**Методические рекомендации о порядке проведения**

**мероприятия «Профориентационные игры»**

Главная цель профессионального и личностного самоопределения – формирование у школьника готовности к осознанному выбору, способности рассматривать себя развивающимся, готовым постоянно решать свои возможности и максимально их реализовывать. «Превращению» старшеклассника в «субъект самоопределения» во многом способствуют методы активизации, которые все чаще с успехом используются специалистами в профориентационной работе. Как отмечает Н.С. Пряжников, активизирующий потенциал несут в себе практически все существующие методы, но реализуется этот потенциал всегда по-разному.

Можно выделить следующие наиболее эффективные формы и методы активизации школьников в ситуации самоопределения:

1. Индивидуальные беседы-консультации (с применением активизирующих вопросов, совместных технологий по анализу ситуаций самоопределения и т.п.).

2. Тренинговые процедуры.

3. Профориентационные игры и упражнения.

4. Специально организованные дискуссии.

5. Активизирующие опросники.

6. Использование собственных примеров различных специалистов (часто такие примеры могут оказаться довольно интересными и убедительными для учащихся) и др.

Мы предлагаем вам остановиться на игровом методе, который позволяет моделировать различные ситуации, в том числе и ситуации, требующие поиска и анализа профориентационной информации. Игра позволяет создать контекст, в рамках которого работа с информацией превращается в увлекательное занятие.

Мы подготовили список некоторых профориентационных игр, которые вы можете использовать. Также специалист в праве подобрать другие игры, используя разные источники (литература, интернет-источники и др.).

В рамках данного мероприятия организаторам ведущему необходимо подобрать и провести с обучающимися профориентационные игры (см. Приложение 1).

Цель:

- создание более непринужденной, доброжелательной и естественной атмосферы работы со старшеклассниками;

- оказание помощи в моделировании отдельных элементов профессионального, жизненного и личностного самоопределения.

Факт отправления фотоотчёта в адрес организаторов подразумевает согласие участников на размещение их фотоматериалов в публичном пространстве (СМИ, Интернет, сайты организаторов).

**Порядок проведения мероприятия**

1. Мероприятие проводится во всех образовательных организациях Забайкальского края **17 октября 2024 г.** в очном или дистанционном режиме, по усмотрению администраций образовательных учреждений.

2. Ответственные за проведение мероприятия в образовательной организации информируют классных руководителей об обязательном участии детей в мероприятии.

4. Ответственные за проведение мероприятия в образовательной организации направляют **не позднее 23 октября 2023 года** на муниципальный уровеньфотоотчет (требования см. Приложение 2).

5. Ответственные за мероприятие на муниципальном уровне прикрепляют данные к общему отчету, который направляют в адрес организатора (на электронную почту [novikovaCS@yandex.ru](mailto:novikovaCS@yandex.ru) **не позднее 28 октября 2023 года.** В теме письма необходимо указать название марафона и муниципального района.

6. Информация о проведении мероприятия будет размещена на сайте ГУ «Центр «Семья» <http://www.centr-semya.ru/>.

Приложение 1

***Профориентационные игры:***

* **Профориентационная игра «Кто есть кто?»**

Цель 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:

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.

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

* **Профориентационная игра «Сотворение мира»**

Цель: творческое самораскрытие участников и повышение их компетентности в области социальной адаптации в процессе поиска работы.

Время выполнения задания – 30 минут.

Необходимый материал: лист ватмана, ножницы, клей, цветные фломастеры.

После того, как «мир сотворен», тренер разрезает лист ватмана на количество частей, равное количеству работающих подгрупп. Далее тасует и путает разрезанные части, после чего раздает каждой подгруппе по одной части «сотворенного мира» со следующим заданием:

\* описать доставшуюся часть созданного мира;

\* дать всему необходимые названия;

\* подчеркнуть характерные особенности;

\* государственный строй;

\* сферы деятельности;

\* предметы импорта и экспорта;

\* приблизительная численность населения;

\* чем население занимается, наиболее востребованные профессии;

\* есть ли безработица, перспективы развития рынка труда;

\* культурные традиции (гимн, флаг, сленг, мифы, легенды, нормы, правила, стандарты жизни и поведения, что нужно знать и уметь иностранцу, чтобы попасть в государство, и т.д.).

Презентация участников каждой из подгрупп происходит по следующей схеме:

- рассказ о своем государстве,

- реальные перспективы государственного развития с позиции карты востребованных профессий,

- готовность к сотрудничеству, реальность проникновения в страну эмигрантов и т.д.

По окончании презентации происходит обсуждение аспектов «совместного сотворения» и общей ответственности за существование и развитие мира, оценка динамики и перспектив дальнейшего мирового развития.

* **Профориентационная игра «Собеседование с работодателем»**

Цель: выработать навыки эффективной самопрезентации.

Каждый участник пробует себя в роли соискателя. Кто-либо из членов группы играет роль работодателя. Ведущий тренинга может дать установку на отказ «соискателю» или предъявление ему жестких требований. Это придаст игре более реалистичный и творческий характер.

Члены группы, не принимающие участие в собеседовании, являются наблюдателями, которые анализируют и оценивают по ее завершении, дают обратную связь «соискателю» относительно эффективности его самопрезентации и поведения на собеседовании.

* **Профориентационная игра «5 шагов»**

Смысл упражнения — повысить готовность участников выделять приоритеты при планировании своих жизненных и профессиональных перспектив, а также готовность соотносить свои профессиональные цели и возможности.

Игра может проводиться как в круге (для 6—12 участников), так и при работе с классом. Среднее время на игру — 30—40 минут. Процедура включает следующие этапы:

1. Ведущий предлагает группе определить какую-либо интересную профессиональную цель, например, поступить в какое-то учебное заведение, оформиться на интересную работу, а может даже — совершить в перспективе что-то выдающееся на работе. Эта цель, так как ее сформулировала группа, выписывается на доске (или на листочке).

2. Ведущий предлагает группе определить, что за воображаемый человек должен достичь эту цель. Участники должны назвать его основные (воображаемые) характеристики последующим позициям: пол, возраст (желательно, чтобы этот человек был сверстником играющих), успеваемость в школе, материальное положение и социальный статус родителей и близких людей. Это все также кратко выписывается на доске.

3. Каждый участник на отдельном листочке должен выделить основные пять этапов (пять шагов), которые обеспечили бы достижение намеченной цели. На это отводится примерно 5 минут.

4. Далее все делятся на микрогруппы по 3—4 человека.

5. В каждой микрогруппе организуется обсуждение, чей вариант этапов достижения выделенной цели наиболее оптимальный и интересный (с учетом особенностей обозначенного выше человека). В итоге обсуждения каждая группа на новом листочке должна выписать самые оптимальные пять этапов. На все это отводится 5—7 минут.

6. Представитель от каждой группы кратко сообщает о наиболее важных пяти этапах, которые выделены в групповом обсуждении. Остальные участники могут задавать уточняющие вопросы. Возможна небольшая дискуссия (при наличии времени).

7. При общем подведении итогов игры можно посмотреть, насколько совпадают варианты, предложенные разными микрогруппами (нередко совпадение оказывается значительным). Также в итоговой дискуссии можно оценить совместными усилиями, насколько учитывались особенности человека, для которого и выделялись, пять этапов достижения профессиональной цели. Важно также определить, насколько выделенные этапы (шаги) реалистичны и соответствуют конкретной социально-экономической ситуации в стране, т.е. насколько общая ситуация в обществе позволяет (или не позволяет) осуществлять те или иные профессиональные и жизненные мечты.

Вполне возможно проведение данного игрового упражнения и по другим процедурным схемам. К примеру, сначала каждый выделяет пять этапов на своих листочках, затем 2—3 желающих (добровольца) выходят к доске и выписывают свои предложения, после чего в общем, обсуждении рассматриваются по порядку этапы, выписанные этими участниками, и выделяется наиболее оптимальный вариант.

В другом случае, можно сразу разбить учащихся на группы и предложить им (без индивидуальной предварительной работы) составить общий вариант программы достижения намеченной цели (выписать пять шагов-этапов) для данного человека.

* **Профориентационная игра "Один день из жизни"**

(Данное упражнение является модификацией известной игры «Рассказ из существительных»)

Смысл игрового упражнения — повысить уровень осознания участниками типического и специфического в профессиональной деятельности того или иного специалиста.

Упражнение проводится в кругу. Количество играющих — от б—8 до 15—20. Время — от 15 до 25. минут.

Основные этапы методики следующие:

1. Ведущий определяет вместе с остальными игроками, какую профессию интересно было бы рассмотреть. Например, группа захотела рассмотреть профессию «фотомодель».

2. Общая инструкция: «Сейчас мы совместными усилиями постараемся составить рассказ о типичном трудовом дне наш его работника — фотомодели. Это будет рассказ только из существительных. К примеру, рассказ о трудовом дне учителя мог бы быть таким: звонок — завтрак — звонок — урок — двоечники — вопрос — ответ — тройка — учительская — директор — скандал — урок — отличники — звонок —дом — постель. В этой игре мы посмотрим, насколько хорошо мы представляем себе работу фотомодели, а также выясним, способны ли мы к коллективному творчеству, ведь в игре существует серьезная опасность каким-то неудачным штришком (неуместно названным «ради хохмы», дурацким существительным) испортить весь рассказ.

Важное условие: прежде, чем назвать новое существительное, каждый игрок обязательно должен повторить все, что было названо до него. Тогда наш рассказ будет восприниматься как целостное произведение. Чтобы лучше было запоминать названные существительные, советую внимательно смотреть на всех говорящих, как бы связывая слово с конкретным человеком».

3. Ведущий может назвать первое слово, а остальные игроки по очереди называют свои существительные, обязательно повторяя все, что называлось до них. Если игроков немало (6—8 человек), то можно пройти два круга, когда каждому придется называть по два существительных.

4. При подведении итогов игры можно спросить у участников, получился целостный рассказ или нет? не испортил ли кто-то общий рассказ своим неудачным существительным? Если рассказ получился путаным и сумбурным, то можно попросить кого-то из игроков своими словами рассказать, о чем же был составленный рассказ, что там происходило (и происходило ли?). Можно также обсудить, насколько правдиво и типично был представлен трудовой день рассматриваемого профессионала.

Опыт показывает, что игра обычно проходит достаточно интересно. Участники нередко находятся в творческом напряжении и могут даже немало уставать, поэтому больше двух раз проводить данное игровое упражнение не следует.

Не менее интересно может быть проведено аналогичное упражнение, но уже на тему «СОН ИЗ ЖИЗНИ...» такого-то специалиста. В этом случае возможно более творческое и бурное фантазирование участников, поскольку речь идет о необычной, почти, «мистической» ситуации, связанной с загадочным миром снов...

Данные упражнении оказываются интересными и полезными даже при работе со специалистами. К примеру, и в программу подготовки профконсультантов можно включить сначала упражнение «Один рабочий день из жизни профконсультанта», а затем — «Сон из жизни профконсультанта».

Особенно полезными как для школьного профконсультанта, так и для профконсультанта службы занятости были бы игровые упражнения на темы «День из жизни безработного» и «Сон из жизни безработного» (выпускника школы эпохи «демократических преобразований» и безработного взрослого из той же эпохи...).