

Цель игры

Основная цель – познакомить ребят с классификацией профессий, дать им возможность соотнести свои склонности, способности, опыт с требованиями профессии. В игре используется классификация профессий по предмету труда (Е.А.Климов).



Перед проведением игры учащихся знакомят с типами профессий:

1. Человек – Природа (П). Здесь главный, ведущий предмет труда – живая природа. К такому типу относятся, например, профессии: агроном, зоотехник, лаборант химико-бактериологического анализа, почвовед.

2. Человек – Техника (Т). В этом типе профессий главный ведущий предмет труда – технические объекты (машины, механизмы). Примеры профессий: водитель, токарь, диспетчер, инженер, ткач, швея.

3. Человек – Знаковая система (З). В этом типе профессий главный, ведущий предмет труда – условные знаки, цифры, коды, различные языки. Примеры профессий: наборщик, кассир, делопроизводитель, бухгалтер, программист.

4. Человек – Человек (Ч). Здесь главный предмет труда – люди. Такие профессии, как медсестра, продавец, бортпроводник, учитель, секретарь-машинистка требуют от людей умения устанавливать и поддерживать контакты.

5. Человек – Художественный образ (ХО). В этом типе ведущий предмет труда – художественный образ, способы его построения. К этому типу относятся профессии: парикмахер, чеканщик, резчик по камню, фотограф, артист.

Условия проведения игры

Игра предназначена для учащихся 5-7-х классов. Для проведения игры заготавливаются карточки с изображением на них предметов труда каждого типа профессий:

1. (П): цветок, животное, аквариум, вспаханное поле, ягода, семена.
2. (Т): экскаватор, дом, самолет, детали машин, пищевые продукты, часы.

3. (З): формула, чертеж, схема, печатный текст, папки с бумагами.
4. (Ч): школьники, грудной ребенок, человек в больнице, оркестр, магазин, люди возле справочного бюро.
5. (ХО): скрипка, роспись на фарфоре, рисунок, ноты, мебель.

Процедура проведения игры

1 этап

Учащимся раздаются карточки с изображениями предметов труда разных профессий. Задача играющих – объединиться в группы одного типа профессий. Группа, которая первой правильно подобрала участников, побеждает.

2 этап

Теперь игра продолжается внутри каждой группы. Если есть 5 ведущих, то можно проводить все конкурсы одновременно, а можно и по очереди. Когда играет группа одного типа, другие смотрят.

ЧЕЛОВЕК – ПРИРОДА

Сначала играет группа, которую можно условно назвать «Природа». Особенность биологических объектов труда состоит в том, что они сложны, изменчивы, нестандартны. Работнику нужно не только многое знать о живых организмах, но и предвидеть возможные изменения в них. От специалиста требуется инициативность и самостоятельность в решении конкретных трудных задач, заботливость и дальновидность. Для ориентировки можно предложить такие задания (при этом группа делится на 2 команды):

Задание № 1: «Эстафета»

Каждый член команды должен пройти дистанцию от стены до стены, называя на каждый шаг какое-нибудь животное, на каждом этапе передавая эстафетную палочку. Побеждает та команда, которая быстрее закончит.

Задание № 2

Игрокам обеих команд завязывают глаза. Игрокам предлагаются листья различных растений. На ощупь они должны определить, листья каких растений им дали. За каждое правильное название – 1 очко.

Задание № 3: «Ответь на вопрос» (каждой команде задается по вопросу).

1-й вопрос: «Почему куры, индейки и некоторые другие домашние птицы глотают мелкие камешки?».

(Правильный ответ: «Камешки, которые глотает курица, помогают ей лучше переварить зерна. При сокращении желудка зерна трутся о камешки и измельчаются. Желудок заменяет курице зубы»).

2-й вопрос: «Какая корова сытнее живет, хвостатая или бесхвостая?»

(Правильный ответ: «Хвостатая, так как хвостом корова отгоняет назойливых насекомых в то время, когда щиплет траву. Бесхвостой корове нечем отмахиваться от мух, поэтому ей приходится поминутно мотать головой и переходить с места на место»).

Задание № 4

Чья команда назовет больше профессий, относящихся к типу «Человек-Природа». Называют по очереди. В этом случае лучше всего иметь шахматные часы. Придумывать профессии можно в течение 3-х минут: у кого раньше упадет флажок, тот проиграл.

ЧЕЛОВЕК – ТЕХНИКА

При обработке или оценке технических объектов от работника требуется точность и определенность действий.

Хороший мастер всегда на глаз и безошибочно сумеет определить толщину доски, ткани, диаметр болта, хорошо ориентируется во временных интервалах.

Группа «Техника» делится на 2 команды.

Задание № 1: «Кто определит точнее?»

Каждой команде нужно определить на глаз:

- а) ширину и длину комнаты, в которой собрались (в метрах);
- б) сколько раз карандаш уложится по длине крышки стола;
- в) сколько в этой вазе конфет;
- г) сколько стаканов воды войдет в графин.

Задание № 2: «Не открывая глаз»

Представителям команд завязывают глаза и дают по 5-6 монет разного достоинства. Нужно как можно быстрее и точнее определить сумму всех монет.

Задание № 3

Представителям команд надо связать несколько 10-сантиметровых ниточек. Дается 15 секунд. Побеждает та команда, чья нитка длиннее.

Задание № 4

Чья команда назовет больше профессий, относящихся к типу «Человек-Техника». Задание выполняется по тем же правилам, что и в

первой группе.

ЧЕЛОВЕК – ЧЕЛОВЕК

Главное содержание труда в профессиях «Человек – Человек» сводится к взаимодействию между людьми, важной частью которого является построение и поддержание хороших взаимоотношений, контактов. Внимательность, самообладание, умение быстро перестраиваться, подвижность, способность поставить себя на место другого, умение оценить ситуацию, доброжелательность, - эти качества часто нужны в работе с людьми.

Группа делится на 2 команды.

Задание № 1

От каждой команды выбирается по одному представителю для участия в конкурсе на внимание. Каждый из них должен дать как можно более точное описание соперника, стоя при этом к нему спиной.

Задание № 2: «Подними монету»

Монета достоинством в 5 рублей лежит на полу. Каждая команда должна поднять эту монету, имея в руках обычные ученические ручки. Это упражнение на согласованность действий.

Задание № 3: «Скажи все хорошее»

Каждый игрок одной команды должен сказать об игроке противоположной команды что-то хорошее, искреннее и доброжелательное. Здесь побеждает дружба.

Задание № 4

Чья команда назовет больше профессий типа «Человек – Человек».

ЧЕЛОВЕК – ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ОБРАЗ

Одна из особенностей профессий типа «Человек – Художественный образ» состоит в том, что творчество здесь – обязательный фактор. Фантазия, нестандартность мышления, необычность, - все это неотъемлемые атрибуты профессии, будь то столярное дело по производству мебели, моделирование обуви или живопись. Значительная доля трудовых затрат скрыта от стороннего наблюдателя.

Группа «Художественный образ» делится на 2 команды.

Задание № 1: «Сочиним сказку»

Задается первая фраза. Ведущий, сказав ее, бросает в круг ребят

какой-нибудь предмет (мяч, игрушку). Тот, кому брошен предмет, продолжает сказку одной фразой, и бросает предмет другому и т.д. Выигрывает та команда, сказка у которой получится интересней.

Задание № 2: «Восстанови картину»

По фрагментам картины надо восстановить ее. Выигрывает команда, которая быстрее справится с заданием. В виде фрагментов могут выступить части разрезанной репродукции.

Задание № 3

Чья команда назовет больше профессий типа «Человек – Художественный образ».

Задание № 4

Каждая команда должна подготовить какой-нибудь номер художественной самодеятельности (сценку, песню, инсценировку стихов, пародии и т.д.).

ЧЕЛОВЕК – ЗНАК

Чтобы успешно работать по какой-либо профессии данного типа, нужны способности мысленно погружаться в мир, казалось бы, сухих обозначений, сосредотачиваться на сведениях, которые несут в себе те или иные знаки. При обработке информации в виде условных знаков возникают задачи контроля, проверки, учета, сбора сведений, а также создания новых знаков, знаковых систем.

Группа «Знаковая система» делится на 2 команды.

Задание № 1: «Восстановление текста»

Для этого задания нужно разорвать какую-нибудь топографическую карту с многочисленными названиями, положить ее в конверты. Можно дать задание составить карту представителям команд, а можно целым командам.

Задание № 2

Представителям каждой команды предьявляются 3 числа. Например: $2/5$, $7/9$, $3/7$. Объясняются условия: необходимо продолжить ряд так, чтобы в числитель писалась сумма числителя и знаменателя, а в знаменатель - сумма двух числителей. Засекается время – 30 секунд. Побеждает тот, кто без ошибок выполнил задание, и чей ряд длиннее.

Задание № 3

Чья команда назовет больше профессий типа «Человек – Знак».

Типичные трудности

Такая игра обычно занимает много времени. Для его сокращения можно сократить число заданий. Обязательное условие – хороший темп и отсутствие пауз.

Если ведущих несколько, то можно, наоборот, для разделения групп использовать более широкую методику. Например: ДДО (дифференциально-диагностический опросник). Игру можно проводить и в более взрослой аудитории, усложняя задания.

Обязательно нужно подготовить призы для победителей: хорошие книги, сувениры-головоломки, недорогие сувениры, конфеты и т.п.