

## Методический материал для занятий по профориентации

### *Изобразительные техники*

1. Упражнение «Мы творим мир профессий» (авторское упражнение педагога-психолога Рудяковой О.Н.) **Цель:** Развитие осознания того, каким тебя видят другие.

На большом листе ватмана педагог предлагает ребятам нарисовать символически свои фигуры (обвести их по шаблону и подписать), затем под музыку ребята двигаются вокруг листа, как только музыка закончилась, все останавливаются и начинают раскрашивать ту фигуру, которая оказалась к нему ближе, тем цветом, который, как ему кажется, больше соответствует этому человеку. Затем снова включается музыка, и все ребята передвигаются вокруг листа. При окончании звучания музыки каждый подписывает те качества, способности, которые, как он думает, помогут человеку, чья фигура оказалась рядом, сделать профессиональную карьеру. Затем снова звучит музыка, и все передвигаются вокруг листа ватмана. Как только музыка смолкает, ребята рисуют у находящейся рядом фигуры какое-либо орудие труда, которое как им кажется, мог бы использовать в своей будущей проф. деятельности этот человек или пишут ряд профессий, которые ему подходят, по мнению других. Этот лист ватмана хранится до последнего занятия, где его можно соотнести с планом профессионального самоопределения.

2. Упражнение «Символ моего дела» (вариант модифицирован педагогом-психологом Рудяковой О.Н.) **Цель:** Развитие осознанного отношения к своему профессиональному будущему.

Педагог предлагает ребятам создать символ своего будущего профессионального дела, если бы они были владельцами компании. Но для начала необходимо выбрать геометрическую фигуру (круг, квадрат, треугольник, прямоугольник или многоугольник), в ней и будет красоваться символ. Цветовая гамма не ограничена. Но есть одно условие: символ должен отражать содержательную сторону деятельности фирмы участников занятия.

Время работы до 10 минут. Затем символы фирм собираются, перемешиваются, и предлагается каждому участнику группы высказать свои предположения относительно того, что производит фирма и чья эта фирма.

### *Психоролевые этюды и игры.*

1. Игра «Или - или».

**Цель:** Помочь лучше осознать, что влияет на принятие решений и заставляет поступать так, а не иначе участников группы.

Ведущий предлагает всем построиться в шеренгу. Затем сообщает участникам занятия, что он будет задавать им вопросы, на которые надо отвечать быстро, но не словом, а с помощью перемещения по аудитории. Например, вы - машина: а/ экономный Фольксваген - справа; б/ шикарный Роллс – ройс – по центру; в/ высокопроходимый Джип - слева.

Затем предлагается ряд вариантов:

- Вы: универсальная ручка «пиши-стирайка»; золотая авторучка; простой карандаш?
- Вы - табличка с надписью: «Открыто»; «Вход воспрещен»; «Скоро вернусь»?
- Вы: гора; долина; равнина?
- Вы: город; деревня; микрорайон?
- Вы: вчера; сегодня; завтра?
- Вы: романтическое платье; классический костюм; спортивный костюм?
- Вы: косуля; слон; гепард?
- Вы: да; нет; может быть?

Данная игра может быть частью разминки. Во время перемещения ведущий может задать вопрос любому участнику относительно образа, который он выбрал.

2. Игра «Царевна Несмеяна».

**Цель:** Развитие умений презентовать себя другим людям.

Ведущий предлагает группе пересчитаться на 1,2,3,4 – образуя подгруппы. В каждой подгруппе под номером один - Царевна Несмеяна, а остальные – женихи, которые должны ее рассмешить. Ведущий дает инструкцию для Несмеян, чтобы те старались из всех сил оставаться серьезными. Затем подгруппы рассаживаются в комнате так, чтобы не мешать друг другу. Несмеяны в центре, а женихи стараются проявить свою смекалку и находчивость. Если Царевна Несмеяна хотя бы улыбнулась, то этот жених переходит в другую группу и пробует там рассмешить Царевну тем же способом, что сработал в предыдущем случае. Затем идет обсуждение того, что же рассмешило Царевну (высказывание женихов), а далее сами Царевны говорят о своих чувствах и, что на самом деле для них было смешно.

### 3. Этюд «Самая - самая» .

**Цель:** Развитие артистических способностей, творческого мышления. Выявление личностных представлений о мире профессий.

Ведущий предлагает участникам занятия изобразить с помощью мимики и жестов те профессии, которые соответствовали бы следующим характеристикам:

самая сладкая профессия; самая денежная профессия; самая волосатая профессия; самая неприличная профессия; самая смешная профессия; самая зеленая профессия; самая детская профессия; самая серьезная профессия.

Во время того, как участники вживаются в профессию, изображая ее представителей, ведущий может спросить у некоторых из них кого они изображают.

### ***Профориентационные игры.***

#### 1.Игра «Биржа труда» (вариант модифицирован педагогом-психологом Рудяковой О.Н.)

**Цель:** Развитие умения презентовать себя, а так же анализировать полученную информацию и соотносить ее со своими возможностями.

Ведущий кратко рассказывает о бирже труда и ее возможностях: « В современном мире люди все чаще в поиске работы прибегают к услугам биржи труда. Узнать какие есть вакансии в городе и соотнести свои возможности, а главное презентовать себя так, чтобы работодатель согласился с вашей кандидатурой».

Ведущий предлагает посчитаться на 1,2: 1 номера – консультанты биржи труда; 2 номера – потенциальные работники. Консультанты получают набор вакансий, о которых говорят в общих чертах, но не называют должность, и предлагают побороться за них потенциальным работникам. Потенциальные работники по собственному желанию определяют, у какого консультанта подходящая им вакансия и подходят к нему на собеседование. Они должны придумать свое резюме, согласно услышанной характеристике вакансии, где указать: где и когда работали в должности соответствующей характеристике вакансии, какое учебное заведение окончили, почему стремятся попасть в эту фирму. Если есть необходимость что-то уточнить, то они задают консультанту вопросы, затем творчески себя представляют.

Консультант вправе задать во время презентации пару вопросов.

После того, как прошло собеседование, и консультант выбрал лучшего из лучших, он озвучивает вакансию: «укротитель домомучительниц», «поедатель пирожков», «ловец уплывших за буйки», «сказочник», «чистильщик леса», «заговариватель зубной боли».

Варианты презентации вакансий консультантами:

- В фирму «Алле» на вакантную должность требуется человек ответственный, физически крепкий, морально устойчивый, относящийся к делу с любовью, готовый за достойную оплату выполнять тяжелую, нервную работу. Полный соц. пакет, гибкий график работы, предоставляется ежегодный отпуск в размере 56 календарных дней.
- ООО «Пирогов» осуществляет набор лиц, на договорной основе, обладающих изысканным вкусом, умеющих творчески организовать свою деятельность, готовых изучать запросы клиентов, осуществлять дегустационные пробы. Обязательное

требование к кандидатам – здоровый ЖКТ. ОО гарантирует своевременную выплату заработной платы и 10 % от общего объема выполненной работы.

- Туристическая фирма «В гармонии с природой» приглашает на высокооплачиваемую работу энергичных, общительных, уравновешенных людей, готовых совмещать приятное времяпрепровождение с общественно значимой работой, любящих природу, воду и солнце, риск. Фирма гарантирует медицинскую страховку и обеспечение производственным транспортом.
- В редакцию газеты «Сны Волгограда» приглашается грамотный, обладающий креативностью, имеющий высшее филологическое образование, внештатный сотрудник. Редакция гарантирует, что каждый номер будет верстаться с учетом авторских пожеланий, рекомендаций, без корректировки содержания предоставленной информации, в одной из самых популярных у волгоградцев рубрике. Оплата производится из расчета сто рублей за каждую умную мысль.
- ОО «За чистку рядов» требуются на сезонные работы ответственные, внимательные, исполнительные, трудолюбивые, аккуратные работники, строго выполняющие предписания СЭС, с хорошей моторно-двигательной координацией и развитым глазомером. ОО гарантирует, на время сезонной работы, сотрудники обеспечиваются жилищно-бытовыми условиями в экологически чистом районе области, а также сухим пайком, сачком и прочим инвентарем. Оплата понедельная.
- Частная медицинская клиника объявляет о приеме на работу специалиста в области нетрадиционных методов лечения. Требования к кандидатуре: опыт работы не обязателен, приветствуется владение нетрадиционными средствами медицины, идеальная голливудская улыбка, знание нескольких языков. Опыт столярно-слесарных работ приветствуется. Оплата сдельная. Работники обеспечиваются спец. одеждой и дополнительными днями к отпуску в связи со сложными условиями труда.

**Внимание:** игра требует предварительной подготовки раздаточного материала: карточки с презентациями вакансий, листы белой бумаги и ручки по количеству участников.

### 2. Игра «Криминалисты».

**Цель:** Развитие зрительного восприятия, срабатываемости. Пополнение личного опыта в результате ролевого проигрывания.

Ведущий кратко знакомит ребят с особенностями профессии криминалиста, вместе с ними составляет профессиограмму данной профессии. Затем участникам группы предлагается пересчитаться на 1,2,3. Первые номера – «полковники», вторые номера – одна группа криминалистов, третьи номера – вторая группа криминалистов. Из каждой группы криминалистов выбирают по одному объекту, который будет выступать в роли «модели разыскиваемого человека» и чей фоторобот необходимо будет составить криминалистам. Каждой команде предлагается проф. набор: клей, ножницы, ½ листа ватмана – основа для фоторобота, вырезки разнообразных лиц из газет, журналов, плакатов, старых фотографий артистов, простой карандаш, ластик. Время на составление фоторобота 15-20 минут. Одно из условий - составленный фоторобот должен быть похож на оригинал. По истечении указанного времени полковники сличают оригинал с фотороботом, в ходе выполнения задания они наблюдают за поведением криминалистов каждой команды, отмечают, насколько они были активны, сплоченно работали, и определяют лучшую криминалистическую группу. Возможно, выделить самых наблюдательных криминалистов, у которых хорошо развито зрительное восприятие, и их деятельность в процессе составления фоторобота была значительной.

**Внимание:** игра требует предварительной подготовки раздаточного материала.

### 3. Игра «С выдумкой идем по жизни».

**Цель:** Развитие наблюдательности, умение быстро принимать решение в нестандартной ситуации. Пополнение личного опыта в результате ролевого проигрывания.

Ведущий рассказывает участникам группы о том, что в любой профессиональной деятельности случаются так называемые проколы, когда специалист попадает в критическую ситуацию,

выбраться из которой можно, только используя свое воображение и фантазию. Участники группы пересчитываются на 1,2,3,4, образуя, таким образом, четыре подгруппы. Каждая подгруппа получает по одной проблемной ситуации, из которой им предстоит найти выход и разыграть ее.

Варианты ситуаций: а/у адвоката во время защиты пропадает голос, а его слово сейчас решающее; б/у певицы во время концерта попадает в щель каблук, и она падает; в/У электрика во время работы вдруг исчезает изолянт; г/у продавщицы при сдаче денег вдруг оказывается лишняя огромная сумма денег; д/ во время спектакля у актера, который играет Сирано де Бержерака, отпадает нос; е/менеджер спешит на деловую встречу, из-за угла на полном ходу пролетает джип и обливает его грязью.

Время на разработку идей и подготовку ее представления всем 10 минут.

4. Игра «Социологический опрос» (вариант модифицирован педагогом-психологом Рудяковой О.Н.). **Цель:** Пополнение личностного опыта в результате ролевого проигрывания, развитие умений вести диалог.

Ведущий кратко рассказывает о профессии социолога: «Мы часто видим на улицах людей, которые проводят опрос общественного мнения - это социологи, которые для всевозможных исследований разрабатывают различные анкеты, а так же выступают в роли респондентов и проводят интервьюирование по различным темам. Разные люди проходят мимо них и им необходимо расположить этих людей к беседе, а так же за короткий временной промежуток узнать их мнение по тому или иному поводу».

Ведущий предлагает рассчитаться на 1,2, 3, 4 номера. Каждая группа получает тему социологического опроса и в течение 10 минут разрабатывает вопросы к полученной теме. Затем первые номера становятся респондентами – социологами, которые по жеребью определяют опросник; вторые, третьи, четвертые номера – прохожие, которым задаются возрастные рамки (18 – 65 лет) и характеристики.

Тематика: а/Социологический опрос о предстоящих выборах президента России (до 5 вопросов); б/Социологический опрос о роли семьи в воспитании будущего поколения России (до 5 вопросов); в/Социологический опрос о том, кому на Руси жить хорошо (до 5 вопросов); г/Социологический опрос о том, является ли участие в выборах правом или обязанностью (до 5 вопросов).

Характеристики: а/пожилой человек 63 лет, упрямый, консервативный, склонен к конфликтам, не умеет слушать другого, одинокий, имеет материальный достаток в виде пенсии; б/молодая девушка 20 лет, студентка, активистка, общительная, эмоциональная, слегка эксцентричная (любит производить необычное впечатление на других, шокировать); в/женщина средних лет, около 40, замкнутая, нервная, уставшая, скромно одетая, имеет семью, заботы о детях и домашнем уюте лежат на ее плечах и т.д.

Задача респондентов провести опрос как можно большего количества прохожих. Задача прохожих вести себя соответственно заданной роли.

Время проведения игры – 25 минут. Затем рефлексия.

5. Игра «Нужные люди» .

**Цель:** Формирование представлений о сферах трудовой деятельности.

Ведущий предлагает участникам расчитаться на 1,2,3,4,5. Затем все 1 номера объединяются в подгруппу, 2 – в другую подгруппу и т.д. Каждая группа получает свое задание, но все должны составить список профессий, которые необходимы в какой-либо сфере деятельности.

Варианты: список профессий для производства куска хлеба; для строительства жилого дома; для создания телепередачи; для охраны общественного порядка; для движения городского транспорта; для производства школьного учебника и т. д. Время на работу в подгруппах – 7 – 10 минут. Затем от каждой группы выходит один представитель и зачитывает список тех профессий, которые составили в группе. Другие группы после заслушанного списка могут дополнить перечень.