

Центр профориентационной работы на базе  
Муниципальной автономной организации дополнительного образования и  
профессионального обучения «Ленинградский учебный центр»  
станции Ленинградской муниципальной образования  
Ленинградский район



## **Сборник профориентационных игр и упражнений**

**Составила:** Л.А. Дейко, методист МАОДОПО ЛУЦ

ст. Ленинградская  
ноябрь, 2015 г.

Сборник профориентационных игр, упражнений/ составитель: Л.А. Дейко, методист I категории МАОДОПО ЛУЦ – Ленинградская, 2015 г. – 25 с.

В данном сборнике собраны профориентационные игры, упражнения, темы классных часов, тренинги, которые предназначены для работы с учащимися 7-х—11-х классов. Эти методики рассчитаны на реальные условия работы в школе (ограниченность временем урока, необходимость работы с целым классом и т. п.). При проведении профориентационных или психологических курсов подобные игры могут быть использованы в дополнение к диагностическим процедурам, дискуссиям, индивидуальным консультациям и лекционным формам работы. Опыт показал, что если они по времени от общего количества часов занимают примерно 25—30 %, то воспринимаются учащимися не как «развлечение», а как естественная форма работы.

Сборник предназначен для классных руководителей, психологов, координаторов по профориентационной работе.

# ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ОРИЕНТАЦИЯ

Профессиональная ориентация, выбор профессии, выбор конкретного вида деятельности, проблема вечная, она существует столько же, сколько существует разделение труда в обществе, Ни одно поколение никогда не уходило от вопроса «Кем быть?» и решало свое профессиональное самоопределение на разных уровнях, руководствуясь различными мотивами.

Практический опыт и научные исследования показывают, насколько сложным является процесс выбора профессии. Поиски призвания отнимают у человека много времени и не всегда приводят к успешному решению. Каждый ищет по-своему, методом проб и ошибок, а порой и путем доказательства от противного. Многие вообще не осознают необходимости и важности самоопределения в жизни. Отсюда поздние раскаяния, неудачи, растерянность и душевные кризисы. Человек, сориентированный в мире профессии, обладающий коммуникативными навыками и элементами делового общения, успешно ориентируется в нашей сложной нестабильной обстановке, ему легче избежать стресса, переносить неудачи.

## Игра «Стажеры-инопланетяне»

Игра служит для знакомства учащихся 7-х—9-х классов (а в более усложненном варианте — и для учащихся 10-х—11-х классов) с основными структурными подразделениями различных предприятий и организаций, а также для выработки умения соотносить качества работника с требованиями профессий. По времени методика занимает около урока. Для игры требуется обычная классная доска. Общий порядок проведения методики следующий.

1. Еще до того как будет объявлено название игры, следует выбрать двух добровольцев на главные роли.

2. Далее оглашается название игры и классу предлагается примерно следующая инструкция: «Планета Земля недавно установила контакт с другой цивилизацией. Начался период интенсивного изучения друг друга: наши специалисты летают на новую планету, а оттуда летят специалисты к нам. Вот два специалиста-инопланетянина, изучающие профессиональный труд, прибывают на одно типичное земное предприятие (в организацию), чтобы не только понаблюдать за работой различных профессионалов, но, по возможности, самим попробовать некоторые земные профессии на себе, как бы «постажироваться». Посмотрим, насколько это получится у наших гостей из космоса. В роли инопланетян будут два наших добровольца, а все остальные — в роли руководителей различных служб предприятия, профиль которого мы еще определим чуть позже поточнее».

3. После этого все вместе (и руководители, и инопланетяне) уточняют, какое предприятие (или какую фирму) они хотели бы рассмотреть в нашей игре. Ведущий выписывает название этого предприятия на доске и обязательно уточняет, что именно производит это предприятие или что делает данная фирма.

Далее все вместе определяют, какие основные службы имеются на данном предприятии. Ведущий может подсказать учащимся типичные подразделения, которые, как правило, имеются на самых разных предприятиях: дирекция, планово-экономический отдел, бухгалтерия, отдел кадров, отдел сбыта и снабжения, транспортная служба, охрана и т. п.<sup>1</sup>. В зависимости от профиля организации могут быть выделены: вычислительный центр, конструкторские отделы, конкретные производственные цехи и участки, а также склады, столовые, рекламные службы, административно-хозяйственные службы, пожарная охрана и даже социально-психологические подразделения. Ведущий выписывает 10—15 таких подразделений на доске (см. пример в табл. ). Можно также отдельно представить основные структуры предприятия в виде несложной схемы, но на доске при этом основные подразделения (и соответствующие профессии) обязательно должны быть представлены в виде перечня. Следует помнить, что из-за ограниченного времени просто невозможно выписать все возможные службы, поэтому выписывается лишь то, что как-то заинтересует учащихся.

Только после этого двум главным игрокам (инопланетянам) предлагается выйти на 2—3 минуты в коридор и представить свой облик, который по условию игры должен сильно отличаться от облика жителей нашей планеты. При этом рост инопланетян не должен превышать трех метров, а вес — пятисот килограммов. Придумав свой облик, игроки должны будут затем быстро нарисовать его на доске и кратко прокомментировать некоторые свои особенности (особые достоинства и обязательно какие-то недостатки).

5. Пока инопланетяне готовятся в коридоре, ведущий с оставшимися игроками тренируется, как можно было бы определять готовность различных инопланетных существ для работы по земным профессиям. Для этого он быстро рисует на доске какое-то необычное существо и предлагает кому-то из учащихся представить себя на месте начальника одной из выписанных на доске служб нашего предприятия и сказать, сможет ли такое существо успешно трудиться в его службе или нет и попытаться объяснить, почему он так считает. Поскольку все прекрасно понимают условность игры, то более важной является именно идея необычного существа, что не требует от ведущего

- Например, при проведении игры с учащимися, ориентированными на профессии нефтегазовой отрасли, следует рассмотреть типичную организацию по добыче нефти и газа с соответствующими профессиями, если рассматривается предприятие по производству автомобилей, то соответственно рассматриваются подразделения и профессии этой организации и т. п. выступать в роли «художника», пытающегося изобразить что-то выдающееся (важна идея, пусть даже выполненная несколько неаккуратно).

6. Далее приглашаются инопланетяне, быстро рисуют свое изображение на доске, кратко комментируют то, что нельзя было отобразить на рисунке, а также отвечают на уточняющие вопросы. Ведущий должен проследить за тем, чтобы таких вопросов было немного, иначе игра превратится в сплошную «пресс-конференцию».

7. После этого учащиеся в классе начинают высказываться о пригодности таких стажеров-инопланетян к работе по земным профессиям. Порядок высказывания следующий: учащийся просит слова (поднимает руку, как это часто делается и на «взрослых» производственных совещаниях); называет своё подразделение (он выбирает его самостоятельно из перечня; выписанного на доске); говорит, смогут или не смогут инопланетяне работать по типичной для данного подразделения профессии и обязательно объясняет, почему он так считает. Высказывания инопланетян отмечаются на доске напротив конкретных подразделений (например, если, по мнению самих инопланетян, они не подходят для данной профессии, то ставится «минус», если подходят — «плюс», а если мнение неопределенное — «знак вопроса»). Далее поэтому поводу кратко могут высказываться и остальные игроки (насколько они согласны с доводами только что выступившего «руководителя»). Только потом, в завершение могут кратко высказаться и основные игроки (смогут они работать в качестве стажеров по рассматриваемой профессии или нет и почему). Высказывания школьников также отмечаются на доске в другой колоночке, размещенной рядышком («плюсы», «минусы» и «вопросы»). Может высказываться и сам ведущий, корректируя ошибочные представления учащихся, но если их мнения и обоснования окажутся в основном верными, то ведущему лучше помолчать. Мнение ведущего также отмечается в отдельной колоночке на доске, напротив каждого рассматриваемого подразделения (см. пример — в табл.)

#### Пример заполненной таблицы для игры «Стажеры-инопланетяне».

Обозначения: «плюсы» — инопланетяне подходят для данной работы, «минусы» — не подходят, «вопросы» — неопределенное мнение

Подразделения и профессии автомобильного завода	Мнения инопланетян	Мнения класса	Мнение ведущего игры
Цех сборки автомобилей	+	+,+,+,-,-	?
Испытательный полигон	+,?	+,+,+	+
Отдел технического контроля	+	+	+
Планово-экономический отдел	+	+	+
Администрация предприятия	-,?	-,-,?	?
Бухгалтерия	+	+, -	+
Охранное подразделение	+	+,+,?	+
Столовая	-,?	?,-,-,-,-	-

8. Разобравшись с одной профессией, ведущий предлагает перейти к другому подразделению и также просит кого-нибудь выступить в роли «руководителя» и т. д. Обычно за урок удается рассмотреть около 7—10 профессий, что не так уж и мало, ведь в игре преследуется цель не только познакомить учащихся с подразделениями предприятия и типичными профессиями, но и научить их самостоятельно соотносить возможности работника с этими профессиями. Необычная игровая инструкция, а главное, использование необычных «возможностей» привносят в занятие дополнительный интерес и интригу. Поэтому, если в ходе игры будут возникать шутки и смех, следует отнестись к ним с пониманием, ведь сама игра провоцирует воображение. Спокойнее надо относиться и к ситуации, когда главные игроки (инопланетяне), «хохмы ради» изобразят на доске несколько нелепое существо, поскольку вполне может оказаться, что и для него подойдут некоторые профессии. Естественно, все эти шутки должны касаться представленных образов инопланетян и существующих земных профессий, но не должны быть направлены на личности самих главных участников, а ведущий должен обязательно следить за этим.

- Поскольку мнения могут быть разные, то обозначаются все оценки тех, кто высказывает свое мнение при обсуждении готовности инопланетян работать в данном подразделении.

Одним из сложных моментов игры может оказаться ситуация, когда учащиеся проявят некоторую

пассивность и не будут стремиться выступать в роли «руководителей» подразделений. Ведущий может использовать для предотвращения этого примерно следующие приемы. Уважительно обращаться к конкретным учащимся по именам и отчествам, например, «а что нам скажет Иван Иванович, начальник транспортного цеха?». Не «застрывать» на каком-то подразделении, если оно не вызывает интереса у учащихся. Если ведущий все-таки считает, что данное подразделение обязательно надо обсудить, то он сам может выступить в роли «временного руководителя (ВРИО)» и т. п.

Наконец, определяется в целом, удачной будет «стажировка» инопланетян или нет, то есть смогут ли они попробовать свои силы по большинству профессий данного предприятия. Часто обнаруживается, что даже инопланетяне (сильно отличающиеся от обычных людей) все-таки «профпригодны» для многих земных профессий. Такая игра для кого-то из участников может оказаться «вдохновляющим» условием для выбора тех профессий, по которым у него могут быть сомнения в своей пригодности работать по данной профессии. А у кого-то такая игра поможет скорректировать представления о характере самой работы и требованиях к работнику.

## Игра «Три судьбы»

Смысл игры — помочь старшеклассникам разобраться, в чем могут быть основные смыслы трудовой жизни применительно к различным стереотипам людей. Если сказать немного проще, то помочь разобраться, чем принципиально различаются стереотипы труженика, лентяя, бездарности и др.

Игра может проводиться как с классом, так и с подгруппой. Время — около 30—45 минут. Основные процедурные этапы следующие.

1. С самого начала, еще до объявления названия игры, необходимо выбрать трех добровольцев на главные роли.

2. Общая 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 в конце 90-х годов XX столетия закончил среднюю школу и прожил потом интересную жизнь, «дотянув» до нашего времени. Каждому из приглашенных где-то около 70 лет. Но гости наши необычные (в школе будущего много чего необычно): 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 ты явно не соответствуешь (и пусть перед тобой трепещут более умные и более достойные...), то есть как в бизнесе — выгодно продавать себя, даже тогда, когда ты гроша ломаного не стоишь... 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 (при этом они могут вообще играть одну и ту же роль...). 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».

3. Главные игроки примерно на 3—4 минуты отправляются в коридор, чтобы разобраться с игровыми ролями и продумать основные этапы своей жизни, а ведущий предлагает оставшимся придумать по 2—3 душещипательных

- *Сразу может оказаться, что желающие не объявятся, даже тогда, когда по многим признакам видно, что учащиеся хотели бы «поиграть». Есть простые приемы, позволяющие решить эту проблему. Например, ведущий может просто сказать, что если через 3 (через 5) секунды добровольцев не будет, то игры не получится и придется заняться чем-то другим. Обычно на последней секунде появляется даже больше желающих, чем требуется. Или другой прием: опытный педагог сразу увидит, кто хочет быть главным игроком, но еще не «созрел» окончательно, чтобы заявить об этом. Иногда достаточно легкого кивка головой такому учащемуся, чтобы тот смело вышел для участия в игре.*
- *Возможны разные варианты использования данного правила. Например, ведущий может сам раздать карточки участникам с указанием их ролей, может вообще не задавать ролей, а может в присутствии всего класса предложить игрокам самим распределить эти три роли вопроса, касающихся не только профессиональной деятельности, но и их личной, семейной жизни, досуга и всего, из чего складывается жизнь.*

4. Когда ведущий пойдет в коридор приглашать главных игроков в класс, он должен спросить у них (еще в коридоре), какие роли (стереотипы) каждый из них собирается представлять.

5. Главные игроки приглашаются в класс, усаживаются на «почетные места», и им предлагается по очереди кратко (за 3—4 минуты) рассказать об основных этапах прожитых жизней.

6. После того как все главные игроки кратко расскажут о своих судьбах, ведущий предлагает начать пресс-конференцию, то есть предлагает остальным учащимся задавать краткие вопросы и получать на них краткие ответы. Чтобы обращение к гостям было более уважительным, можно каждого из них попросить представиться — обязательно по имени и отчеству. Может оказаться так, что на каком-то этапе вопросы иссякнут и тогда, чтобы поддержать интерес к игре, сам ведущий должен задать один-два интересных вопроса. Но для этого он должен подготовить такие вопросы заранее... Может оказаться, что все вопросы будут адресованы только одному (самому интересному) игроку. В этом случае ведущий также должен сам задать вопрос тому, о ком вроде бы и «позабыть успели», переключив таким образом внимание класса и на других «гостей».

7. Примерно за 15—20 минут до конца занятия пресс-конференция прекращается, гостей благодарят и им предлагается занять свои места в классе, чтобы участвовать в общем обсуждении.

8. Обсуждение организуется следующим образом. Сначала ведущий может спросить у всех присутствующих, кто из «гостей» показался более счастливым и почему. При этом мнения могут быть очень разными. Далее можно поинтересоваться, у кого какие роли (стереотипы) получились и соотнести их с теми ролями, которые планировались самими игроками (еще в коридоре).

10. Прокомментировать табл. 6 можно следующим образом. Выделяется только два основных критерия: 1) желание хорошо делать конкретное дело; 2) способность хорошо его делать (чем меньше таких критериев, тем понятнее, о чем идет речь). Труженик (настоящий, а не карикатурный) — это человек, который умеет и мечтать, и реализовывать свои мечты. Ленивый (по определению) — это тот, кто не хочет, не способен по-настоящему мечтать, хотя способности у него могут и быть. В этом смысле лентяй близок к дураку: мог сделать что-то значительное, но Опыт показывает, что до данного этапа игра проводится без особых затруднений, а все сложности начинаются именно на этапе обсуждения. Главная трудность — кого же считать настоящим тружеником, лентяем и бездарностью. При всей внешней легкости и очевидности их различия на «интуитивном» уровне сказать об этом внятно, понятно и просто получается далеко не у всех, даже у взрослых... 9. Чтобы разобраться, кому какие роли удалось (или не удалось) сыграть на самом деле, ведущий может задать классу вопрос: «А чем вообще принципиально различаются труженик, лентяй и бездарность (безотносительно к нашей игре: в чем их различие вообще)? Если мы вообще сможем их различить, то это поможет нам разобраться и с нашими игроками». На доске ведущий выписывает критерии различия этих стереотипов, предлагаемые школьниками, но сам пока никак их не комментирует и свои критерии не называет. Единственное, о чем должен напомнить ведущий игрокам, — это о том, что критерий различия не должен быть применим ко всем рассматриваемым стереотипам, например, если какое-то качество есть у труженика, то либо у лентяя, либо у бездарности его быть не должно, иначе все оказываются одинаковыми, безразличия... При этом сами учащиеся могут высказывать сомнения в том, что выписанные на доске критерии действительно позволяют различать труженика, лентяя и бездарность. Очень часто в таких спорах участники игры сильно запутываются и в группе наступает некоторая растерянность (это особенно ощущается, когда игра проводится не в спешке, а при наличии резервного времени).

11. Когда группа явно растеряется, ведущий может предложить свои критерии различия труженика, лентяя и бездарности. Для этого он использует уже нарисованную на доске таблицу (табл., нижняя часть). Прокомментировать таблицу можно следующим образом. Выделяется только два основных критерия: 1) желание хорошо делать конкретное дело; 2) способность хорошо его делать (чем меньше таких критериев, тем понятнее, о чем идет речь). Труженик (настоящий, а не карикатурный) — это человек, который умеет и мечтать, и реализовывать свои мечты. Ленивый (по определению) — это тот, кто хочет, не способен по-настоящему мечтать, хотя способности у него могут и быть. В этом смысле лентяй близок к дураку: мог сделать что-то значительное, но не захотел, не сумел использовать свои возможности (лучший пример — алкоголики, любимая тема разговоров у которых — «вот какой я был — молодец, герой, супермен — раньше», «вот если бы я раньше захотел...»). 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, потому и — «бездарность». Для логической полноты можно выделить и такой стереотип, который и мечтать о значительном не способен (разрушенная мотивационная сфера), и делать толком ничего не умеет (разрушенная операциональная сфера) — это скорее всего больной человек, над которым просто грешно смеяться. И наконец, такой стереотип, который мечтает скромно и, главное, способен осуществлять свои скромные мечты, но не более того: он «свое место знает» — это обычный, нормальный человек, у которого все как у людей (потому и — «норма»...).

Стереотип «нормального человека» как раз и интересен тем, что по сравнению с «настоящим

тружеником» он близок к «стандарту», к однозначно понимаемому счастью. Суть «нормального человека» в том, что он не способен на жизненное творчество и строит свое счастье по уже проторенной кем-то дорожке...

В данной игре не стоит слишком сильно акцентировать внимание на стереотипе «нормального человека», поскольку это может быть неприятно многим подросткам, которые и планируют свои перспективы, исходя из существующих «норм» и «стандартов», ловко рекламируемых современными средствами массовой информации. Смысл обращения к данному стереотипу — как бы между прочим сравнить стереотип «нормального человека» с другими вариантами построения своего жизненного и профессионального пути в расчете на то, что, может быть, хотя бы у из подростков со временем появится желание прожить свою жизнь действительно творчески... Игра как бы указывает принципиальную возможность построения иного, не «стандартизированного» счастья.

Кто же по-настоящему счастлив из выделенных стереотипов? Если за критерий счастья взять степень соответствия того, что человек способен хотеть, и того, что он способен достичь, то счастливыми должны быть труженик, как это ни удивительно — больной человек, если его хотя бы не обижать, ведь очень многого ему не надо (вероятно, из зависти к их простому счастью больных очень любят обижать недалекие люди...), а также счастливым должен быть нормальный человек, так как «звезд с неба» он не хватает, да и не нужны ему эти «звезды» (для нормального предел мечтаний — это машина, дача, семья, вещи и, конечно же, поездка в Америку...). А вот несчастными должны быть лентяи (к своему несчастью, они часто бывают неглупыми и рано или поздно осознают, что прожили жизнь пустую), а также бездарности (даже на высоких постах бездарность чувствует, что ничего у нее не получается, если, конечно, такая бездарность еще не вошла в полный маразм или не превратилась в откровенно больную личность, но это уже другой случай...)

#### **Схема принципиального различия стереотипов труженика, лентяя-дурака, бездарности и др.**

Обозначения на схеме: (+) – критерий соответствует стереотипу, (0) – не соответствует, (?) – неопределённая степень соответствия, (+/-) – немножко соответствует, немножко не соответствует («как у обычных людей...»).

Критерии различия стереотипов	Труженик	Лентяй (он же – дурак)	Бездарность	Больной	Нормальный человек (обыватель)
<b>Возможные критерии класса</b>					
Активность	+	?	+	?	?
Целеустремлённость	+	+	+	?	?
Интеллект	+	+	0	?	?
Умения	+	+	0	?	?
И др.					
<b>Критерии ведущего</b>					
Желание хорошо делать конкретное дело	+	0	+	0	+/-
Способность хорошо делать данное дело	+	+	0	0	+/-
Счастье	+	0	0	+	+

12. Быстро сделав такие небольшие комментарии к таблице, ведущий может под конец игры обратиться к главным игрокам, чтобы каждый из них сам сказал, какой стереотип он пытался изобразить, насколько у него это получилось. Не оказалось ли так, что, играя лентяя, игрок на самом деле, сам того не поняв во время игры, представил настоящего труженика (или наоборот)?..

Нередко после знакомства с таблицей участники игры признаются, что им не удалось по-настоящему представить первоначально избранные роли-стереотипы. Опыт показывает, что трудно сыграть настоящего лентяя, чуть легче сыграть бездарность и труженика. Очень часто по-настоящему хорошо и убедительно удается сыграть обычного (нормального) человека.

Может оказаться и так, что кто-то из участников игры захочет поспорить со схемой (с преподавателем). Конечно, это хорошо, что игроки проявляют такую активность, но поскольку вопросы эти достаточно непростые и ведущий не всегда может сразу ответить на замечания игроков, то лучше перенести такую дискуссию либо на перемену, либо после уроков (для желающих), а может, даже лучше подготовиться и провести эту дискуссию во время другой встречи с данными школьниками.

Если педагог или психолог не понял смысла данной игровой процедуры или если он что-то понял, но не согласен с некоторыми идеями этой непростой игры, то лучше пока ее не проводить. А если психолог все-

таки решит (решится) провести эту методику, то особое внимание следует уделить именно этапу обсуждения и комментариям к схеме.

## Игра «Спящий город»

Данная игровая методика предназначена для повышения у участников уровня осознания особенностей трудовой деятельности в наиболее престижных на данный момент сферах деятельности с учетом специфики переживаемого страной периода. Первоначально данная игра была разработана для помощи старшеклассникам в более обоснованном выборе профиля дальнейшего профессионального обучения в одном частном международном университете под интересным названием МУСПО...

Игра может быть проведена как с группой в 12—15 человек, так и с целым классом и рассчитана на учащихся 9-х—11-х классов. Опыт показал, что данная игровая процедура может оказаться эффективной и при работе со взрослыми людьми, и даже в работе с профессиональными психологами и профконсультантами. По времени методика занимает обычно около часа, хотя нередко участники готовы играть и полтора часа.

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

1. Общая инструкция: «В некотором городе (если игра проводится 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 требуется предложить жителям простые и понятные, но при этом реалистичные программы улучшения их жизни. По условию игры, наш класс (или группа) должен в течение урока разработать такие программы по следующим направлениям: 1 — порядок и спокойствие в городе, снижение числа преступлений 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). Сейчас мы разобьемся на команды в соответствии с перечисленными программами, попробуем составить такие программы и посмотрим далее, что у нас получится, то есть сможет 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».

□ *В зависимости от конкретной ситуации ведущий игры может изменить или дополнить перечень программ. Например, 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.*

2. 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. Если 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, то есть 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», то есть 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».

4. 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), который представил бы свой проект программы.

5. Наконец, докладчики 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. Например, многие программы часто оказывались малореалистичными из-за «проблем с финансированием» или из-за «слабой подготовки кадров»...

6. При подведении общего итога все участники сами должны определить по 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. Но при этом игру должны будут проводить уже два человека: ведущий и оператор, а время проведения игры (вместе с просмотром записи) может увеличиться до 1,5—2 часов.

Использование видеоаппаратуры позволяет учащимся посмотреть на себя со стороны, оценить, насколько они хорошо осознали особенности профессиональной деятельности по обсуждаемой программе, насколько они вообще убедительны и т. д. Нередко использование видео заставляет многих участников действовать более ответственно (под все видящим и все запоминающим «оком камеры»), хотя может оказаться и так, что кто-то, наоборот, захочет покривляться перед видеокамерой... При этом надо быть готовым к тому, что в первые минуты просмотра видеозаписи учащиеся немного даже «подурачатся», ведь сам факт лицезрения себя на экране многих может удивить и поэтому ведущему следует спокойнее отнестись к бурному эмоциональному просмотру игры в первые минуты демонстрации видеозаписи. Иногда даже рекомендуется использовать эти записи для повторного просмотра (через определенное время), когда первоначальные эмоции немного поутихнут.

## **Игра «Угадай профессию»**

**(игра парами в классе и возможности использования в индивидуальной профконсультации)**

Цель данного игрового упражнения — познакомить участников со схемой анализа профессий.

Упражнение проводится с классом или группой, а может быть использовано и в индивидуальной работе. По времени оно занимает около часа. При этом на подготовку к игре уходит около 30—40 минут, а на саму игру — 10—15 минут.

Процедура *использования схемы анализа профессии в групповой игре* включает следующие основные этапы:

1. Ведущий просит назвать учащихся в классе (группе) профессию, которую все хорошо знают. Например, профессия — таксист.

2. Далее ведущий обращается к классу со следующим заданием: «Представьте, что я «свалился с луны» и ничего не знаю о земных профессиях, хотя по-русски все понимаю... попробуйте объяснить мне, что это за профессия такая (например — таксист, то есть то, что ранее называли учащиеся)». Обычно участники игры называют 8—12 характеристик профессии, которые являются далеко не исчерпывающими, и сами признаются, что вроде бы и знают, о чем рассказывать, но забыли. Иногда учащиеся просят, чтобы им задавали наводящие вопросы. Смысл данного этапа — сформировать желание у учащихся познакомиться со схемой, которая позволила бы им, не путаясь, рассказать о любой профессии. Ведущий предлагает учащимся записать в свои тетради схему анализа профессии. Сразу же, по ходу записи таблицы ведущий показывает, как можно было бы анализировать только что обсуждавшуюся профессию (например, таксист), которая вызвала определенные затруднения у участников игры. Задача данного этапа — несколько проанализировать профессию (таксист, например), сколько показать учащимся, что схема на самом деле несложная и с ее помощью вполне можно анализировать различные виды трудовой деятельности. Поэтому не следует на данном этапе много спорить и лучше закончить его как можно побыстрее, чтобы у участников было ощущение легкости от использования данной схемы.

3. После первого знакомства со схемой анализа профессий все участники разбиваются на пары (в обычном классе многие и так уже сидят парами) и игрокам предлагается следующее: 1) сначала каждый загадывает конкретную профессию и так, чтобы не видел напарник, выписывает ее где-нибудь; 2) каждый игрок «кодирует» загаданную профессию с помощью характеристик схемы анализа профессии в свободной колонке на своей таблице; 3) игроки обмениваются тетрадями с закодированными профессиями; 4) каждый игрок по тетради своего напарника пытается отгадать загаданную (закодированную) профессию примерно в течение 5—10 минут и предлагает 3 варианта отгадки (если хотя бы один вариант будет правильным или близким к правильному ответу, то считается, что профессия отгадана).

Если профессия не отгадана и в ходе обсуждения игроки в паре выяснят, что значительная часть характеристик профессии названа (закодирована) была неверно, то виноватым оказывается тот, кто не смог правильно закодировать профессию.

**Схема анализа профессий  
(перечень основных характеристики профессий)**

<i>Характеристики профессий по группам</i>	<i>Место для примера профессии - «таксист»</i>	<i>Место для кодирования загаданной профессии</i>
<i>Предмет труда:</i>		
1 - животные, растения (природа)		
2 - материалы		
3 - люди (дети, взрослые)	Люди	
4 - техника, транспорт	техника, транспорт	
5 - знакомые системы (тексты, информация в компьютерах ...)		
6 - художественный образ		
<i>Цели труда:</i>		
1 - контроль, оценка, диагноз		
2 - преобразовательная		
3 - изобретательная		
4 - транспортирование	транспортирование	
5 - обслуживание	обслуживание	
6 - собственное развитие		
<i>Средства труда:</i>		
1 - ручные и простые приспособления		
2 - механические	механические	
3 - автоматические		
4 - функциональные (речь, мимика, зрение, слух ...)	функциональные	
5 - теоретические (знания, способы, мышления)		
6 - переносные или стационарные средства		
<i>Условия труда:</i>		
1 - бытовой микроклимат		
2 - большие помещения с людьми		
3 - обычный производственный цех		
4 - необычные производственные условия (особый режим влажности, температуры, стерильность)		
5 - экстремальные условия (риск для жизни и здоровья)	Экстремальные	
6 - работа на открытом воздухе		
7 - работа сидя, стоя, в движении	Сидя	
8 - домашний кабинет		

*Характер общения в труде:*

1 - минимальное общение (индивидуальный труд)		
2 - клиенты, посетители	Клиенты	
3 - обычный коллектив (одни и те же лица...)		
4 - работа с аудиториями		
5 - выраженная дисциплина, субординация в труде		

*Ответственность в труде:*

1 - большая зарплата		
2 - льготы		
3 - «соблазны» (возможность брать взятки, воровать ...)	«Соблазны»	
4 - изысканные отношения, встречи со знаменитостями	Встречи со знаменитостями	
5 - частые командировки		
6 - законченный результат труда (можно полюбоваться)		

*Типичные трудности:*

1 - нервное напряжение	нервное напряжение	
2 - профзаболевания	профзаболевания	
3 - распространены мат и сквернословие	Мат и сквернословие	
4 - возможность оказаться за решёткой (в тюрьме)		
5 - невысокий престиж работы		

*Минимальный уровень образования для работы:*

1 - без специального образования (после школы)		
2 - начальное профессиональное образование (СПТУ)	Начальное профессиональное образование	
3 - среднее профессиональное образование (техникум)		
4 - высшее профессиональное образование (ВУЗ)		
5 - учёная степень (аспирантура, академия ...)		

Упражнение (схему анализа профессий) можно использовать и в индивидуальной работе как элемент профконсультации. Если школьник обратился к психологу с просьбой уточнить или проверить уже сделанный выбор, то можно предложить ему загадать (закодировать) по схеме уже выбранную профессию, предварительно познакомив учащегося с самой схемой анализа профессий. И тогда профконсультант выступит в роли отгадывающего. Важным в такой работе может оказаться обсуждение профессий, соответствующих характеристикам, которые выписал сам подросток и которые скорее всего, привлекают его больше всего в будущей работе. Такое обсуждение можно использовать для коррекции представлений учащегося о наиболее привлекательной для него профессии.

Если школьник вообще не знает, чего хочет, то профконсультант сначала опять же знакомит его со схемой анализа профессий, затем – предлагает ему выписать наиболее привлекательные для себя характеристики

профессии и уже после этого и профконсультант, и подросток на отдельных листочках пытаются написать по 3-5 профессий, соответствующих этим привлекательным характеристикам, то есть, как бы пытаются отгадать закодированную профессию.

### «Кто есть кто?»

Смысл игрового упражнения — дать возможность участникам соотнести свой образ с различными профессиями на основании знания учащихся друг о друге.

Игра проводится в круге, но возможен вариант проведения ее в классе. В игре могут участвовать от 6—8 до 12—15 человек. Время на первое проигрывание — 5—7 минут.

Процедура игрового упражнения следующая:

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

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

Если игроков немного (6—8 человек), то показывать можно не одной рукой, а двумя (одной рукой — на одного человека, другой — на другого). Для большего количества участников лучше всё это проделывать одной рукой, иначе будет путаница.

2. Показав рукой на своего товарища, все должны на время замереть, а ведущий сам по очереди подсчитывает, сколько рук показывает на каждого человека, то есть чей образ, по мнению большинства игроков, в наибольшей степени соответствует данной профессии<sup>1</sup>. Конечно, и сами игроки могут сосчитать, сколько рук на них указывают, но по опыту проведения игры, часто оказывается, что без помощи ведущего многие сбиваются.

Если упражнение проводится в классе и учащиеся сидят на своих местах за партами, то все основные правила сохраняются, а ведущий должен быть готов к несколько большим эмоциям игроков. Однако при таком варианте игры школьникам намного проще сосчитать самим, сколько товарищей на них показывают, ведь в отличие от игры в круге, где все сидят плотно друг с другом, в классе больше простора и меньше ошибок с показыванием и обращением друг к другу.

В целом данное игровое упражнение достаточно простое и с интересом воспринимается участниками.

- *Следует заметить, что в свое время проводились эксперименты (В. Н. Шубкин и др.), показывающие, что прогнозы школьников относительно профессионального будущего своих одноклассников нередко оказываются более точными, чем прогнозы их учителей и родителей. Это означает, что доверять мнению одноклассников о профессиональных перспективах своих товарищей все-таки можно.*

### «Походка» («Поступь профессионала»)

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

**Количество участников игры** — от 6—8 до 15—20 человек.

**Время** — от 20 до 30—40 минут.

**Процедура включает следующие этапы:**

1. Ведущий предлагает всем рассчитать по порядку номеров.  
2. Каждый достает листочек бумаги и проставляет на нем в столбик столько номеров, сколько оказалось участников игры.

3. Общая инструкция: «Данное игровое упражнение одновременно очень необычное и очень простое. Мы попробуем изобразить те или иные профессии с помощью походки, ведь можно же изображать разные вещи и явления с помощью жестов, мимики, различных поз и т. п. Сначала каждый должен выбрать для себя профессию, которую он захочет представить с помощью своей походки. Сейчас каждый из Вас по очереди встанет со своего места, спокойно подойдет ко мне и очень тихо (шепотом) скажет мне на ухо, какого профессионала он хотел изобразить с помощью своей походки. После этого он так же тихо пройдет на свое место. Остальные должны будут внимательно наблюдать за походкой очередного игрока, а в своих листочках напротив номера этого игрока написать ту профессию, с которой у Вас проассоциировалась его походка. Известно ведь, что по походке иногда можно узнать (угадать), работает человек грузчиком или артистом балета, военным или бухгалтером и т. д.»

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.

## «Ловушки-капканчики»

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

Данное игровое упражнение проводится в круге.

**Количество участников** — от 6—8 до 12—15.

**Время** — 20—30 минут.

**Процедура включает следующие этапы:**

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

2. В группе выбирается доброволец, который будет «представлять» какого-то вымышленного человека (если доброволец пожелает, то он может представлять и самого себя...). При этом для вымышленного человека необходимо сразу же определить его основные характеристики: пол, возраст (желательно, чтобы возраст соответствовал

возрасту большинства присутствующих, что сделает упражнение более актуальным для играющих), образование, семейное положение и др. Но таких характеристик не должно быть слишком много!

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## Игра «Эпитафия»

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

Методика рассчитана на работу в круге.

**Количество участников** — от 8—10 до 15—20.

**Время проведения** — от 25 до 40 минут.

**Процедура включает следующие основные этапы:**

1. Участники рассаживаются в круг и ведущий «загадочным голосом» рассказывает такую примерно притчу: «Говорят, где-то на Кавказе есть старое кладбище, где на могильных плитах можно встретить примерно такие надписи: «Сулейман Бабашидзе. Родился в 1820 году, умер в 1858 году. Прожил 3 года...», или «Нугзар Гаприндашвили. Родился в 1840 году, умер в 1865 году. Прожил 120 лет...». Далее ведущий может спросить у группы: «Что на Кавказе считать не умеют? Может со смыслом делались эти приписки на могильных плитах? А с каким смыслом?». Смысл приписок в том, что таким образом односельчане оценивали насыщенность и общую ценность жизни данного человека»<sup>1</sup>.

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

3. Ведущий называет первое событие, например, «наш герой окончил среднюю школу с двумя тройками». Далее остальные игроки по очереди называют свои события. Ведущий должен проследить за тем, чтобы никто не подсказывал и не мешал очередному участнику. Если участников игры немного (всего 6—8 человек), целесообразно пройти по второму кругу, то есть дать каждому участнику возможность назвать и по второму событию.

□ *Данный пример в несколько видоизмененном виде взят из книги Головахи Е. И., Хроника А. А. Психологическое время личности. — Киев: Наукова думка, 1984.— 208 с, где авторы разводят время паспортное (физическое) и время психологическое, наполненное тем или иным смыслом. Авторами развивается также идея «событийного подхода» в планировании и оценке жизненных и профессиональных перспектив.*

□ *Примечательно, что идея планирования жизни как «написания поэмы» наиболее близка творческим людям. Для таких людей «поэма жизни» обычно включает: 1 — образ героя; 2 — сюжетную канву событий; 3 — трагедийность, переживания героя; 4 — неожиданные повороты судьбы, без которых жизнь становится неинтересной (см. Розин М. В. Психология судьбы: программирование или творчество // Вопросы психологии.— 1992.- №1.— С.98—105*

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

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

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

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

какая-то (или «...мрак какой-то»)». Таким образом, построить интересную жизнь даже в воображении

оказывается совсем непросто.

8. Завершить игру можно напоминанием о том, что события бывают внешние и внутренние (нередко игра получается неинтересной как раз потому, что называются в основном внешние события, и жизнь оказывается похожей на биографию для отдела кадров...). Ведущий предлагает каждому по очереди назвать какое-нибудь действительно интересное и достойное событие, которое могло бы украсить любую жизнь.

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

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

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

По опыту проведения данной игры, типичный сценарий жизни примерно такой (для девушек): после школы поступает в институт (часто в экономический или юридический); в институте знакомится с парнем, встречается (иногда появляется ребенок); ссорится с парнем; знакомится с иностранцем (реже с «новым русским») и, почти всегда — уезжает за границу (Европа-Америка); как ни удивительно, часто возвращается через некоторое время в Россию; далее очень просто — устраивается на работу, работает...; иногда — снова выходит замуж, создает семью; очень часто — появляются внуки; часто ближе к старости — пишет мемуары; умирает обычно в окружении любящих детей и внуков. Для молодых людей (парней) жизненный сценарий примерно такого же плана, только чаще едут не за границу, а в Сибирь или на Дальний Восток, а потом «открывают свое дело» и зарабатывают огромные деньги («состояния»). Иногда случается, что главный герой получает богатое наследство, но часто его «проматывает». Нередко на каком-то этапе (ближе к зрелому возрасту) спиваются, ссорятся с сыном, но потом обычно мирятся и также умирают в окружении любящих родственников... Таким образом, можно предположить, что даже в коллективном рассказе часто проецируются (проявляются) реальные проблемы, присутствующие в типичных отношениях подростков с родителями и сверстниками. И хотя игра служит не столько для проекции и рефлексии этих отношений, но совсем не учитывать (недооценивать) этого при ее проведении не следует. Особую осторожность надо проявлять при проведении данной игры со взрослыми людьми, ведь у них проекция собственных проблем и собственной жизни может оказаться еще более выраженной, чем даже у подростков. Особый такт надо проявлять при оценке качества жизни главных героев (при назывании психологического времени, характеризующего насыщенность и общую ценность смоделированной в игре жизни). Иногда ведущему следует даже немного подыграть участникам, самому назвав больше психологических лет для главного героя, чем он того заслуживает. Если у подростков основная жизнь впереди и что-то еще можно изменить, то у многих взрослых игроков часть жизни уже прожита и не каждому приятно осознать, что немалая часть жизни прошла банально и неинтересно (человек так и не сумел найти для себя особый смысл своего существования, он просто жил как все, жил, как бы являясь «чьей-то тенью»<sup>1</sup>...

## **Игра «Профессия на букву»**

*Цель упражнения* - расширение у участников знаний о мире профессионального труда или актуализации уже имеющихся знаний о профессиях.

*Время проведения* – 5-15 минут

*Основные этапы* – упражнение проводится в круге

*Инструкция:*

Сейчас будет названа какая-то буква. Наша задача – показать, что, мы знаем много профессий, начинающих на эту букву, т.е. показать, насколько мы знаем мир профессий. Каждый по кругу будет называть по одной профессии на данную букву.

Ведущей называет первую букву, а участники по очереди называют профессии. Если называется незнакомая большинству участников профессии, ведущий просит пояснить, о чем идет речь. Если игрок не может это объяснить, то считается, что профессия не названа, и ход передается следующему по очереди игроку (по более жестким правилам, тот, кто не смог назвать профессию, выбывает из игры и выходит на время из круга).

При этом совсем не обязательно требовать от участников официальных (безукоризненно правильных) названий профессий, поскольку на данный момент ни один справочник не является исчерпывающим. Учащимся важно хотя бы приблизительно обозначить ту или иную профессиональную деятельность и суметь

ответить на уточняющие вопросы.

Ведущему желательно больше 5-7 букв не предлагать, иначе игра перестанет быть увлекательной для участников. При проведении данной игровой методики начинать следует с простых букв, по которым легко называть профессии (буквы: м, н, о), постепенно предлагая участникам более сложные буквы (ч, ц, я).

Опыт показывает, что у ведущего в данном упражнении имеются возможности для ненавязчивой коррекции представлений учащихся о тех или иных профессиях. К нашему удивлению, даже несмотря на всю простоту и кажущуюся примитивность данного упражнения, проходит оно обычно достаточно интересно.

## **Игра «Самая - Самая»**

*Цель упражнения* – повышение у учащихся знаний о мире профессионального труда

*Время проведения* – 15-30 минут.

*Основные этапы* – упражнение проводится в круге.

*Инструкция:*

Сейчас вам будут предлагаться некоторые необычные характеристики профессий, а вы должны по очереди называть те профессии, которые, по вашему мнению, а наибольшей степени данной характеристике соответствуют.

1. Ведущий называет первую характеристику, а участники сразу же по очереди (по кругу) предлагают свои варианты профессий. Если у кого-то возникают сомнения, что названа самая-самая подходящая к данной характеристике профессии (или близкая к самой-самой), то можно задавать уточняющие вопросы.
2. Далее называется следующая характеристика и т.д. Всего таких характеристик должно быть не более 5-7.

*Обсуждение.*

Важным элементом данного игрового упражнения является обсуждение. Ведущий должен проявить уважение к мнениям различных участников, поскольку оценки могут (и должны) быть субъективными. В то же время, выделение некоторых «самых-самых» профессий должны опираться на объективные знания о них. Например, если как самая денежная называется профессия депутата Госдумы страны, то можно уточнить у школьника, а знает ли он, сколько зарабатывают депутаты (по сравнению с другими высокооплачиваемыми профессиями)? Можно в ходе обсуждения совместными усилиями определить, какую профессию вообще можно считать денежной и т.п.

Для того чтобы упражнения проходило более интересно, ведущий обязательно должен заранее отобрать наиболее необычные характеристики профессий, которые должны заинтриговать участников.

Это могут быть, например, такие характеристики: самая зеленая профессия; самая сладкая профессия; самая неприличная профессия; самая смешная профессия и т.д.

## **Игра «Болван»**

Игра в очень шуточной форме позволяет рассматривать вопросы тех или иных конкретных жизненных ценностей, определяющих смыслы жизни и счастье человека в целом.

Игра проводится только в одной небольшой группой в 6-8 человек. Время проведения методики – 30-40 минут.

*Процедура* включает следующие этапы:

1. Ведущий показывает таблицу №1 «Бланк» и каждый участник получает такой бланк и ведущий тоже берет себе один бланк.
2. Далее каждый участник получает 8 карточек с названиями событий-пожеланий (ведущему не понадобятся такие карточки)
3. На обратной стороне, где стоят буквы, необходимо каждому игроку самостоятельно оценить по 10-балльной шкале, насколько первое событие – «Украсть 1 миллион долларов» - будет способствовать «радостям души» (А), «радостям тела» (Б), «одобрению со стороны порядочных людей» (В), «одобрению негодяев» (Г). Аналогично готовятся по порядку все восемь карточек.
4. В ходе игры участники обмениваются друг другом карточками с событиями-пожеланиями. Если игрок принимает такие пожелания, то берет предлагаемую ему карточку и сначала выписывает в свой бланк, во вторую колонку, напротив данного пожелания знак «плюс» («+»), а с обратной стороны карточки переписывает в бланк, в четвертую колонку, против соответствующих букв те баллы, которые проставлены на полученной им карточке. При этом не просто переписывать баллы, а сразу приплюсовывать их к уже имеющимся баллам и считать суммы.
5. **ОСОБЕННОСТЬЮ ДАННОЙ ИГРЫ** является то, что каждый игрок вправе отказаться от предлагаемого ему события-пожелания, и тогда эта отвергнутая карточка вручается некоторому «пустому месту» - некоторому условному «болвану», который как бы согласен на все, от чего



отказываются достойные и порядочные люди. Роль такого условного «болвана» в игре выполняет ведущий. Он проделывает все (в бланке, с карточками) то, что и остальные участники. Те карточки, которые получил «болван» больше в игре не участвуют. (Если в игре окажется, что ведущего буквально «заваливают» карточками, что может привести к значительному отвлечению его внимания от организации игрового взаимодействия, то ему следует просто попросить «поощрить» ведущего... Если же окажется, что подростки почти не захотят отдавать «болвану» свои карточки, что приведет к неинтересному завершению игры, то ведущий должен с помощью провокационных фраз заставить участников от чего-то отказываться в свою пользу, например, «Ну сколько можно рожать детей, Ведь у вас уже 3 ребенка?!» )

6. Где-то примерно с середины игры (через 7-10 минут от ее начала) ведущий может ввести новое правило: с данного момента все карточки повторно в игре не участвуют и просто кладутся под листок.
7. Примерно за одну минуту до окончания игры ведущий вводит еще одно игровое условие: за оставшуюся минуту каждый игрок может освободиться (отдать кому-то из игроков, но не «болвану») одну самую непривлекательную свою карточку с событием – пожеланием, после чего все оставшиеся на руках у каждого игрока карточки будут считаться «пределом его желаний» (раз он так долго их никому не отдавал) и с них необходимо будет переписать в свой бланк всю информацию, т. Е. пометить «плюсами» названия этих карточек-пожеланий и, главное – перенести в бланк все баллы, которые имеются на этих оставшихся карточках.
8. После этого подсчитываются результаты игры. Все участники, включая ведущего, должны по каждой букве (А, Б, В, Г) быстро сосчитать общую сумму баллов. Если в ходе игры, как уже указывалось ранее, участники сразу приплюсовывали эти баллы к уже имеющимся значениям, то все подсчеты оказываются очень простыми. После этого необходимо подсчитать средние значения по каждой букве, для чего необходимо полученную сумму баллов просто разделить на само количество цифр, выписанных против каждой буквы.
9. Общее подведение итогов организуется следующим образом. Ведущий, выполняющий роль игрового «болвана» сначала спрашивает остальных участников, у кого самое большое среднее значение по первой букве «А» - по «Радостям души»? Далее он называет свое среднее значение. Нередко оказывается, что уже после первого сопоставления результатов многих игроков, которые имели возможность отказываться от того, что казалось им недостойным, с результатами «болвана», который как бы вынужден был брать все события-остатки (своеобразные «отбросы») вдруг оказывается, что более предпочтительные результаты почему-то именно у «болвана» (или, по крайней мере, не хуже тех игроков, кто по средним значениям лидирует в группе). Можно также поинтересоваться у игроков, кто больше выбирал первое событие, второе и т.д., не забыв каждый раз называть, сколько раз такое событие «происходило» у игрового «болвана» (может это как-то помогло бы понять, почему дела у «болвана» не так уж плохи по сравнению с более «приличной» публикой...) Далее ведущий сравнивает свои средние результаты с результатами других игроков по следующим позициям (по буквам Б, В, Г). Поскольку такие сопоставления очень часто оказываются для игроков неожиданными, то все может стать хорошей основой для увлекательного обсуждения проблем, связанных с поиском смысла жизни и путей построения полноценного счастья и т.п.

#### БЛАНК ДЛЯ ИГРЫ «БОЛВАН»

События - пожелания		Частота встречаемости событий	Критерии качества «хорошей» жизни	Показатели выраженности критериев «хорошей» жизни
1.	Украсть 1 млн. долларов		А Радости души	
2.	Честно заработать 500 рублей		Б Радости тела	
3.	Воспитать 3-х детей			
4.	Учиться, учиться и учиться		В Одобряют порядочные люди	
5.	Муки творчества			
6.	Богатое наследство			
7.	Престижная работа			
8.	Поездка в Париж			

		Г Одобрят негодяи	
Украсть 1 млн. долларов	Честно заработать 500 рублей	Воспитать 3-х детей	Учиться, учиться и учиться
Муки творчества	Богатое наследство	Престижная работа	Поездка в Париж
А Б В Г	А Б В Г	А Б В Г	А Б В Г
А Б В Г	А Б В Г	А Б В Г	А Б В Г

## Профориентационная игра «Перспектива»

Время игры — 1 час 40 минут.

Игра может проводиться в аудитории или актовом зале.

### Возможности игры

Игра «Перспектива» может являться одним из этапов профориентационной работы образовательного учреждения, но вполне может проводиться и как самостоятельная акция. Основная цель игры — помочь старшеклассникам, определяющимся в выборе профессионального обучения, более осознанно подойти к своему будущему, осознать взаимосвязь различных жизненных этапов и событий.

Игра наглядно демонстрирует причинно-следственные связи между осуществляемым выбором, принимаемыми решениями и их последствиями, а следовательно, убеждает участников ответственно отнестись к выбору жизненной стратегии, показывает возможность и необходимость планирования своего будущего.

Эта игра — для учащихся десятых классов (она вполне может проводиться для учеников одной параллели, не являющихся одноклассниками). Необходимо участие классного руководителя и психолога. Должно быть не менее двух ведущих: два психолога или психолог и классный руководитель.

### Сценарий игры

Тематическая разминка и погружение в игровую ситуацию проводятся ведущими в отдельном помещении (желательно, чтобы это место нравилось участникам).

Ведущий. Ребята, сегодня нам предстоит необычная игра. У вас будет возможность представить свое будущее, спланировать его, может быть, что-то изменить в нем или в отношении к нему, о чем-то задуматься. Возможно, в процессе игры у вас появятся какие-то вопросы, желание что-либо обсудить с ведущими. Вы сможете это сделать на консультации с психологом или на классном часе. Игра состоит из нескольких этапов, каждый из которых будет зафиксирован в вашем «зачетном листе». А сейчас я прошу всех пройти за мной.

Ведущие уводят старшеклассников в холл перед актовым залом, где уже звучит музыка «Школьные годы чудесные...». Раздаются «зачетные листы», ребята по одному заходят в актовый зал, дверь за ними громко захлопывается и закрывается на замок. Музыка обрывается.

В зале все присутствующие садятся в круг на стулья.

Первый ведущий. Представьте себе, что вы расстаетесь со школой: выпускной бал закончился, вы разъехались по

домам. 11 школьных лет позади... Какие чувства испытывает сейчас каждый выпускник? Поделитесь, пожалуйста. Первый ведущий обсуждает с участниками их чувства. В конце обсуждения второй ведущий кладет в центр круга маркеры, фломастеры.

Первый ведущий. Теперь я прошу вас выбрать цвет своего чувства и обозначить его в «зачетном листе».

Отметив цвет чувства, участники возвращаются в круг, ведущие раздают каждому по половинке листа А4.

Первый ведущий. Напишите каждый на своем листочке основные факторы, принципы и убеждения, влияющие на выбор будущей профессии. После того как закончите, поверните листок к группе и держите его так, чтобы другие могли прочитать.

Второй ведущий помогает участникам скорректировать формулировки. Если среди игроков оказываются дети, в чьи планы не входит дальнейшее продолжение образования, второй ведущий предлагает им объяснить свою позицию.

Первый ведущий. Теперь подойдите и положите руку на плечо тому человеку, чьи взгляды вам близки или интересны.

Ребята объединяются в группы.

Первый ведущий. Теперь в группах составьте список аргументов в защиту вашего принципа выбора профессии: почему именно он кажется вам основополагающим или почему для вас он так важен.

Группы представляют списки своих аргументов. Второй ведущий организывает дискуссию с обсуждением принципиальных мировоззренческих позиций: что, важнее — обеспечить достаток семье или реализовать себя, нравственно ли приносить пользу чужим людям в ущерб своим детям и т.д. Если среди участников оказываются дети, в чьи планы не входит дальнейшее продолжение образования, ведущий предлагает им аргументировать свою позицию.

Первый ведущий. Еще раз подумайте о принципе, следуя которому, вы выбираете профессию. Решите, остаетесь ли вы в своей группе или хотели бы перейти в другую, чьи взгляды оказались вам ближе? Участники переходят.

Первый ведущий. Запишите свой принцип выбора профессии в «зачетный лист».

Второй ведущий раздает каждому участнику лист с текстом теста. Участники, не желающие продолжать дальнейшее профессиональное обучение, самостоятельно обдумывают и записывают значимые для них жизненные цели на ближайшие 5 лет после окончания школы.

Первый ведущий. Я зачитываю вслух текст теста, а вы выбираете варианты ответов, которые отражают вашу точку зрения. В каждом вопросе можно выбрать только один ответ. После выбора ответа отметьте в «зачетном листе» цвет, соответствующий пометке напротив выбранного ответа в тесте. При завершении теста у вас должно быть отмечено 4 цвета. Пока один ведущий работает с тестом, второй развешивает на стендах или стенах большие листы (А4) цветной бумаги.

Первый ведущий. Теперь посмотрите на цвета выбранных вами ответов. Какой цвет преобладает? Подойдите к большому квадрату этого цвета. Если вы набрали поровну разных цветов, то останьтесь на месте и послушайте, что означает каждый цвет.

Один ведущий называет цели студенчества и расшифровывает их, другой прикрепляет под цветной бумагой таблички с названиями этих целей: желтый — превращение в профессионала, красный — возможность работать по профессии с помощью диплома и первичных знаний, зеленый — активная студенческая жизнь, синий — устройство личной жизни, коричневый — карьерные устремления. Важным моментом на данном этапе является разграничение для учеников двух похожих на первый взгляд целей — превращение в профессионала и возможность работать по профессии с помощью диплома и первичных знаний. Ведущий может объяснить ребятам, что стать профессионалом за 5 лет учебы в институте — это очень трудная задача, предполагающая совмещение серьезной учебы со стажировкой и т. д. Чаще становление профессионала происходит уже после окончания института в процессе получения опыта. Но это, как правило, предполагает в течение какого-то времени после окончания института работу в не самых престижных и хорошо оплачиваемых местах, прежде чем начинающий специалист станет конкурентоспособным в профессиональной среде.

Первый ведущий. Теперь те, у кого было поровну разных цветов, выберите цель студенчества, которая вам ближе, назовите нам ее и подойдите к соответствующему ей цвету. Все участники могут решить, остаться ли им в своей группе или перейти в другую, чья цель кажется более верной. {Участники переходят.} Занесите, пожалуйста, ваши цели в «зачетные листы».

Дети объединяются в группы по выбранным целям студенчества, заполняют «зачетные листы», самостоятельно работающие участники представляют и записывают свои цели.

Первый ведущий. Сейчас вы будете работать в группах, объединенных одной целью студенчества. Мы дадим каждой группе плакат со всевозможными видами деятельности студента. Ваша задача — выбрать из перечня дела и занятия студента, который учится в институте с той же целью, что и вы.

Ведущие раздают группам по плакату, дети составляют список дел студента. Ведущие в шуточной форме

корректируют работу групп. Участники, не желающие продолжать дальнейшее профессиональное обучение, составляют и записывают перечень дел и занятий, необходимых для достижения поставленных целей.

Первый ведущий. Теперь составьте режим жизни студента в течение одной недели, предполагающий осуществление всех выбранных вами дел.

Ребята составляют и зачитывают другим группам режим недели. Участники, в чьи планы не входит продолжать дальнейшее профессиональное обучение, составляют и записывают свой режим.

Второй ведущий. Представьте, что вы 5 лет живете в том графике, который вы только что нам прочитали. Что вы чувствуете?

Первый ведущий организывает обсуждение, в конце которого участникам, не удовлетворенным составленным режимом, предлагается перейти в другую группу.

Второй ведущий. Запишите в «зачетных листах», с каким багажом знаний, умений, навыков, с какими новыми личностными качествами вы выйдете из вуза через 5 лет прожитой по вашему плану жизни. Зачитайте вслух свой «багаж».

Ребята зачитывают свой «багаж», обсуждают, затем все участники садятся в общий круг.

Первый ведущий. У каждого человека есть какие-то жизненные цели — то, чего хотелось бы достичь, то, ради чего имеет смысл жить. Они могут быть очень разными: для кого-то важнее всего — счастливая семья, для кого-то — успешная карьера или жизнь, наполненная сильными впечатлениями.

Второй ведущий раздает каждому участнику листочек с перечнем различных жизненных целей.

Первый ведущий. Некоторые из этих целей легко сочетаются с другими, некоторые противоречат друг другу — например, трудно совмещать серьезную карьеру с созданием счастливой семьи. Часто приходится чем-то жертвовать ради самой важной, самой значимой жизненной цели. Сейчас я прошу подумать, какая из перечисленных целей (или, возможно, ее нет в списке) является для вас самой главной.

В зале задернут сценический занавес, за ним ведущими были заранее развешаны листы ватмана с написанными жизненными целями (на каждом листе — одна цель).

Ведущий стоит около занавеса и по одному впускает за него участников, определившихся с выбором цели жизни. Участники проходят за занавес и встают около листов.

Первый ведущий. Сейчас каждый может назвать значимую для него жизненную цель и обосновать свой выбор, какой личностный смысл он вкладывает в эту цель, что под ней понимает, почему именно она представляется наиболее важной?

Участники озвучивают и комментируют свой выбор, ведущие организуют обсуждение.

Первый ведущий. Запишите выбранную вами жизненную цель в «зачетный лист».

Второй ведущий. А теперь посмотрите в свои «зачетные листы». Как соотносятся ваши записи? Быть может, есть какие-то несогласования? Ребята делятся полученными результатами.

Этот этап — некая кульминация игры. Ребята получают наглядный результат своей работы: у кого-то проявляется четкая согласованность жизненных устремлений, а у кого-то — несоответствие различных жизненных этапов. Например, целью жизни девушки является счастливая семейная жизнь, а она 5 лет посвятила серьезнейшему профессиональному становлению; у молодого человека цель — блестящая карьера, а он в институте вел «активную студенческую жизнь». Безусловно, все подобные случаи нуждаются в акцентировании на игре, ведущему следует быть готовым к оказанию эмоциональной поддержки, к предложению индивидуальной консультации.

Второй ведущий. Большое спасибо всем за работу, я прошу сдать мне «зачетные листы», встречаемся через 10 минут в кабинете для обсуждения игры.

Ребята расходятся, ведущие готовятся к обсуждению, для которого желательно организовать другое помещение (это помогает ребятам быстрее выйти из игровой ситуации).

Первый ведущий. Наша игра окончена. Какими мыслями, чувствами, состоянием хочется поделиться? Может быть, кто-то хочет задать вопросы ведущим или друг другу? Спасибо всем за работу!

### **Комментарии:**

Эта игра позволяет увидеть, какие у старшеклассников возникают трудности в связи с профессиональным самоопределением и согласованностью жизненных устремлений. Она дает психологу и классному руководителю диагностический материал для дальнейшей индивидуальной или групповой профессиональной ориентации учащихся.

Игра очень четкая, структурированная и «живая»: в зависимости от готовности детей могут подниматься и обсуждаться самые сложные мировоззренческие позиции. Многим подросткам приятно чувствовать себя в роли взрослых, принимающих серьезные ответственные решения, отстаивающих принципиальные позиции. Игра крайне насыщена эмоционально и интеллектуально. Игра формирует ценности и создает мотивации для дальнейшей серьезной учебы: десятиклассников увлекает возможность попробовать себя в роли студентов, они вдохновенно работают над выстраиванием учебной стратегии,

поражаются объему труда, который надо вложить в свое профессиональное становление.

Одной из центральных задач игры является формирование позитивного отношения ребят к своему будущему, для чего ведущими и дается возможность его изменять на каждом этапе действия.

Роль ведущих в этой игре крайне важна: необходимо направлять работу всех групп, быть готовыми к серьезному обсуждению принципиальных вопросов, но при этом не подавлять детскую самостоятельность и демонстрировать уважительное отношение к самым различным — и иногда совершенно неожиданным — взглядам подрастающего поколения.

### **Упражнения:**

#### **«Мяч плюс профессия или кто назовет больше профессий?»**

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

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

#### **«Мечты»**

Все, сидя по кругу, закрывают глаза и пытаются, прислушиваясь к своим желаниям, представить себе профессиональное будущее, положение в обществе, ближайшее окружение. Дается 1,5 минуты. Включается тихая, приятная музыка.

Каждый участник группы делится своими впечатлениями.

Тренер обобщает сказанное. Говорит о том, что у каждого участника группы есть своя мечта, цель, которую предстоит достичь.

#### **«Мои ожидания и опасения»**

Каждый высказывает собственные ожидания и опасения, которые могут возникнуть в ходе работы группы. Когда все выскажутся, тренер проясняет смысл той работы, которая будет происходить «здесь и теперь».

#### **«Пересадка по общим интересам или отношению к различным видам деятельности»**

Участники садятся по кругу, а ведущий встает в центр круга. Он предлагает пересесть всем тем, кто обладает каким-то общим признаком: интересом, склонностью к какому-то занятию. Ведущий называет этот признак и все, кто им обладает, должны поменяться местами. Например: «Пересядьте все те, кто любит заниматься спортом», - и все любители спорта должны поменяться местами. Ведущий при этом старается занять одно из освободившихся мест. Тот, кто остается без места, становится ведущим.

#### **«Делай как Я!»**

Все встают в шеренгу за ведущим, который начинает двигаться по кругу со словами: «Делай как Я!» и показывает движение. Все повторяют это движение, пока один из участников не скажет: «Делай как Я!» и предложит новое движение. Желательно каждому участнику что-то новое предложить для всех.

#### **«Самореклама»**

За 25-30 минут написать работодателю письмо с предложением услуг и описанием своих психологических особенностей, способностей, успехов. Автор подписывает письмо и сдает его ведущему. Ведущий собирает все письма, а затем, не называя автора, читает письма вслух. Проводится обсуждение писем в кругу. Участники круга пытаются угадать автора.

#### **«Молекулы и атомы»**

Представим себя атомами. Они выглядят так (тренер показывает, согнув руки в локтях и прижав кисти к плечам). Атомы двигаются по комнате, пока тренер не называет какое-либо число. Тогда все объединяются в молекулы из названного числа атомов. «Атомы» стоят в молекуле лицом друг другу в кругу, касаясь предплечьями. Не называются числа, при которых один участник группы может остаться один вне молекулы. В конце упражнения тренер называет число, равное количеству участников группы.

#### **«Стража»**

Необходимо нечетное количество участников. Все рассчитываются на «первый-второй». Вторые номера сидят на стульях, первые стоят за спинками стульев. Оставшийся без пары участник группы стоит за спинкой свободного стула. Его задача, используя только неречевые средства общения, переманить к себе на стул кого-нибудь из участников. Задача тех, кто стоит за спинками – удержать «подопечных», успев положить руку на плечо того человека, который сидит на их стуле, в тот момент, когда они заметили его намерение пересесть. Постоянно держать руку над плечом «подопечного» не стоит.

#### **«Покажи, кто он?»**

На доске записывают 10-12 нравящихся участникам группы профессий. Ведущий называет каждую из выбранных профессий и говорит: «Покажи, кто он?». Все показывают на того, кому больше всего подходит данная профессия.

### **«Выступление у микрофона»**

«Представитель» одного из учебных заведений (средних специальных, профессиональных, высших) предлагает выпускникам средней школы получить стоящую профессию. Слушатели могут задавать вопросы в конце выступления. Представителем по очереди становятся все участники. Обсуждение представленных профессий.

### **«Сядем вместе, сядем рядом»**

Все участники обнимаются за плечи и одновременно медленно садятся, лицом к центру круга. Затем встают, также держась за плечи друг друга.

### **«Надпись на спине»**

Ведущий прикрепляет карточку с названием профессии одному из участников. Остальные должны изобразить эту профессию так, чтобы участник с карточкой на спине угадал, что написано на карточке.

### **«Скульптор»**

Работа в парах. «Скульптор» «лепит» из участника группы представителя той профессии, которая с его точки зрения, наиболее соответствует данному человеку. Затем – обмен ролями.

### **«Крокодил»**

Группа разбивается на две команды. Первая – загадывает какую-либо профессию, а вторая делегирует своего участника (с его согласия) или игроки первой группы могут сами назвать того, кому они сообщат загаданную профессию. Последний должен изобразить ее только с помощью жестов и мимики, а его команда пытается понять, что было загадано. Команды загадывают профессии по очереди. Обсуждение: что помогло справиться с поставленной задачей и что затрудняло ее выполнение?

### **«Барьер»**

Каждый из участников тренинга мысленно представляет то, что является препятствием – барьером на пути достижения ближайшей профессиональной цели. Этот барьер представляется в виде членов группы, которые, сжав в кольцо участника, мешают выбраться из круга. Прорыв означает преодоление препятствия. Участник может выйти из круга, уговорив одного из препятствующих. Обсуждение.

### **«Укачивание»**

Участник группы ложится на стулья (на пол). В этом горизонтальном положении его поднимают и раскачивают вверх – вниз. Эту процедуру повторяют по очереди с каждым. Перед упражнением ведущий делает следующее замечание: «Очень важно испытать доверие, а также нашу независимость от других членов группы.»

### **«Невербальное общение»**

Участники делятся на пары. Распределяют между собой роли: один застывает в неподвижности, изображая погруженное в себя существо – с каменным лицом и пустым взглядом. Другому надо оживить напарника, не прикасаясь к нему и ничего не говоря. Все, чем он располагает, – это взгляд, жесты, мимика и пантомимика. Признаками успешной работы «реаниматора» можно считать произвольные реплики напарника, его смех, улыбку и другие проявления эмоциональной жизни. На задание дается 1 минута. Обсуждение: Что мешало вести себя свободно, раскованно? Не подыгрывали ли «реаниматорам»? Почему?

### **«Хвастовство»**

По кругу каждый участник говорит : «Я лучше всех знаю..., умею...» и т.д. до сих пор, пока не останется самый большой хвастунишка.

### **«Диалог о профессиях» - «Да, но ...».**

Участники делятся на пары. В каждой паре выбирают профессию, которую хотел бы иметь в будущем один из игроков. Задача заключается в том, чтобы обосновать свой выбор. Диалог строится по принципу «да, но...»:

1-й: «Мне нравится профессия..., потому, что...»

2-й: «Да, но...»

Кто сможет аргументировано доказать, насколько данная профессия подошла бы к выбравшему ее участнику? Затем – обмен ролями. Обсуждение в кругу. Впечатления о состоявшемся диалоге.

### **«Силачи»**

Участники делятся на две команды. Встают друг напротив друга. По знаку ведущего встречаются в центре и упираются друг в друга ладонями. Нужно сместить партнера к сене. Резких толчков делать не следует.

### **«Встреча через 10 лет»**

Все участники делятся на пары. Тренер говорит: «Давайте переведем часы на 10 лет вперед. Теперь мы в ... году. В вашей жизни многое изменилось. Сейчас вы в отпуске. Лето. Приехали в город, где учились в школе. Идете по улице и встречаете одноклассника. Между вами возникает оживленная беседа о том, что произошло за эти годы, чем занимаетесь. Вам дается 5 минут». Когда беседа закончена, все садятся по кругу и представляют каждого участника всей группе. Обсуждение.

### **«Мои достоинства»**

Инструкция ведущего: «Бросая по очереди друг другу этот мяч, будем говорить о безусловных достоинствах, сильных сторонах того, кому бросаем мяч. Будем внимательны, чтобы мяч побывал у каждого».

### **«Приемная комиссия»**

Ведущий знакомит участников с инструкцией: «Все вы скоро будете куда-то поступать – в училище, лицей, техникум, колледж, вуз, оформляться на работу. Давайте пофантазируем и представим, что для поступления не нужно сдавать никаких экзаменов, а достаточно пройти собеседование с приемной комиссией, которая решит, зачислять вас или не зачислять. Приемная комиссия будет состоять из 5 человек. Остальные будут пытаться пройти собеседование. Посмотрим, многим ли удастся поступить? Поступающий называет учебное заведение или предприятие, в котором он собирается учиться (работать). На подготовку отводится 5-10 минут. На попытку пройти собеседование – от 5 до 15 минут.» Обсуждается поведение и беседа поступающего с комиссией, а также действия (игра) членов «Приемной комиссии»

### **«Футболист»**

Одному из участников предлагается выйти в центр круга. Ему завязывают глаза, а приблизительно в метре от него кладут надувной шарик. Поворачивают «футболиста» на месте несколько раз. Предлагается сделать несколько шагов и ударить по мячу.

### **«Реклама товара»**

Участникам тренинга дается 15 минут на то, чтобы придумать рекламу какого-нибудь товара и предъявить ее группе. Обсуждение. Вопрос: «Какие трудности возникли при рекламировании товара? Реклама какого товара особенно запомнилась (понравилась) и почему?»

### **«Убеди «предков»»**

Группа делится на тройки: отец – мать – подросток. Задание: провести беседу с родителями, аргументировано убедив их в целесообразности своих профессиональных планов.

### **«Жмурки»**

Одному из участников завязывают глаза, раскручивают на месте и отпускают. Он ловит присутствующих, которые помогают ему хлопками. Пойманного надо узнать на ощупь, и, если угадал, кто это, угаданный становится «жмуркой»

