

Цель игры

Научиться соотносить требования профессии и качества человека. Игра может быть использована при изучении тем «Способности», «Темперамент», «Характер» и особенно «Требования профессии к человеку». При работе на базе межшкольного учебного комбината ее можно использовать для знакомства с некоторыми производственными профессиями, а также и при решении некоторых задач профадаптации на рабочем месте во время производственной практики.



Условия проведения игры

Игра рассчитана на работу с классом (учащиеся 8 – 11 классов). Время на одно проигрывание - 30-40 минут. Для игры необходимы доска и специально заготовленные инструкции.

Процедура проведения игры

Подготовительный этап

Желательно использовать игру после знакомства учащихся с темами «Профессиограмма», «Склонности», «Способности», «Требования к здоровью», «Характер», «Темперамент», «Требования профессии к человеку». Если такой возможности нет, можно в ходе игры частично коснуться данных тем, но тогда игра пройдет менее эффективно.

1 этап

Объявляется название игры, и выбираются 4 основных участника, которые тут же разбиваются на пары.

2 этап

Ведущий знакомит всех с общей инструкцией игры: *«Две группы великих кинорежиссеров (две выбранные пары) снимают фильмы-шедевры. Фильмы разные, но в каждом из них есть сценка из жизни предприятия (школы, автохозяйства и т.д. - в зависимости от разбираемой профессии). «Режиссерам» срочно понадобились артисты для этих сценок. Весь облик артистов должен соответствовать типичному образу хорошего работника (учителя, водителя и т.д., - в зависимости от конкретной игры).*

Выбирать артистов «режиссеры» будут из своего класса, но, чтобы сделать удачный выбор, надо знать главные качества хорошего работника, иметь критерии выбора».

Возможна такая организация игры, при которой определяются не требуемые качества, а наоборот, явно противопоказанные для данной профессии. Такой вариант представляется наиболее интересным.

Продолжение инструкции: *«Сейчас группы «режиссеров» выйдут в коридор и продумают критерии выбора. Через 5-7 минут каждая группа выберет для своего фильма по два «артиста», после чего назовет пять самых важных качеств (или противопоказаний) хорошего работника. После этого мы определим, чьи критерии наиболее удачные».*

3 этап

Перед отправкой «режиссеров» в коридор каждой группе дается вспомогательная (письменная) инструкция (Приложения 1.2, 1.3), с которой они знакомятся в коридоре. «Режиссеры» берут с собой бумагу и ручку, чтобы не делать пометок на инструкциях.

4 этап

Пока «режиссеры» определяют критерии выбора, ведущий проделывает такую же работу с классом. Классу зачитывается тот же перечень качеств (Приложения 1.2, 1.3) и предлагается выбрать 5 наиболее важных (или крайне нежелательных) для разбираемой профессии (или сразу для двух профессий: «мастер» и «рабочий», хотя игра в этом случае будет продолжительнее по времени и сложнее по организации). Ведущий может выписывать предложения учащихся на доске, а может попросить это сделать одного из учеников (на доске или на отдельном листочке). Таким образом, класс вырабатывает свои критерии, чтобы лучше оценить критерии «режиссерских» групп. Естественно, что перед приходом «режиссеров» записи с доски стираются.

5 этап

Группы «режиссеров» по очереди входят в класс и в течение одной минуты называют выбранных «артистов». «Артисты» при этом остаются на своих местах, а «режиссеры» сразу же называют 5 своих критериев выбора. Если окажется, что одного и того же человека выбрала и та, и другая группа, то этот человек в выборах больше не участвует, а группы выбирают себе другого «артиста». Дважды

выбранному ученику ведущий может сделать комплимент.

6 этап

Для оценки более удачных критериев выбора все варианты критериев (двух групп «режиссеров» и критерии класса) могут быть выписаны на доске, после чего можно устроить небольшое обсуждение (5-7 минут). Каждая группа либо соглашается с тем, что другие критерии более удачны, либо отстаивает свой вариант. Если спор затягивается, решающее слово может сказать ведущий.

7 этап

Чтобы определить, чей выбор «артистов» был более удачным, ведущий предлагает проверить их в деле. «Режиссеры» вместе со своими «артистами» образуют две творческие группы, которые должны будут подготовить и проиграть сценку из жизни рабочих. Ведущий предлагает каждой группе случайным образом выбрать инструкции (Приложение 1.4), где кратко излагается производственная ситуация (сцена), требующая проявления определенных качеств. «Артисты» должны кратко разыграть сцену и предложить свое разрешение конфликтной ситуации. Получив задание, творческие группы уходят в коридор для дальнейшей подготовки. Время подготовки - 5 минут.

Пока группы готовятся к инсценировке, ведущий объясняет классу, на что следует обратить внимание при оценке ситуаций:

- достоверность исполнения ролей (не переигрывают ли);
- чувствуется ли знание производства в игре «актеров»;
- как можно было бы лучше сыграть роли работников.

8 этап

Ведущий приглашает в класс «режиссеров» обеих групп и пары «артистов» (по очереди), каждая из которых показывает свои задания, а потом проигрывает (в течение 3 минут) свою производственную ситуацию.

Обсуждение игры

«Режиссеры» каждой из групп дают оценку (можно по 5-балльной системе) игры каждой пары «артистов», обосновывая свое решение. После этого могут высказываться все желающие, а ведущий на доске выписывает все оценки. При подведении общего результата можно вспомнить, чьи критерии выбора были более удачными. Желательно, чтобы победившую команду назвал класс.

Диагностические возможности игры

В игре можно выявить представления школьников о требованиях каких-либо профессий к человеку, представлениях о путях развития различных качеств. В инсценировках иногда удается ориентировочно определить наличие у участников игры профессионально важных качеств для данных профессий.

Типичные трудности

В редких случаях бывает, что «артист» отказывается (из-за боязни) участвовать в инсценировке. Если это случилось в начале этапа подготовки к проигрыванию ситуации, можно предложить «режиссерам» быстро выбрать другого «артиста» из класса. Если отказ произошел перед выходом на сцену, заменить его может один из «режиссеров». Не стоит стыдиться за это «артиста», чтобы не травмировать его психику.

Перспективы развития игры

При наличии времени можно играть не с двумя командами, а с тремя или даже четырьмя. В этом случае в игре будет активно участвовать большее количество школьников. Важен поиск более характерных и показательных ситуаций для самых разнообразных профессий. В инсценировках можно использовать некоторые рабочие инструменты.

Приложение 1.2

Игровая инструкция для «кинорежиссеров»

Ориентируясь на внешние признаки, выберите из класса 2 человека: на роль типичного мастера (бригадира) и на роль типичного молодого рабочего. Воспользуйтесь примерным перечнем качеств, желательных для мастера и для рабочего. Определяя критерии выбора «артистов», выберите только 5 *наиболее важных* качеств:

- мечтательность;
- решительный, мужественный вид;
- изысканные манеры;
- сильные, ловкие руки;
- умные глаза;
- добродушный вид;
- спокойствие и уравновешенность;
- развитая мускулатура, здоровье;
- вид надежного человека;

- высокая подвижность, непоседливость;
- шрам на лице;
- приветливость, веселый нрав;
- строгий взгляд;
- вид ироничного человека;
- самоуглубленность, задумчивость;
- вежливость, воспитанность, такт.

Если вы считаете, что есть более важные качества, назовите их и используйте для определения критериев выбора.

Приложение 1.3

Игровая инструкция для «кинорежиссеров»

Ориентируясь на внешние признаки, выберите из класса 2 человека: на роль типичного мастера (бригадира) и на роль типичного молодого рабочего. Воспользуйтесь примерным перечнем качеств, *нежелательных* для мастера и для рабочего. Определяя критерии выбора «артистов», выберите только 5 *наиболее сильных* противопоказаний:

- нежность, ранимость;
- упрямый вид;
- смешливость;
- экстравагантная прическа;
- говорливость;
- полнота;
- писклявый голос (дискант);
- драчливость, хулиганский вид;
- неопишуемая красота;
- тревожные, бегающие глаза;
- мечтательность, отрешенность;
- сонливый вид;
- хромота на правую ногу;
- косоглазие;
- оттопыренные уши;
- веснушки.

Если вы считаете, что есть более нежелательные качества, назовите их и используйте для определения критериев противопоказаний.

Производственные ситуации для игры «Вакансия»

Сцена 1

Молодой рабочий пытается убедить мастера, что ему можно доверить сложную работу (какую именно - придумайте сами). Мастер не соглашается с молодым рабочим, требует более убедительных доказательств.

Задание: убедительно разыграть сцену (в течение 3-4 минут), чтобы зритель поверил, что перед ним настоящие мастер и рабочий.

Сцена 2

Мастер отчитывает молодого рабочего за плохую работу, т.е. за брак (какой именно- придумайте сами). Молодой рабочий пытается оправдаться.

Задание: убедительно разыграть сцену (в течение 3-4 минут), чтобы зритель поверил, что беседуют настоящие мастер и рабочий.

Сцена 3

Мастер объясняет молодому рабочему, как следует выполнить предстоящее задание (какое именно - придумайте сами). Молодой рабочий задает уточняющие вопросы, пытаясь показать, что в целом он задание понял.

Задание: убедительно разыграть сцену, чтобы зритель поверил, что разговаривают настоящие мастер и рабочий.

Сцена 4

Молодой рабочий-новатор доказывает мастеру-консерватору, что новое рацпредложение (его придумайте сами, - например, использование нового резца, приспособления и т.д.) значительно повысит производительность труда, а мастер доказывает, что это противоречит инструкции по технике безопасности.

Задание: убедительно разыграть сцену, чтобы зритель поверил, что беседуют настоящие мастер и рабочий.