

*Проориентационные  
игровые упреждения*

Методический кабинет

2013

## *Профориентационные игровые упреждения*

Смысл использования профориентационных игровых упражнений — в создании более непринужденной, доброжелательной и естественной, чем обычно, атмосферы работы с подростками (или даже со взрослыми), а также в моделировании отдельных элементов профессионального, жизненного и личностного самоопределения. По сравнению с профориентационными играми, предназначенными для работы с целым классом<sup>1</sup>, профориентационные игровые упражнения более просты и динамичны, хотя некоторые из них по уровню сложности приближаются к собственно профориентационным играм. Особенностью предлагаемых упражнений является то, что многие из них проводятся с подгруппой из 10—15 человек. В большинстве случаев участники рассаживаются в круг, что схоже в чем-то с тренинговой формой профориентационной работы. В основу большей части предлагаемых игровых методик положены известные психотехнические упражнения и элементы групповой психотерапии<sup>2</sup>. Их можно использовать в рамках профориентационных курсов "Человек. Труд. Профессия" (для учащихся VIII — IX классов) и "Профессиональная карьера" (для старшеклассников).

Для большей эффективности игровые упражнения должны использоваться в сочетании с другими формами и методами профориентационной работы. Вполне допустимо также сочетание профориентационных упражнений с непрофориентационными, например, с упражнениями, моделирующими различные аспекты общения, поведения в конфликтных ситуациях, и даже с упражнениями, носящими чисто развлекательный (или релаксационный) характер. Важно при этом так выстраивать программы профориентационной работы, чтобы основной акцент в них делался не на психологические особенности общения (что очень соблазнительно для многих профконсультантов), а на проблемы профессионального и личностного самоопределения, которые могут оказаться даже интереснее и глубже, чем традиционная психотерапия.

<sup>1</sup> Пряжников Н.С. Деловая игра как средство активизации учащихся в профессиональном самоопределении // Вопросы психологии. 1987. 3№ 4. С. 92 — 99; Пряжников Н.С. Профориентационные игры: проблемные ситуации, задачи, карточные методики. М.: Изд-во МГУ, 1991. 87 с.

<sup>2</sup> .: Игры — обучение/ тренинг, досуг...: В 4 кн. / Под ред. В.В. Петрусинского. М.: -Новая школа; 1994. 368 с. ; Рудестам К. Групповая психотерапия. М.: Прогресс, 1990. 368 с.; Цзен Н.В., Пахомов Ю.В. Психотренинг игры и упражнения. М.: Физкультура и спорт, 1938. 272с.; и др.

При проведении большинства профориентационных игровых упражнений желательно соблюдать следующие условия:

- обеспечивать их динамичность (упражнения должны проводиться как бы "на одном дыхании"), что способствует не только лучшему осознанию, моделируемой проблемы, но и поддержанию дисциплины, поскольку участники просто не успевают отвлекаться на посторонние вопросы;
- акцентировать внимание не на ошибках (неудачах) кого-либо из игроков, а на положительных, интересных и правильных высказываниях и действиях;
- соблюдать принцип добровольности участия в игровых процедурах и заданиях (если кто-то захочет просто "понаблюдать" за игрой со стороны, лучше разрешить ему это, но при условии, что остальные участники не возражают);
- даже если игровое упражнение простое и не отнимает много времени, проигрывать его следует не более 3—5 раз, иначе участники потеряют к нему интерес;
- ведущий должен поменьше высказываться сам, давая возможность проявить себя игрокам;
- при планировании игрового занятия необходимо иметь несколько "запасных" игровых упражнений на случай, если участники без особого энтузиазма воспримут то, что предложено первоначально;
- не следует стремиться подводить обстоятельный итог каждому игровому упражнению: ведь нередко более важным в психологическом плане оказывается эффект последствия, когда участники по-своему (самостоятельно) осознают проблему, смоделированную в данном упражнении, а может быть, даже откроют для себя такую истину, которую и сам ведущий еще по-настоящему не осознал.

- При проведении игровых упражнений с конкретной группой следует объяснить учащимся некоторые особенности новой и необычной для них формы работы (более открытое и естественное общение, уважительное и доброжелательное отношение ко всем участникам игры, необходимость соблюдения ее правил и др.). При рассаживании участников в круг важно, чтобы он получился правильным, все сидели удобно и были хорошо видны друг другу.

Ниже представлен ряд профориентационных игровых упражнений, которые более подробно описаны в специальных пособиях и методических рекомендациях<sup>3</sup>.

### "Спящий город"

Это упражнение служит для знакомства с особенностями престижных на данный момент групп профессий и построено по принципу типичных деловых игр. По условиям игры предполагается, что в некотором обычном российском городе какая-то злая сила заколдовала всех жителей. Чтобы их разбудить, необходимо оживить жизнь в основных сферах производства, т. е. предложить интересные и реалистичные программы, которые могли бы наладить деятельность в этих сферах. Например:

- 1) порядок и спокойствие (юридическая сфера);
- 2) управление городом;
- 3) оживление экономической деятельности и пополнение городского бюджета;
- 4) благополучие жителей, помощь в решении важных жизненных вопросов (психологические аспекты);
- 5) здоровье жителей.

Естественно, ведущий может предложить и другие важные сферы (развитие туризма, торговли, поголовная компьютеризация населения и т.п.), но всего сфер и соответствующих программ должно быть не более 5—7.

Далее игроки по своим интересам делятся на команды (в соответствии с выделенными сферами деятельности) и

<sup>3</sup> Пряжнко в Н.С. Профориентационные игры: проблемные ситуации, задачи, карточные методики. Мл Изд-во МГУ, 1991. 87 с.; Пряжнхон Н.С. Профессиональное и личностное самоопределение. М.: Изд-во Международной педагогической академии. 1395. 240 с.; Пряжников Н.С. Игровые, профориентационные упражнения. М.: Ассоциация занятости "Профцентр", 1995.46 с.

рассаживаются за отдельные столы. Если в какую-то сферу (команду) никто не пойдет, то ведущий должен заявить, что тогда жителей вес равно не разбудить от спячки, и игра прерывается. Обычно игроки выбирают все команды.

В каждой команде организуется небольшое обсуждение (на 7—10 мин), в результате которого необходимо выписать на листочке 5 главных предложений (основных дел), позволяющих реально улучшить данную сферу деятельности. Необходимо также выбрать одного-двух докладчиков, которые в течение 2—3 мин должны будут кратко представить свою программу и ответить на вопросы.

В ходе обсуждения следует особое внимание обращать на реалистичность предлагаемых программ и их связь с другими. В конце упражнения сами учащиеся определяют, удалось ли им предложить хорошие (реалистичные) программы и оживить жителей города. Опыт проведения этого игрового упражнения показывает, что школьники осознают многие особенности переживаемого страной периода и достаточно заинтересованно пытаются "хоть что-то улучшить".

### "Подарок"

Играющие рассаживаются в круг. Предполагается, что у всех имеется некий воображаемый общий друг (группа сразу же определяет, сколько ему лет и, главное, какая у него профессия). У этого друга скоро день рождения, и он пригласил всех к себе в гости. Каждый игрок в течение 30 сек. должен придумать подарок. Он должен быть интересным и доступным по деньгам (просто купить дорогую вещь — это значит "откупиться", а так с друзьями не поступают), но еще более важное условие заключается в том, чтобы в этом подарке обязательно содержался веселый намек на профессию будущего обладателя.

Далее игроки по очереди кратко представляют свои подарки (ведущий должен следить за тем, чтобы они отвечали обозначенным выше условиям), после чего группа определяет, чей подарок оказался самым удачным.

### "День из жизни"

. Данное упражнение построено по принципу игр типа "рассказ из существительных" и является их профориентационной

модификацией. Игроки рассаживаются в круг. Необходимо общими усилиями с помощью слов (имен существительных, нарицательных в именительном падеже) составить рассказ на тему "Обычный день из жизни такого-то профессионала" (какого именно, группа определяет сама или ведущий предлагает интересную для нее профессию). В ходе игры по кругу каждый называет свое слово, но так, чтобы получился связный рассказ. Например, день из жизни водителя городского автобуса: будильник — кофе — автопарк — дорога — остановка — дорога — остановка — толпа — давка — поворот — остановка — прокол — телефон — ремонтники — колесо — благодарность и т. п.

При обсуждении выясняется, удалось ли создать цельное произведение, а также то, насколько оптимистичным или, наоборот, грустным получился рассказ и почему так произошло.

### **"Цепочка профессий"**

Упражнение используется для выработки умения выделять общее в различных видах трудовой деятельности. Игроки садятся в круг. Каждый по очереди называет профессию так, чтобы она имела что-то общее с предшествующей. Например: фрезеровщик — зубной врач (тоже использует маленькую фрезу) — медсестра — нянечка — мусорщик — эколог — биолог — художник (пейзажист) и т. д. В случае неудачного продолжения ведущий или кто-либо из игроков просит пояснить, в чем же состоит сходство названной профессии с предыдущей. Если кто-то не может назвать подходящую профессию, то се называет следующий игрок, а не сумевший ответить выходит из круга.

### **"Человек — профессия"**

Это упражнение является профориентационной модификацией игр типа "ассоциации". Выбирается участник, которому предстоит отгадать другого загаданного игрока. Ему дается на это три попытки.

Объясняются правила отгадывания, заключающиеся в том, что отгадывающий должен задавать всем присутствующим (по кругу) один и тот же вопрос: "С какой профессией ассоциируется загаданный человек". Каждый должен отвечать, стараясь выбрать наиболее подходящую для него профессию (при этом разные участники могут называть одну и ту же профессию).

Игра начинается с того, что отгадывающий отправляется на время в коридор, а оставшиеся игроки быстро выбирают того, кого они хотели бы загадать, включая и самого водящего. После этого его приглашают и он задает свой вопрос всем участникам по очереди. Независимо оттого, верно угадан загаданный трок или нет, в ходе последующего обсуждения следует спросить у отгадывающего, а затем и у загаданного, какие из названных игроками профессий и почему были наиболее близки образу последнего, а какие явно, ему не соответствуют. Интересно также спросить, какие ощущения (согласия или удивления) возникали у тех игроков, которых "отгадывали" (соотносили с названными профессиями) ошибочно.

### "Автопортрет"

Предлагаемое упражнение является модификацией известной игры "портрет". Каждый из сидящих в кругу должен сначала в центре листа бумаги постараться нарисовать свой автопортрет — крупно одно лицо. Ведущий собирает листы, перемешивает их и раздает участникам. Каждому из них надо внимательно рассмотреть полученное изображение (отгадывать кто это совсем не обязательно) и постараться соотнести его с какой-либо профессией. На обратной стороне он вписывает эту профессию и передает листок соседу справа, а от соседа слева берет новое изображение и проделывает то же самое. Когда все листы пройдут по кругу, ведущий вновь собирает их, перемешивает, показывает каждый всем участникам и зачитывает вписанные на обороте профессии (разумеется, кроме чего-то глупого и неприличного). Еще лучше, когда сам ведущий также рисует свой автопортрет, пускает его по кругу и с него начинается выяснение того, с какими профессиями соотнесли играющие его собственный "художественный образ"

### "Кто есть кто?"

Игроки рассаживаются в круг. Ведущий с помощью их подсказок записывает на доске 10—15 наиболее привлекательных для них профессий (например, каждый по очереди может назвать 1—2). Потом он называет любую из этих профессий, а игроки в течение 5—

7 сек. пытаются определить, кому из присутствующих ее лучше всего было бы порекомендовать. Потом они по команде (хлопку) ведущего все одновременно показывают рукой на соответствующего игрока (или даже на себя самого) и на время замирают, чтобы можно было сосчитать, на кого показано больше всего рук. Если участников игры немного, можно указывать друг на друга и двумя руками. Больше 3—5 профессий из общего списка лучше не разыгрывать, поскольку данное упражнение может надоесть участникам, несмотря на свое эмоциональность и динамичность.

### **"Ловушки - капканчики"**

"Это упражнение несколько сложнее, проводится оно с "целью повышения у учащихся степени осознания возможных преград на пути к профессиональным целям и способов их преодоления. Играющие садятся в круг. Выбирается ведущий игрок, который должен будет выбрать и назвать какую-либо профессиональную цель (овладеть конкретной профессией, добиться в ней успехов и т.п.), но для этого придется преодолеть выдвигаемые другими игроками преграды (ловушки-капканчики). Все участники, включая и глазного игрока, в течение 2—3 мин придумывают возможные (реальные) преграды на пути к намеченной цели. Затем каждый участник по очереди называет свою преграду, а ведущий поясняет, как он мог бы ее преодолеть. После этого предложивший ее обязательно называет свой вариант решения задачи, а все остальные сразу же оценивают, какой из двух вариантов оказался более удачным. Ведущий все это фиксирует на доске. Если большинство его вариантов будут признаны более удачными, то считается, что он способен достичь намеченной цели.

### **"Эпитафия"**

Данное упражнение также можно отнести к числу сложных. Игроки рассаживаются по кругу.

Сначала, чтобы возбудить интерес участников, ведущий рассказывает им притчу о том, что на Кавказе есть старое кладбище, где можно встретить примерно такие надписи: "Такой-то родился в 1820, умер в 1865 году, прожил 3 года" или: "Родился в 1830 году, умер в 1860 году, прожил 80 лет..." Следует обсудить с игроками, почему так странно определяется число прожитых лет

(потому, что так оценивается качество прожитой жизни, то что человек оставил после себя). Можно выделить таким образом время паспортное (физическое) и время психологическое (по насыщенности ЖИЗНИ).

После этого игрокам предлагается общими усилиями придумать рассказ о жизни какого-то человека (группа сама определяет, мужчины или женщины), начиная с настоящего времени.

Предполагается, что он умрет в 75 лет. Каждый участник называет (по кругу) какое-либо важное событие из жизни персонажа, но так, чтобы оно было логически связано с предыдущими<sup>4</sup>

Далее каждый играющий по очереди предлагает свою версию того, сколько лет в психологическом смысле (по насыщенности жизни) можно было бы написать на могильной плите данного человека, А потом организуется обсуждение с обоснованием всех предложений. Стоит также обсудить, счастливая ли получилась у него жизнь и какую роль в этом сыграла собственно профессиональная его деятельность, если она вообще как-то прозвучала в названных событиях. Поскольку эти обсуждения нередко носят эмоциональный характер, ведущему лучше занимать нейтральную позицию. Как правило, учащиеся в силах сами разобраться в предлагаемых оценках и прийти к верным выводам.

Опыт показывает, что подростки чаще всего бывают не удовлетворены первоначально составленной ими судьбой своего героя, стремятся "попробовать еще". В завершение игры можно предложить им по очереди назвать какое-либо одно интересное событие, которое могло бы украсить жизнь самых разных людей.

### "Звездный час"

Эта игра позволяет участникам лучше осознать возможные личностные смыслы тех или иных (обсуждаемых) профессий и связанных с ними образов жизни избравших их работников. Око может проводиться в разных вариантах. Например, в одном случае участники разбиваются на команды по 3—5 человек и сами определяют наиболее интересный для них профессиональный стереотип. Примерно за 7—10 мин каждая команда записывает на листок 3—5 наиболее привлекательных для данной деятельности

<sup>4</sup> "О событийном подходе" при планировании жизни можно прочитать в книге: Головах Е. И., Кроник А. А. Психологическое время личности. Киев: Науковадуша, 1984.208 о., а о ее планировании как "поэмы" — в статье: Розин В. М. Психология судьбы: программирование или творчество // Вопросы - психологии. 1992. № 1. С. 98-105.

моментов (ради чего многое представители этой профессии или социальной группы вообще трудятся, что для них самое главное в ней).

Затем представители команд по очереди сообщают о своем профессиональном выборе и вытекающих из него радостях (смыслах деятельности), отвечают на вопросы и, если требуется, вступают в дискуссию. Можно предложить всем командам один и тот же стереотип профессиональной деятельности, после чего посмотреть, насколько различными (или одинаковыми) окажутся представления игроков о достоинствах данной профессии.

В более сложном варианте этого упражнения каждый играющий сам выбирает для себя какой-либо профессиональный стереотип, и записывает на листке 2—3 наиболее привлекательных момента из деятельности данного работника. Далее выбирается первая пара игроков-добровольцев, которые должны в течение 5—10 мин разыграть сценку беседы двух довольных работников, каждый из которых доказывает другому, что именно он нашел наибольшее удовлетворение в своей профессии. При этом можно использовать типичные высказывания, интонации и манеры поведения, характерные для ее представителей. А остальные игроки должны угадать, какую именно профессию представлял каждый из участников диспута. Затем выходит следующая пара игроков-добровольцев и т.д. Известны и другие профориентационные игровые упражнения: "Любимое блюдо", "Маскарадный костюм", "Профессия на букву", "Самая-самая", "Профессия — специальность", "Походка (поступь) профессионала", "Советчик", "Пять шагов", "Три судьбы", "А вот и я" и др. Творчески ориентированный профконсультант после проведения некоторых из представленных выше игровых методик быстро начнет самостоятельно придумывать их модификации или новые, оригинальные профориентационные игры.

*Н.С. ПРЯЖНИКОВ,  
канд. психол. наук, фак. психологии МГУ*