

ИГРА «ПРОФКОНСУЛЬТАЦИЯ»

(первый вариант)

Цель игры

Познакомить учащихся с процедурой правильного построения личного профессионального плана, а также научить школьников оказывать некоторую профориентационную помощь своим товарищам. Игру целесообразно использовать после знакомства учащихся с основными положениями курса «Человек. Труд. Профессия». Игра может быть использована на занятиях в школе и в МУК, что позволяет строить личный профессиональный план учащихся с учетом потребностей данного района (или данного региона).



Условия проведения игры

Игра рассчитана на учащихся 7-10 классов. В игре участвует группа школьников (3-4 человека). Для игры необходимо отдельное помещение. Время на первое проигрывание - 30-50 минут, на последующие - от 15 до 40 минут. Общее время игры не должно превышать 1,5-2 часов.

Процедура проведения игры

Подготовительный этап

Ведущий кратко знакомит учащихся с основными элементами личного профессионального плана (в более простых вариантах - с «тремя китами» выбора профессии: «хочу», «могу», «надо»). На подготовительном этапе важно удобно рассадить участников игры за общим столом. Сам отбор в игровую группу осуществляется только на добровольных началах.

1 этап

Ведущий знакомит участников с условиями игры: *«Большое значение имеет правильный выбор профессии и построение профессиональной карьеры. В этом могут Вам помочь специалисты службы профориентации. К специалистам-профконсультантам приходят школьники с родителями, чтобы посоветоваться о выборе профессии.»*

Цель нашего занятия - научиться грамотно оказывать помощь товарищам в выборе профессии и, таким образом, научиться лучше решать и свои собственные проблемы. Давайте распределим роли: **«профконсультанта»** (лучше двух), **«учащегося»** и его **«родителей»**. Профконсультанты и родители должны держаться серьезно, как взрослые, а учащийся пусть будет самим собой. Вам предстоит разыграть сценку, в которой профконсультант оказывает помощь школьнику и его родителям. Старайтесь, чтобы в игре каждый сказал свое слово. Если нет вопросов, можете начинать игру. Я постараюсь не вмешиваться» (при этом ведущий находится в стороне от играющих).

2 этап

Школьники самостоятельно ведут игру, а ведущий сидит в стороне и наблюдает за их действиями. При организации своего вмешательства в игру, ведущий должен иметь в виду следующие моменты:

На первых порах учащиеся, как правило, осваивают непривычные для них роли и серьезные вопросы почти не обсуждают. Ведущий не должен им помогать.

При попытках «с ходу» решить возникшие проблемы школьники могут обнаружить свою неготовность к решению. Ведущий также не должен сразу давать подсказку, а предложить учащимся подумать. При этом после бурного начала игры, может возникнуть молчаливая пауза. Нередко школьники после такого обдумывания сами дают готовые решения, высказывают интересные предложения.

Если конструктивных предложений у учащихся нет, и возникает опасность прекращения игры, ведущий может в очень кратком виде дать игрокам подсказку:

- четко сформулировать профориентационную проблему, уточнить интересы, возможности «учащегося»,
- уточнить его представления о будущей работе, о путях приобретения профессии.

Ведущий должен вмешиваться в следующих случаях:

- игровой конфликт перерастает в межличностный;
- кто-либо из участников (особенно «профконсультант») уверенно говорит совершенно неправильные вещи, а другие игроки с ним соглашаются;
- игроки сами просят ведущего дать им чисто информационную справку (какой конкурс в то или иное учебное заведение; требуется ли обсуждаемая профессия на рынке труда и т.д.);

- игроки увлеклись обсуждением какого-то частного вопроса;
- одни игроки ведут себя слишком активно, а другим не удается вставить даже слово;

- игроки начинают явно дурачиться.

Все вмешательства должны быть минимальными.

Кроме непосредственного вмешательства ведущий может подбадривать некоторых участников с помощью одобрительных взглядов, жестов.

Не следует ожидать от «профконсультантов» идеального консультирования и обязательного решения всех проблем, т.к. в игре важно лишь осознать проблему и наметить самые общие пути ее решения.

Обсуждение игры

При обсуждении ведущий может спросить у «учащегося» и его «родителей»:

«Заслуживают ли профконсультанты Вашей благодарности?»,
«Помогла ли Вам консультация и в чем именно?».

После этого ведущий сам может назвать некоторые ошибки профконсультантов, а также ошибочные высказывания учащихся и родителей и рассказать (или показать), как можно было бы действовать правильно.

При этом важно опираться на общую схему построения личного профессионального плана.

После обсуждения школьники меняются ролями и организуется очередное проигрывание. Обычно оно проходит более динамично, с меньшим количеством ошибок.

Диагностические возможности игры

Игра позволяет определить готовность учащихся работать с различными элементами личного профессионального плана, а также со всей схемой личного профессионального плана. Поскольку работа ведется с небольшой группой, психолог получает ценную информацию о каждом участнике.

Типичные трудности

Поскольку школьники совершают в игре немало ошибок, психологу постоянно хочется подсказывать, вмешиваться в игру, тем самым снижая ее активизирующий эффект. Данная игра имеет высокую содержательную насыщенность и нередко бывает трудно

сохранить логику игры, не дать ей возможность развиваться стихийно. Особенно часто это проявляется при первом проигрывании. В игре могут возникать вопросы, с которыми не знаком и сам ведущий, поэтому желательно иметь под рукой различную справочную литературу.

Перспективы развития игры

Игра может стать совершеннее при введении в нее дополнительных активизирующих приемов, при использовании компактных справочников, при более продуманном подборе игровых групп. Перспективным представляется использование специальных игровых протоколов для фиксации хода игры.