

Краевое государственное казенное общеобразовательное учреждение, реализующее
адаптированные основные общеобразовательные программы
«Школа № 4»

КРАЕВАЯ ИННОВАЦИОННАЯ ПЛОЩАДКА (КИП)
при инновационной инфраструктуре сферы образования Хабаровского края

**Открытое образовательное пространство школы как условие успешной
социализации и профориентации обучающихся с ограниченными
возможностями здоровья**

**Профориентационные игры и упражнения
для обучающихся с особыми образовательными потребностями
(задержка психического развития, вариант 7.2)**

Никоненко Н.П., Кальницкая С.В., Куликова О.В. В данной работе рассмотрены условия использования игровых методик и упражнений в профориентационной работе с детьми, имеющими особые образовательные потребности (задержка психического развития, вариант 7.2). В качестве примера представлены, игры и упражнения, адаптированные для практического применения с обучающимися данной категории, на разных возрастных этапах. Игры и упражнения можно использовать в урочной и внеурочной деятельности обучающихся с ЗПР. Данный сборник адресован педагогам, реализующим инклюзивную практику.

*«Сделать серьезное занятие для ребенка занимательным-
первоначальная задача обучения»*

К.Д. Ушинский

Применение современных педагогических технологий в образовательном процессе, позволяет разнообразить формы и средства обучения, активизировать деятельность учащихся, и способствует достижению более эффективных результатов. В профориентационной работе с обучающимися нашей школы успешно применяются игровые технологии. Игра - это интересно и увлекательно в любом возрасте, и в наших силах сделать так, чтобы это было не только интересно, но и полезно. В основе игровых технологий лежит взаимосвязь имитационного моделирования и ролевого поведения участников игры в процессе решения задач разного уровня проблемности. С помощью игр в доступной, ненавязчивой форме легко узнается и усваивается новое, моделируются различные ситуации из реальной жизни, которые проигрываются участниками и дают им возможность попробовать себя в разной деятельности и приобрести необходимые навыки.

В процессе игры также активно работают все психические процессы: мышление, воображение, память, усиливаются эмоциональные и волевые проявления. Ребенок в процессе игры мотивирован собственной заданной целью, и это помогает ему лучше воспринимать и запоминать материал, поданный в ходе игры. Игра оставляет отпечаток на процессе развития и формирования ребенка, позволяет охватить и запомнить больший объем информации, а созданные игровые ситуации помогают развивать в нем новые, не свойственные ему качества. Таким образом, игра является средством самовыражения человека, и в то же время способом его совершенствования. Вся деятельность приобретает смысл, когда заданные условия наиболее приближены к реальной жизни, и именно игра позволяет создать контекст, в рамках которого работа превращается в увлекательное занятие.

Классификация используемых игр связана с игровой формой взаимодействия педагогов и учащихся через реализацию определенного сюжета, при этом образовательные задачи включаются в содержание игры. Игровой метод позволяет моделировать различные ситуации, в том числе и ситуации, требующие поиска и анализа различной профориентационной информации. По типам игры можно разделить на следующие:

- Сюжетные;

- Деловые;
- Ролевые;
- Предметные (настольные);
- Имитационные;
- Театрализованные.

По образу игровой методики игры можно выделить несколько групп, их различие базируется на построении правил процесса. Первые - игры со строго установленными правилами - это, в основном предметные, дидактические, строительные, деловые и т.п., вторые – с правилами, которые устанавливаются во время игры, третьи – со свободной игровой динамикой - это, преимущественно, более творческие типы: художественные, театрализованные, сюжетно-ролевые игры.

Как для любых игр, так и для профориентационных, характерно наличие основных составляющих:

- условность игрового действия;
- наличие у участников интереса к процедуре игры;
- добровольность участия в игре;
- естественная коммуникация между участниками;
- наличие определенной системы игровых правил и ограничений;
- динамичность игрового процесса;
- ситуативность игры.

Игры, используемые в профориентационной работе, условно можно разделить на следующие:

1. *Игры - «заигрывания».* Помогают устанавливать контакт, создают особую атмосферу, где учащиеся в игровой ситуации могут проявить смекалку и сообразительность. Профориентационными эти игры становятся тогда, когда соотносятся с заданной целью.

2. *Ценностно-нравственные игры.* Способствуют воспитанию мотивированного жизненно-заинтересованного отношения к труду и формированию соответствующих качеств личности.

3. *Игры пробно-ознакомительные,* моделирующие аспекты профессиональной деятельности. Могут быть ознакомительными – знакомят школьников с миром профессий и их особенностями; пробными - направлены на самопознание, в них моделируются профессиональная деятельность, ситуации общения, взаимоотношения работников. Позволяют осознать профессионально важные качества.

4. *Игры профессионального плана,* моделирующие построение личных профессиональных и жизненных перспектив. Позволяют раскрыть такие понятия: профессиональные склонности, общие и специальные способности, уровень притязаний, информированность о мире профессий, мнение сверстников, мнение родителей, потребность общества в профессиональных кадрах.

Использование игровых технологий, доступных и понятных для детей любого возраста, помогает решать различные **задачи** в профориентационной работе на всех возрастных этапах обучения. (Таб.1)

Задачи профориентационной работы с обучающимися

Таблица 1

1-4 классы	5-7 классы	8-9 классы
Знакомимся с миром профессий	Профессия и человек	Начальное профессиональное самоопределение
- Формировать у младших школьников ценностное отношение к труду; понимание значения труда в жизни человека. - Расширять элементарные представления о мире профессий и о профессиях своей семьи. - Воспитывать ответственность, привлекать ребенка к выполнению различных поручений.	- Развивать умения ориентироваться в многообразии распространенных профессий, устанавливать связь между понятиями «профессия – действия – результат». - Формировать осознание своих интересов, способностей, общественных ценностей, престижа рабочих профессий. - Обобщать и развивать представления о труде, продолжать воспитывать любовь к труду, уважение к людям труда. - Расширять и углублять представления о различных профессиях.	- Формировать представления о правилах выбора профессии, умения адекватной оценки личностных возможностей в соответствии с требованиями профессии, знакомство с учебными заведениями. - Развивать у школьников личностный смысл в приобретении познавательного опыта и интереса к профессиональной деятельности.

В профориентационной работе с детьми с задержкой психического развития можно использовать самые разнообразные игры из многообразия существующих, которые отвечают поставленным задачам. При этом необходимо учитывать специфические особенности этой категории детей: отставание в развитии мышления, затруднения в процессе восприятия; неустойчивое внимание, недостаточная сформированность представлений о предметах и явлениях окружающей действительности, бедность словарного запаса; низкая готовность к интеллектуальному усилию; повышенная истощаемость, инфантилизм, недостаточность развития эмоционального интеллекта (эмоций и эмпатии), неуверенность в своих силах, постоянная необходимость в направляющей помощи со стороны педагога. Поэтому, использование игр имеет ряд **условий, обязательных для выполнения:**

- Подбор игр и их адаптирование к использованию с учетом психофизиологических особенностей детей (темпа деятельности, интеллектуальных возможностей, координации, внимания и т.п.);
- Индивидуальный подход к обучающимся (распределение заданий, ролей в соответствии с возможностями каждого ребенка);

- Подача инструкции в простой и понятной форме, уточнение понимания инструкции, по необходимости ее повторение в процессе игры;
- Проявление тактичности со стороны педагога (избегать личностных характеристик и сравнений);
- Использование поощрений, повышение самооценки ребенка, веры в свои силы;
- Поэтапное обобщение проделанной работы;
- Последующая отработка для закрепления полученных знаний (повторное проигрывание, актуализация знаний через вопросы по теме).

Игра должна содержать один основной этап, к которому может подводить предварительная разминка, соответствующая основной теме или используемая в качестве активатора, а после основного этапа следует обязательное обсуждение (рефлексия). Вопросы к обсуждению могут быть наводящими, так как, многие дети с ЗПР затрудняются выразить свою мысль, но к этому их можно подвести, задавая вопросы. Бывает, что дети с трудом воспринимают соревновательные моменты в игре, на это влияет их неустойчивая самооценка, неумение признавать свои ошибки, эмоциональная несдержанность, но, тем не менее, следует не избегать, а наоборот, включать в свою работу игры соревновательного плана начиная с младших классов. Таким образом, развивая у детей такие важные социальные качества и умения, которые им понадобятся в дальнейшей жизни, и в профессиональной, в том числе – взаимопомощь, работа в команде, адекватная самооценка и оценка своих действий. Поэтому в профориентационные игры можно включать упражнения, моделирующие различные аспекты общения, поведения в конфликтных ситуациях, а также способствующие развитию личностных качеств.

Знакомимся с миром профессий (1-4 класс)

Для детей с ООП (ЗПР) обучение в начальной школе – это пять лет обучения, включая 1-ый дополнительный класс. В этом возрасте для них характерны, прежде всего, конкретно-наглядные представления, и начальная стадия формирования словесно-логического мышления, они отмечают наиболее наглядные внешние признаки, характеризующие действия объекта (что он делает?) и его назначение (для чего он это делает?), учатся рассуждать. Постепенно обучающиеся могут не просто назвать предмет и описать его внешние признаки, но и описать, из каких частей он состоит, назвать его функции и роль в жизни людей. В ходе знакомства с миром профессий необходимо уделять внимание описанию условий и орудий труда специалистов. В этот период формируется трудолюбие, возникает интерес к профессиям родителей, проявляется интерес к наиболее распространенным профессиям.

Основной задачей профориентационной работы в начальных классах является расширение кругозора и осведомленности ребенка о мире профессий, а также формирование уважительного отношения к труду, чувства ответственности, освоение первоначальных навыков организации труда.

Некоторые элементы профессиональной деятельности младшему школьнику еще трудно понять, но любую профессию можно представить на основе наглядных образов, интересных историй, конкретных ситуаций из жизни. На этой стадии создается определенная эмоционально-наглядная основа, на которой осуществляется дальнейшее развитие профессионального самосознания. Чем большее число профессий будет знакомо ребенку и чем шире будет его представление о мире

профессий, тем проще он в дальнейшем осуществит процесс формирования своего профессионального плана.

Нельзя забывать и о внимании, оно еще неустойчиво, дети легко отвлекаются, быстро утомляются. Долгие рассуждения о профессиях не эффективны и, поэтому, следует учитывать познавательные интересы детей, и делать с ними то, что им действительно интересно: играть, слушать и обсуждать, рисовать, фантазировать, разыгрывать сценки, разгадывать загадки, находить и угадывать «секреты» (что - либо скрытое). Здесь наиболее подходящими являются сюжетно-ролевые игры и настольные (дидактические).

В своей работе мы используем многие известные игры, предварительно адаптированные к особенностям наших детей.

❖ «У врача» (сюжетно-ролевая игра).

На основе этой игры возможны варианты: «Школа», «Гараж», «Строим дом» и т.д.

Цель: ознакомление детей с деятельностью врача (или другой профессией), закрепление названий медицинских (других профессиональных) инструментов. Обучение детей реализации игрового замысла, навыкам взаимодействия.

Игровой материал: наличие некоторых основных атрибутов, присущих выбранной профессии или предметные картинки, фотографии, иллюстрирующие ее.

Вводная часть: «Ребята, есть такая замечательная профессия – врач. Это очень нужная профессия. А что он делает? Почему эта профессия нужна? Какие инструменты он использует в своей работе». Выслушиваются ответы детей.

Инструкция: Сейчас мы представим ситуацию обращения родителей с заболевшим ребенком к врачу. Какие действия выполняет врач, какие слова говорит, какие инструменты использует.

Игровые роли: врач, больной, мама, папа, ребенок. Распределение ролей.

Ход игры: Разыгрывается ситуация обращения к врачу, согласно выбранных ролей. В процессе игры педагог стимулирует, направляет игровую деятельность детей.

После игры, обязательно обсуждение, в ходе которого выясняется, насколько дети соотносят профессию с действиями. «Чем важна эта профессия?», «Можно ли без нее обойтись людям?», «Какой должен быть врач?», «Что он делает?», «Почему у врача должна быть специальная одежда, какие инструменты использует в своей работе?»... и т.д. Следует проявлять настойчивость в том, чтобы дети формулировали представление о профессии на основе существенных, главных признаков и пытались определить какие качества нужны для данной профессии.

❖ «Все профессии нужны - все профессии важны» (театрализованная игра)

Педагог может предложить инсценировать какое-либо художественное произведение. Например, стихотворение С. В. Михалкова «Мамы разные нужны, мамы разные важны».

Цель: знакомство ребят с многообразием профессий, воспитание уважения к людям разных профессий, развитие творческих способностей, коммуникативных навыков.

Предварительная подготовка: знакомство с произведением, обсуждение, распределение ролей, заучивание слов. Педагог выступает в качестве координатора.

Оборудование: соответствующая атрибутика, элементы костюмов.

После постановки происходит обсуждение. Дети делятся впечатлениями и отвечают на вопросы: «Что нового узнали?», «Как чувствовали себя в своей роли?», «Чем важна профессия, которую вы представляли?»

❖ Профлото «Знатоки профессий» (настольная игра)

Для игры необходимо иметь комплект игровых полей с названиями профессий по числу участников и один комплект карточек с изображениями инструментов, которые они используют в своей работе. Если имеется техническая возможность, то желательно, чтобы изображения предметов проецировались на экран.

Цель: знакомство с различными профессиями, закрепление названий профессиональных инструментов, образа деятельности, воспитание уважения к людям разных профессий, развитие творческих способностей, коммуникативных навыков.

Играть можно индивидуально или разделив всех участников на 2-3 команды. Однако играть в лото всем классом трудно, т.к. надо будет отслеживать, кто первый ответит на вопрос. Можно ввести команду судей, которые будут оценивать правильность ответов.

Ход игры: Игроки команды получают лист плотной бумаги формата А4 или А3, на котором написаны названия четырех профессий (например, строительных: каменщик, маляр, электрик, сантехник). Педагог в случайном порядке выводит на экран изображения этих инструментов или демонстрирует рисунок. Игрок, первый отгадавший, кому он принадлежит, поднимает руку. Если ответ верный, он получает карточку с изображением и закрывает карточкой его название. Педагог может уточнить, для чего нужен этот инструмент (орудие труда). Можно спросить, что из предметов, относящихся к труду каменщика, не является инструментом (кирпич). Выигрывает игрок или команда, закрывшие наибольшее количество клеток на игровом поле.

Примечание. Если сделать несколько комплектов лото, можно организовать игру с несколькими учениками одновременно, победит тот, кто быстрее заполнит поле. Также можно сделать комплекты на разные профессии.

■ Упражнения.

✓ «Спасем книги от пожара» (упражнение с правилами)

Упражнение проводится после знакомства с профессией «пожарный».

Цель: расширение представлений о деятельности пожарного, определение качеств, необходимых человеку, данной профессии. Способствует развитию крупной моторики и координации.

Оборудование: веревка (или мел), книги.

Из веревки прокладывается дорога, по которой нужно пройти, не сойти с нее и перенести ценные книги.

Правила: Каждый по очереди берет книгу (или стопку книг), и как можно быстрее проносит ее по безопасному маршруту. Следует идти точно по линии.

Примечание: Можно усложнить задание – если ребенок с линии заступил на пол, то возвращается с этой же книгой к началу, в порядке очереди.

Инструкция: «Пожарных вызвали на пожар в библиотеке. При тушении огня могут пострадать ценные книги. Ваша задача – быстро перенести книги по безопасному маршруту, он обозначен веревкой (или нарисован мелом), следует идти только по нему».

Перед началом упражнения с детьми обсуждается, как они будут действовать, чтобы выполнить задание. Можно проводить упражнение на время (3-5 минут, зависит от количества детей или книг).

Обсуждение: подводятся итоги, какие качества помогли им справиться с заданием, какие качества необходимы для пожарного в его профессиональной деятельности (спокойствие, ловкость, сила, точность, храбрость, и т.д.). Желательно, отметить каждого ребенка: кто-то самый быстрый, кто-то самый точный, кто-то самый ловкий.

Примечание. Если в классе есть ребенок, который заведомо не справится с упражнением, ему следует найти отдельную роль, например, подавать или принимать книги или др.

✓ **«Ловкий рыбак»** (активное упражнение с правилами)

Цель: расширение представлений о деятельности рыбака, определение качеств, необходимых человеку, данной профессии. Развитие коммуникативных качеств, ловкости, наблюдательности, волевых качеств.

Оборудование: веревочки–пояса (повязываются хвостиком назад) по количеству участников – «рыбок», бумажные обручи на голову или бейджи с названием рыбок.

Распределение ролей: «рыбаки» и «рыбки».

Ход упражнения: Разделить участников на две команды. Участникам-«рыбкам» на пояс повязать приготовленные веревочки, за хвостик которой, их будут ловить рыбаки.

Правила: Рыбаки сидят на берегу, рыбки «плавают» в реке (бегают рядом). По сигналу рыбаки ловят рыбок, хватая их за пояс – хвостик. Можно проводить «улов» несколько раз, после подведя итог, какой был самым удачным. Потом роли меняются, рыбаки становятся рыбками, а рыбки – рыбаками.

В качестве сигнала можно включать бодрую музыку. Рыбок можно обозначить с помощью бейджа или бумажного обруча на голове: карась, щука, сом, сазан т.д. (не следует смешивать речных и морских рыб в одной игре).

Обсуждение: подводятся итоги, какие качества помогли им справиться с заданием, кто из рыбаков был самым удачливым, а какая рыбка была самой ловкой. В какой роли им больше всего понравилось быть. Дети отвечают на вопросы: «Нужна ли такая профессия? Чем она интересна? Какие качества нужны в этой профессии? Каких рыб ловят рыбаки? Легко ли быть рыбаком? Какие орудия труда у рыбака, нужна ли ему специальная одежда? и т.д.».

Профессия и человек (5-7 классы)

В профориентационной работе с обучающимися 5-7 классов главной задачей становится развивать умения ориентироваться в многообразии распространенных профессий, устанавливать связь между понятиями «профессия – действия – результат»; способствовать осознанию обучающимися своих интересов, способностей, общественных ценностей, престижа рабочих профессий; продолжать воспитывать любовь к труду, уважение к людям труда. Для успешного использования игровых технологий в своей работе, также, необходимым является выполнение условий, учитывающих психофизические особенности обучающихся с ЗПР, характерных для них и в этом возрасте: незрелость эмоционально-волевой сферы, инфантилизм, который проявляется в слабой способности ребёнка подчинять своё поведение требованиям ситуации; трудности самооценки, она может быть и завышенной, и, наоборот, заниженной; слабая способность к волевому усилию и преодолению трудностей; сниженная познавательная активность, для повышения которой необходимо заинтересовать детей, на доступном для них уровне, с учетом ближайшей зоны развития, иначе – они будут недостаточно вовлечены в предложенную деятельность. Динамичность проведения игр, позволяет захватить все внимание участников и поддерживать дисциплину. При проведении занятий необходимо всячески демонстрировать свою выдержку и эмпатию участникам, организовывать их реальное взаимодействие, создавать условия для самовыражения всех участников.

❖ Игра «Человек – профессия» (игра-ассоциация.)

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

Игра рассчитана на количество игроков от 6-12 человек. Время от 7-10 до 15 минут.

Инструкция: «Сейчас мы выберем одного из вас, который должен будет угадать другого ученика. Отгадывать он будет с помощью одного единственного вопроса: «С какой профессией этот человек (загаданный) ассоциируется, т.е. какая профессия ему больше всего подойдет? Каждый по кругу должен будет называть наиболее подходящую для загаданного ученика профессию. Профессии могут повторяться. После этого у отгадывающего будет возможность подумать (примерно 30—40 секунд) и назвать свои варианты. Интересно, какой по счету вариант будет правильным?»

Ход игры: По желанию выбирается доброволец - отгадывающий и отправляется на некоторое время в коридор, а остальные быстро и тихо (!!)

выбирают любого из присутствующих.

Приглашается отгадывающий, садится в круг и начинает всем, по очереди задавать вопрос: «Какая профессия подойдет этому человеку?». Каждый должен быстро дать ответ (ответ должен быть правильным и в то же время не являться откровенной подсказкой).

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

Обсуждение организуется следующим образом. Если кого-то назвали по ошибке (не того, которого загадали), то можно спросить у него, насколько соответствует его представление о себе названным профессиям, т.е. так ли уж сильно ошибся отгадывающий? У того человека, кого на самом деле загадали, можно спросить, согласен ли он с названными профессиями (насколько они соответствуют его собственному представлению о себе, о своем образе...). У отгадывающего можно поинтересоваться (когда он уже будет знать, кого на самом деле загадывали), чьи ответы-профессии помогали, а чьи мешали ему отгадывать.

Примечание. Возможен вариант игры на невербальном уровне (изображение профессиональных действий с помощью жестов и мимики).

❖ **Игра «Профессиональная рулетка»** (*профориентационная игра*)

Цель игры: знакомство с содержанием профессиональной деятельности наиболее востребованных профессий, как уникальными и незаменимыми.

Участники игры самостоятельно и с помощью педагога ищут и находят аргументы в защиту необходимых, но не самых популярных профессий.

Время проведения – 25-30 минут. Место проведения – просторное помещение со стульями, расставленными по кругу. Список профессий может быть сокращен или дополнен с учетом числа учащихся.

Материалы: карточки с описаниями профессий (лучше, сначала, перечислить профессиональные качества, после описать профессиональную деятельность), поощрительные жетоны для участников.

На стульях можно заранее разложить конверты с описаниями профессий: Автослесарь, Водитель, Кондитер, Швея, Фермер, Лесник, Продавец, Повар, Парикмахер, Библиотекарь, Медсестра, Врач, Плотник, Учитель, Журналист, Архитектор, Дизайнер, Штукатур-маляр, Нефтяник, Электрик...

Примечание. Возможны варианты:

- конверты выдаются после отгадывания загадок. Загадки следует подобрать не про профессии, а про инструменты или результаты труда (молоток, иглолка, платье, дом, торт и т.д.);

- конверты приклеены к спинке стула, ребята в процессе игры «Поменяйтесь местами, кто (любит поспать до обеда, умеет шить, умеет забивать гвозди, ходит с папой в гараж, хорошо рисует, любит считать, любит готовить и т.д.)» меняются местами и им случайным образом достается «свой» конверт;

- с помощью юлы (волчка), каждому достается «свой» конверт.

Ход игры:

I этап. Когда ребята усядутся в круг, педагог спрашивает их, задумывались ли они о своей будущей профессии, и рассказывает, что в одном городе есть такой обычай: профессию выбирают с помощью рулетки и предлагает проверить, как работает этот обычай. Для этого надо достать из своего конверта текст о профессии и прочитать его про себя, никому не показывая. Затем ребята по очереди в течение

минуты представляют свои профессии, рассказывая об их важности, но не называя. Тот, кто первый отгадает профессию, получает символический приз или жетон.

II этап. Педагог спрашивает ребят: «Есть ли среди отгаданных профессий профессии ваших родителей? Как ваши родители относятся к своей работе? Кто из вас хотел бы выбрать эти профессии?»

Потребность в жилище, питании, одежде не оставит без работы строителей и производителей продуктов питания. Пока есть болезни, нужны врачи. Пока есть дети, нужны учителя. Пока есть преступность, нужны полицейские. Среди профессий, о которых мы сегодня говорим, есть массовые и достаточно редкие. Каких специалистов нужно больше всего?

Ребята по очереди называют профессии, а учитель записывает их в строчку на доске или большом листе. На нижнем ярусе, вероятно, будут профессии водителя, нефтяника, строителя, врача, учителя, а на верхнем этаже – профессии архитектора, журналиста, лесника, дизайнера.

Важны не столько правильные ответы, которых может и не быть, сколько сам процесс обсуждения. Наиболее активным игрокам ведущий может вручить символические призы или жетоны.

❖ «Что, где, когда?» (профориентационная игра)

Цель: расширение представлений о профессиональной деятельности

Оборудование: волчок, конверты с вопросами, карточки с изображением профессиональных действий, рабочих инструментов, рабочей одежды.

Время проведения – 35-40 минут

Ход игры: Класс делится на 2 команды, которые по очереди садятся за стол. Игра проводится по аналогии с известной телепередачей. Каждая команда получает конверт, в который вложена карточка и вопрос «Что вы знаете об этой профессии?» Следует обозначить вопросы, на которые должны ориентироваться ребята, рассказывая о профессии: Название, профессиональная деятельность, инструменты, спецодежда, результат труда, профессионально важные качества и т.д.).

Дополнительно, каждая команда может задать 2-3 вопроса (можно приготовить заранее или провести отдельным этапом в игре) про любую профессию для команды соперника.

Педагог или жюри определяет правильность ответов, подсчитывает количество баллов.

▪ Упражнения:

✓ «Кто больше?»

Цель: расширение знаний о различных профессиях.

Время: 3-5 минут.

Правила: образуются две команды. Каждая команда должна записать на листке бумаги как можно больше слов к определенной профессии:

а) инструменты; б) действия; в) рабочая одежда и т. д.

Побеждает та команда, которая написала больше пунктов к заданной профессии.

✓ **«Самый интересный рассказ»**

Цель: расширение знаний о различных профессиях.

Время: 10 минут.

Образуются две команды. Каждой даётся задание составить рассказ об определенной профессии («В школе», «На заводе», «Журналист»). Должны выбрать самостоятельно (другой вариант: вытянуть карточку с профессией).

Выигрывает команда, составившая самый интересный рассказ и наиболее полно рассказавшая о своей профессии. Желательно подготовить опорный план с вопросами, на которые должны ответить ребята.

✓ **«Действия-профессия»**

(Возможен вариант: «Предмет-профессия»)

Цель: расширение знаний о многообразии профессий.

Время: 5-7 минут

Упражнение можно выполнять словесно или с помощью карточек, на которых написаны слова – «действия» или изображены предметы, к которым надо подобрать названия профессий, к которым их можно соотнести.

Инструкция: «Ребята, вы знаете, много разных профессий. А вы знаете, что люди совершенно разных профессий могут делать одно и то же? Например, шьет - и швея и хирург. Сейчас я буду называть действие, а вы продолжите, называя профессии, где это действие выполняют».

Действия - профессия:

Рубит – (кто?) Лесоруб, металлург, повар, мясник... (что рубят?)

Варит – повар, сталевар, бариста (варит кофе), сыровар, сварщик...

Ищет – археолог, историк, геолог, кинолог...

Общается – журналист, продавец, врач, учитель...

Пишет – писатель, учитель, профессор, журналист...

Носит – почтальон, грузчик, официант ...

Считает – бухгалтер, банкир, кладовщик, математик...

Предмет - профессия

Ножницы (кто использует?)– парикмахер, портной, швея, (как используют?)

Печь, огонь – сталевар, кузнец, кондитер, повар ...

Мука – кондитер, повар, хлебороб (как результат труда), мельник ...

Ткань- ткач, швея, модельер, продавец...

Корова – пастух, ветеринар, доярка...

Цветок – цветовод, флорист, дизайнер...

Молоко- доярка, пекарь, сыровар...

Мел – учитель, портной и т.д.

Начальное профессиональное самоопределение (8-9 класс)

В этом возрасте школьники, прежде всего, обращают внимание на внешнюю привлекательность профессии. Им часто одновременно нравятся совершенно разные специальности. Поэтому очень важно на данном возрастном этапе научить ребят соотносить требования, предъявляемые профессией, со своими индивидуальными качествами и способностями, а также максимально глубже раскрыть внутреннюю сущность различных профессий (что конкретно делают представители разных профессий). Следует формировать у обучающихся представления о правилах выбора профессии, умения адекватно оценивать личностные возможности в соответствии с требованиями профессии, знакомить с профессиональными учебными заведениями.

Наиболее подходящими для этих целей являются деловые и ролевые игры, а также игры с проблемно-поисковыми задачами.

❖ Игра «Инопланетяне-стажеры» (профориентационная игра)

Цель игры: познакомить учащихся с предприятием (на выбор педагога, можно на примере конкретного предприятия), основными отделами, его профессиями, требованиями этих профессий к человеку; научить сопоставлять требования профессии с особенностями человека.

Время проведения игры – 30-40 минут.

Этапы игры:

1. Ведущий перед игрой кратко рассказывает о том, что на любом предприятии есть много различных служб и профессий, каждая из которых предъявляет свои требования к человеку.

2. Далее ведущий знакомит всех с инструкцией: «Представьте, что недавно наша планета установила контакт с другой цивилизацией. Ученые обеих планет изучают друг друга по разным направлениям. Два профессора-инопланетянина исследуют земные профессии. Изучать их они решили не только по книгам и рассказам, но и пройти стажировку».

Выбираются два главных участника на роль инопланетян-стажеров.

Ведущий продолжает: «Мы с вами являемся представителями предприятия, руководителями отделов, цехов. Нас всех собрали на ответственное совещание, чтобы мы выбрали гостям несколько подходящих профессий. «Инопланетяне-стажеры» сейчас пойдут и придумают, как они выглядят, а остальные участники разобьются на группы по 2-3 человека и выберут «Руководителей».

3. «Инопланетянам-стажерам» дается инструкция, ручка и бумага, и они выходят на 5 минут в коридор.

Карточка-инструкция для «Инопланетян-стажеров»:

В целях ознакомления с земными профессиями вы прибыли на одно из предприятий. Постарайтесь точнее представить свой вид, чтобы можно было подобрать вам работу, поскольку вы сильно отличаетесь от землян. Подумайте, как вы выглядите, укажите:

- 1) рост и вес
- 2) форму и покров тела
- 4) ноги, руки (сколько и какие)

- | |
|--|
| 5) анализаторы (глаза, уши, нос), какие функции они выполняют
6) ваши достоинства и ваши недостатки |
|--|

Остальные участники разбиваются на группы (отделы) по 2-3 человека. Каждая группа выбирает «Руководителя» отдела. Им раздаются инструкции, где указывается название отдела, его основные функции, содержание работы, требования профессий к человеку (*см. Приложение*).

После этого ведущий говорит: «Когда «Инопланетяне-стажеры» познакомят нас со своим обликом, каждый «Руководитель» должен решить, смогут ли они работать у него или нет и сообщить им о своем решении, обосновав его».

4. В аудиторию приглашаются «Инопланетяне-стажеры», которые знакомят всех со своим обликом, отвечают на вопросы. Ведущий ограничивает количество вопросов, следит за тем, чтобы они соответствовали целям игры.

5. После выступления «Инопланетян-стажеров» участники групп (представители отделов) обсуждают кандидатуры. Затем ведущий предлагает «Руководителям» отделов высказать мнение группы о том, смогут ли «Инопланетяне-стажеры» выполнять работу их отдела. Если желающих выступить первыми не окажется, ведущий может обратиться к кому-либо конкретно, например:

- Пусть свое первое слово скажет «Руководитель» станочного участка механического цеха, как непосредственный изготовитель деталей.

6. Ведущий предлагает обсудить: согласны ли «Инопланетяне-стажеры» с мнением «Руководителей», подходят ли они тому или иному отделу. В конце обсуждения ведущий подводит итоги, обращает внимание участников на структуру предприятия, где могут найти работу люди с разными интересами и способностями.

Роль «Инопланетянина-стажера» можно представить в виде мужского и женского представителя далекой планеты, тогда будут рассматриваться два кандидата.

Примечание. Данная игра может быть использована на уровне конкретного предприятия, что позволит обсуждать конкретные профессии.

Примерный вариант карточек-инструкций для отделов:

Карточка-инструкция содержания работы планово-экономического отдела

Отдел занимается составлением планов работы предприятия и анализирует их выполнение. Работа проходит в обычном помещении, за столами. Основной предмет труда - цифры, таблицы, графики, отчеты. При подсчетах используют калькуляторы, компьютеры. Основной работник (экономист) должен быть аккуратным, исполнительным, иметь хорошую память, счетно-аналитические способности, развитый самоконтроль.

Карточка-инструкция содержания работы бухгалтерии

Отдел осуществляет контроль за расходами денежных средств, начисление заработной платы. Работа проводится в обычном помещении. В работе используют калькуляторы, компьютеры. Основной работник (бухгалтер) должен быть внимательным, аккуратным, исполнительным, терпеливым, уметь быстро считать, иметь хорошую память.

Карточка-инструкция содержания работы технологического отдела

Отдел занимается разработкой технологических процессов и контролирует их соблюдение. Характерны частые контакты с руководством отделов и непосредственными исполнителями. Работа проходит в обычном помещении, где изучается и разрабатывается технологическая документация. Основной работник (технолог) должен иметь развитое техническое и пространственное мышление, хорошую зрительно-оперативную память, коммуникативные способности, быть принципиальным.

Карточка-инструкция содержания работы отдела технического контроля

Отдел контролирует качество выполнения выпускаемой продукции, выявляет причины брака. На специальных столах с помощью измерительных приборов осуществляют замеры. Основной работник (контролер) должен быть аккуратным, внимательным, принципиальным, иметь хороший глазомер, слух, кожно-тактильную чувствительность, зрительно-оперативную память, техническое мышление и пространственное воображение.

Карточка-инструкция содержания работы опытно-конструкторского бюро

Бюро создает новые образцы продукции и совершенствует уже выпускаемые. Работа в обычном помещении, за чертежной доской, иногда на специальных участках при сборке опытных образцов. Основной работник (конструктор) должен быть аккуратным, уметь грамотно делать чертежи, иметь развитое пространственное мышление, память. Особые требования предъявляются к зрению и точности движений рук.

Карточка-инструкция содержания работы столярного цеха

В цехе занимаются изготовлением и ремонтом деревянных конструкций. В работе используются различные столярные инструменты (пилы, дрели, рубанки), станки по обработке древесины. Основной работник (столяр) должен обладать хорошим глазомером, координацией движений, слухом, пространственным мышлением, быть внимательным и сосредоточенным.

Карточка-инструкция содержания работы службы по охране предприятия

Служба осуществляет круглосуточную охрану территории предприятия. Основным работником (охранником) должен быть бдительным, смелым, решительным, выносливым, иметь хорошее здоровье.

Карточка-инструкция содержания работы отдела кадров

Отдел занимается приемом на работу и увольнением работников, выдает различные справки. Работа проходит в обычных условиях и связана с частыми приемами посетителей. Работать приходится также с различными документами. Основным работником (инспектор) должен быть ответственным, аккуратным, внимательным, приветливым, иметь хорошую память, коммуникативные способности.

❖ «Персонажи и профессии» (профориентационная игра)

Цель игры: формирование у обучающихся представления о правилах выбора профессии, умения адекватной оценки личностных возможностей в соответствии с требованиями профессии.

Предварительная подготовка: перед началом игры готовятся карточки двух видов:

- известные персонажи
- профессии

Количество карточек каждого вида должно соответствовать числу участников (если точное их число заранее неизвестно, можно сделать по максимуму).

Примеры известных персонажей: Печкин, Айболит, Джузеппе, Три поросенка, Тюбик («Незнайка»), Пилюлькин («Незнайка»), Гуся («Незнайка»), дядя Стёпа, Кот Матроскин, Карлсон, Винтик и Шпунтик («Незнайка»). Фрекен Бок, Чип и Дейл и т.д.

Примеры профессий: Ветеринар, Доктор. Полицейский, Музыкант, Строитель, Художник, Столяр, Сотрудник почтового отделения (почтальон), Фермер, Артист, Механик, Няня, Спасатель (МЧС) и т.д.

Сама игра состоит из того, что участники по очереди из коробки вытаскивают по одной карточке: «персонажи». Сначала сам участник рассуждает:

- Какие у героя положительные качества?
- Какие у героя отрицательные качества?
- Кем, на взгляд участника, смог бы работать данный персонаж?

После чего участник подбирает профессию своему персонажу из второй группы карточек.

Ведущий следит за тем, чтобы игра проходила достаточно живо и где-то даже весело. Рассуждения участников (детей) следует слегка направлять на то, чтобы они думали о том: смог бы данный персонаж (хватило бы у него способностей, здоровья) работать по данной профессии), интересно было бы ему это и есть ли у персонажа вообще склонности к этой профессии.

❖ «Поступь профессионала»

Цель: в веселой форме смоделировать некоторые типичные черты и особенности поведения представителей тех или иных профессий.

Время проведения: 10-15 минут

Материал: лист бумаги и ручка для каждого.

Инструкция: «Данная игра одновременно очень необычная и очень простая. 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 бы изобразить с помощью своей походки. После этого он так же тихо пройдет на свое место. После по очереди все пройдутся «особой» профессиональной походкой. Остальные должны будут внимательно наблюдать за походкой очередного игрока, а в своих листочках напротив номера этого игрока написать ту профессию, с которой у вас соотносилась его походка. Известно ведь, что по походке иногда можно узнать (угадать), работает человек грузчиком или артистом балета, военным или бухгалтером и т.д.»

Ход игры:

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

Далее игроки по очереди проделывают то же самое, но называя предварительно свой

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

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

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

■ Упражнения:

✓ **«Профессии на букву...»**

Цель: расширение знаний о мире профессионального труда; актуализация уже имеющихся знаний о профессиях. Хорошо использовать в качестве разминки.

Инструкция: «Сейчас я буду называть в случайном порядке какие-то буквы. Ваша задача — показать, что вы знаете немало профессий, начинающихся с этой буквы, т. е. показать, насколько вы знакомы с миром профессий. Поднимайте руку и по моему знаку называйте профессию. Побеждает тот, кто *последним* назовет профессию на заданную букву».

Процедура проведения: Ведущий называет первую букву, а участники по очереди называют профессии. Если возникает пауза, то педагог начинает считать, как на аукционе. Например, при букве «П» «Психолог — раз, психолог — два, психолог... — три! Победил ХХХ!»

Если называется совершенно непонятная профессия, ведущий просит пояснить, о чем идет речь. Если ученик не может это объяснить, то считается, что профессия не названа, и игра продолжается. При этом совсем не обязательно требовать от участников официальных (безукоризненно правильных) названий профессий. 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 данного упражнения начинать следует с простых букв, по которым легко называть профессии (буквы: М, Н, О...), постепенно предлагая участникам более сложные буквы (Ч, Ц, Я...).

Можно разбиться на 2-3 команды и состязаться между командами.

✓ **«Продолжение сказки про зайца»**

Цель: проективное и метафорическое исследование участниками понятия «профессиональная роль»; выяснение последствий (для себя и для окружения) занятия чужой профессиональной роли.

Инструкция: «Сейчас я расскажу вам начало сказки, продолжение которой вам нужно будет придумать самим.

СКАЗКА ПРО ЗАЙЦА

На зиму зайцы меняют свою шкурку. Для этого они приходят на склад, сдают свою летнюю (серую) и берут взамен белую, более пушистую и теплую. Одному зайцу не хватило новой шкурки, и кладовщик СЖАЛИЛСЯ над ним и дал ЛИСЬЮ, чтобы заяц не замерз...

Продолжите сказку... Что произошло дальше?

Процедура проведения: Можно разделить группу на две части. Продолжение сказки может быть, как в виде обычного текста, так и в форме драматической постановки. Вы можете использовать видео, чтобы зафиксировать результаты творческих усилий группы.

Обсуждение результатов: Что происходит с людьми, когда они начинают выполнять чужую (не свою) профессиональную роль?

✓ **«Цепочка профессий»**

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

Инструкция участникам: «Сейчас мы по кругу выстроим «цепочку профессий». Я назову первую профессию, например металлург, следующий назовет профессию, в

чем-то близкую металлургу, (признаки сходства могут быть по действиям, по одежде, по требованиям к профессии, и др.), например, повар, при этом объяснить свой выбор. Следующий называет профессию, близкую к повару, например, хирург (режет и тот и другой), далее хирург- швея (шьют) т. д. Важно, чтобы каждый сумел объяснить, в чем сходство названных профессий. Например, и металлург, и повар имеют дело с огнем, с высокими температурами, с печами, хирург и швея используют в своей работе нитки и иглы, они шьют».

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

Умение находить общее в разных профессиях может оказаться полезным в случаях, когда человек, ориентируясь на конкретные характеристики труда, сильно ограничивает себя в выборе (как бы «зацикливаясь» на одной-двух профессиях с этими характеристиками), но ведь такие же характеристики могут встречаться во многих профессиях.

Можно усложнить задание, построить цепочку профессий, разделившись на малые группы (3-5 человек). Каждой группе можно дать задание построить цепочку из 5 шагов (5 звеньев) между двумя очень разными профессиями.

Обсуждение результатов: При обсуждении игры важно обратить внимание участников, что между самыми разными профессиями иногда могут обнаруживаться интереснейшие линии сходства. К примеру, если в начале цепочки называются профессии, связанные с металлообработкой (как в нашем примере), в середине — с автотранспортом, а в конце — с балетом (для подтверждения сказанного приводим пример подобной цепочки: металлург — повар — мясник — слесарь (тоже — рубит, но металл) — автослесарь — таксист — эстрадный сатирик (тоже «зубы заговаривает») — артист драмтеатра — артист балета и т. д.). Такие неожиданные связи между самыми разными профессиями свидетельствуют о том, что не следует ограничиваться только одним профессиональным выбором, ведь очень часто то, что вы ищите в одной (только в одной!) профессии, может оказаться в других, более доступных.

Заключение.

Использование игр в профориентационной работе, это лишь один из элементов большой деятельности образовательного учреждения, направленной на профессиональное самоопределение обучающихся. Но это очень яркий и значимый элемент, помогающий наиболее эффективно реализовать это направление. С помощью игровых технологий ученики сначала знакомятся с миром профессий, узнают новое, могут попробовать себя в разных ролях, после определяют свои склонности, предпочтения и возможности, знакомятся с современным рынком труда. Все это позволяет лучше ориентироваться в данной сфере и сделать осознанный выбор, который поможет нашим учащимся на пути жизненного становления. Выпускники нашей школы успешны во многих ремесленных и строительных профессиях, часто выбирают профессии кондитера, повара, парикмахера, газосварщика, станочников различного профиля, они становятся профессионалами своего дела, что позволяет им занять достойное место в современном обществе.

Список литературы:

1. Климов Е. А. Как выбрать профессию. – М; 1990. – с.158
2. Климов Е. А. Психология профессионального самоопределения. – Ростов-на-Дону, 1996.
3. Пряжников Н.С., Пряжникова Е. Ю. Игры и методики для профессионального самоопределения старшеклассников. – М.: Первое сентября, 2004.
4. Пряжников Н.С. Профориентация в школе: игры, упражнения, опросники (8-11 классы). Москва: Вако, 2005. - 288 с.
5. Резапкина, Г. В. Уроки самоопределения: самопознание и улучшение навыков общения: профориентационные занятия в 5–7 классах /
6. Романова Е.С., Коган Б.М., Свистунова Е.В., Ананьева Е.В. Учимся сотрудничать: Комплексный подход к профориентации и профконсультированию подростков с ограниченными возможностями здоровья – М.: Издательский центр «Академия», 2012. – С. 16-23
7. Тюшев Ю. В. Выбор профессии: тренинг для подростков. — СПб.: Питер, 2009. — 160 с: ил. — /Серия Практическая психология/
8. Резапкина Г. В. Уроки выбора профессии – Газета «Школьный психолог № 14, июль 2006: Издательский дом «Первое сентября»