**Профориентационные игры и упражнения для уроков по профориентации**

**1.Упражнение «Профессия – специальность»**

Данная игровая методика направлена на расширение информированности школьников о разнообразии профессионального труда, и на повышение у обучающихся уровня осознания таких понятий как специализация в рамках той или иной профессии. Игровое упражнение может проводиться как в круге (от 6-8 до 15-20 участников), так и в работе с целым классом. По времени оно занимает от 10 до 20 минут.

*Общая процедура:*

Участникам объясняется, как соотносятся понятия профессия и специальность: профессия – группа родственных специальностей (например, профессия-учитель, специальность – учитель физкультуры и т.п.).

*Инструкция:*

Сейчас будут называться профессии, а вам нужно будет по очереди называть соответствующие специальности.

*Рекомендации:*

* Желательно, чтобы педагог сам ориентировался в обсуждаемых профессиях, т.е. еще перед игрой подобрал список профессий и специальностей.
* Допускаются небольшие обсуждения и дискуссии.
* Если кто-то из игроков называет сомнительные специальности или откровенно ошибается, ему можно задавать уточняющие вопросы.
* Можно несколько усложнить игровую процедуру, предложив участникам называть специальности не по очереди, а по принципу «пинг-понга» (только что назвавший специальность игрок сам определяет, кто должен назвать следующую специальность, и т.д.). Такое усложнение заставляет учащихся находиться в творческом напряжении.
* Упражнение долго проводить не следует. Для ведущего важно не упустить момент, когда следует остановиться.
* По аналогичному принципу можно построить другие игровые упражнения. Например, «профессия – учебное заведение» (называется профессия, а участники должны сказать, где реально можно ее приобрести); «профессия – медицинские противопоказания» (для данной профессии); «профессия – требуемые качества» (проблема профессионально важных качеств) и т.д.
* Для повышения активизирующих возможностей данного упражнения можно разбить группу (класс) на команды и устроить соревнование между ними, кто больше назовет соответствующих названной профессии специальностей (учебных заведений, медицинских противопоказаний, профессионально важных качеств...).

*Подведение итогов:*

В заключение педагог останавливается на различиях между профессией и специальностью, и говорит важности выбора специализации на раннем этапе профессионального пути.

# 2. Ролевая игра «Собеседование при приеме на работу»

# Участие в психологическом практикуме открывает перед старшеклассниками возможности осознать свои профессиональные ожидания, отношение к профессиональной карьере, развить умение убедительно обосновать свой профессиональный выбор, укрепить веру в свои силы и заложить основы психологически грамотного практического поведения.

*Общая процедура:*

У каждого участника должно быть составленное им резюме и «имидж-картинка». Заранее определяется группа работодателей, вопросы для собеседования по нескольким, интересующим школьников профессиям. Класс разбивается на несколько групп.

Каждый участник игры проходит собеседование в своей малой группе, где члены группы выступают в роли работодателей. После обсуждения выдвигается один кандидат от группы, который наиболее убедительно и полностью подтвердил свои претензии на вакантную профессию.

Участники, прошедшие отбор в малых группах, продолжают конкурс между собой. Группа работодателей на этом этапе игры представляют коллектив организации, которая набирает новых сотрудников, и оценивают по 10-ти бальной системе каждую кандидатуру.

*Инструкция:*

Вы решили принять участие в конкурсе на интересующую вас вакансию. У вас подготовлено резюме, внешний вид соответствует вашим представлениям об идеале («имидж-картинка»). Необходимо подтвердить свои профессиональные притязания и выбрать в группе, кто из её членов будет проходить собеседование с работодателем по определённой(или выбранной) профессии.

*Рекомендации:*

* Перед началом собеседования педагог определяет работодателя, обсуждает с участниками игры направление вопросов и критерии отбора, выделяя параметры оценки профессионально важных деловых и личных качеств кандидата на профессию.
* В условиях игры отмечается, что «организация, принимающая сотрудников на работу, располагает вакансиями по различным профессиональным направлениям, но число этих вакансий ограничено».
* Возможны различные варианты собеседования, например, выбирается «совет директоров», принимающий окончательное решение о приеме на работу. Но в любом случае все «члены коллектива» имеют возможность задавать вопросы кандидатам, и их мнение учитывается при выборе самого достойного из претендентов.
* Так как участники игры защищают право занимать заявленную ими профессию в соответствии со своими профессиональными предпочтениями. Поэтому в финале вполне могут соревноваться представители разных профессий.
* Оценивается в рамках игры, прежде всего умение убедительно обосновать свой профессиональный выбор.
* Определить кандидатов, которых приняли можно по разному. Можно обсудить в классе, в этом случае, после того как собеседования с претендентами закончены, они должны выйти из класса, чтобы не слышать обсуждения «членами коллектива» их кандидатур. Можно подсчитать баллы членами «Совета директоров».
* Когда «работодатели» сделали свой выбор, все претенденты приглашаются в класс, и представитель работодателя (ведущий, председатель совета директоров) торжественно объявляет, кто из них принят на работу, поясняя причины этого выбора.
* Обычно обсуждение по выбору самого достойного кандидата проходит довольно бурно, поступают предложения отметить нескольких понравившихся работодателю претендентов. Поэтому целесообразно кроме одного участника, принятого на работу, выбрать еще тех, кто «принят с испытательным сроком», «приглашен на стажировку с перспективой дальнейшего трудоустройства» и т.п.

*Подведение итогов:*

Обязательное условие: педагог должен проконтролировать, чтобы при подведении итогов был дан анализ причин выбора, отмечены типичные ошибки и главное – сильные стороны прошедших собеседование претендентов. В заключение участникам предлагается обсудить итоги занятия. Педагог может стимулировать обсуждение – спрашивать о трудностях, с которыми столкнулись участники, о личном опыте, который они приобрели. Финалисты конкурса рассказывают о своем личном опыте, чувствах и впечатлениях, игравшие роль «представителей работодателя» – о своих. Подводя итоги, педагог остановиться на важности психологически грамотном поведении во время поиска работы.

# 3. Игра «Самая – самая»

# Участие в игре поможет участникам расширить кругозор в области профессий и знать их особенности и самые отличительные черты.

*Общая процедура:*

# Участниками может быть класс или группа от 5 человек. Если это класс, то он разбивается на несколько групп, и выбирается ведущий в каждой группе. Ведущий озвучивает один ответ группы.

Педагог называет первую характеристику, а участники сразу же по очереди (по кругу, по номеру группы и т.д)) предлагают свои варианты. Если у кого-то возникают сомнения, что названая профессия самая-самая (или близкая к самой-самой), то можно задавать уточняющие вопросы. Профессии записываются на доске, после чего организуется небольшое обсуждение и выделение «самой-самой» профессии. Далее называется следующая характеристика и т.д. Всего таких характеристик должно быть не более 5-7.

*Инструкция:*

Вам будут предлагаться некоторые необычные характеристики профессий, а вы должны будете по очереди называть те профессии, которые, по вашему, в наибольшей степени данной характеристике подходят. К примеру, характеристика – самая денежная профессия, – какие профессии являются самыми-самыми денежными?».

*Рекомендации:*

* Для того чтобы упражнение проходило более интересно, педагог обязательно должен заранее отобрать наиболее необычные характеристики профессий, которые должны заинтриговать участников. Например, такие характеристики: «самая зеленая профессия», «самая сладкая профессия», «самая волосатая профессия», «самая неприличная профессия», «самая детская профессия», «самая смешная профессия» и т.д.
* Обязательно дать возможность в группе менять ведущего, чтобы была возможность высказаться всем участникам.
* Игру можно проводить и наоборот, т.е. называется профессия, и подбирается характеристика.

*Подведение итогов:*

В заключение участникам предлагается назвать профессии, востребованные в нашем регионе и дать характеристику по форме «самая - самая». Педагог, подводя итоги, говорит об изменениях труда рабочих, и особое внимание уделяет техническим профессиям Уральского региона.

# 4. Упражнение «Звездный час»

Игра помогает участникам разрушить стереотипы не престижных и престижных профессий.

*Общая процедура:*

Количество игроков может быть любое. Участники совместно определяют, какой профессиональный стереотип (или социальный стереотип) они будут обсуждать. Можно выбирать из списка, предложенного изначально всеми участниками (престижные и не престижные профессии) и записанного на доске. К примеру, все сошлись на профессиональном стереотипе типичного «бармена». Участники по очереди говорят о своих представлениях, о «звездном часе» бармена и они записываются на доске.

*Инструкция:*

Педагог даёт участникам следующее задание: «cейчас каждый из нас попробует представить, какие самые приятные, радостные минуты в жизни типичного бармена (у каждого может быть свое собственное представление об этом). Далее все мы по очереди кратко выскажем свои предположения, после чего обсудим, чьи же представления оказались наиболее реалистичны, т.е. в наибольшей степени соответствуют счастью большинства профессионалов этой профессии...»

*Рекомендации:*

* Педагог в момент высказывания не должен как-то критиковать эти представления.
* Педагог организует обсуждение, какие представления о самом большом счастье для профессионала оказались наиболее характерными и правдивыми.
* Хорошо, если педагог приведёт примеры из литературы или из художественного фильма, характеризующего труд профессионала.

*Подведение итогов:*

Подводя итог игры необходимо остановиться на роли человека в профессии, его профессионализме и квалификации.

**5. Игра «Остров»**

Игра открывает участникам возможность узнать о потребностях народного хозяйства в кадрах, столкнуться с проблемой не престижных профессий, и осознать свою гражданскую зрелость.

*Общая процедура:*

Игра рассчитана на учащихся 8-9 классов. Время на игру – 40 минут. Важную роль в игре выполняет классная доска, где фиксируются высказывания школьников, отражается результат группового решения. Игра не требует явно выраженного подготовительного этапа, и может участвовать целый класс.

*Инструкция:*

1. Классу объявляется название игры – «Остров» и зачитывается общая инструкция: Представьте, что все мы «чудом» попали на заброшенный остров, где-то в южных широтах. Когда нас спасут неизвестно. Перед нами стоят 2 задачи: 1-выжить, 2-остаться при этом цивилизованными людьми. За 40 минут мы должны доказать самим себе, что способны решить эти задачи. Я, как старший из вас, буду руководителем, но я сразу хочу установить в нашем сообществе демократию.
2. Итак, *что необходимо для выживания*, ваши предложения. Школьники предлагают то, что необходимо для выживания (обычно это: постройка жилья, организация питания и т.д.), а ведущий записывает все предложения на доске в столбик.
3. Далее все предложения обсуждаются, в результате чего остаются наиболее важные. Все это отражается на классной доске. Желательно обсуждение закончить в течение 5-10 минут.
4. Устанавливается *перечень «работ*», необходимых для выживания и *количество работников.* Определяется это в ходе совместного обсуждения, а ведущий выписывает на доске против каждого вида «работ» названное количество «работников». Время на этап – 3-5 минут.
5. Далее ведущий предлагает поднять руки тем, кто хотел бы выполнять ту или иную работу (в соответствии со списком выделенных работ), и, не зависимо от требуемого количества, выписать число желающих на доске. Как правило, всегда возникает некоторое несоответствие требуемого и желаемого.
6. Ведущий объявляет, что «его *поразила неизвестная болезнь*, и через 3 минуты он умрет». За это время необходимо срочно создать из школьников Совет, который будет организовывать дальнейшее выживание. Тут же решается вопрос о количественном составе Совета и о конкретных кандидатурах.
7. «Умирая», ведущий заявляет, что *превращается в «злого духа»,* который абсолютно неуязвим, но может принести немало бед и трудностей для дальнейшего выживания группы. Сказав это, ведущий предлагает Совету организовывать дальнейшее выживание, решить нерешенные вопросы, а сам уходит на последние парты и некоторое время не вмешивается в игру.
8. Совет учащихся пытается организовать выживание (добиться соответствия требуемого и желаемого числа работников, организовать «работу» в конкретных рабочих группах в виде обсуждения предстоящих дел и т.д.). В зависимости от успешности работы Совета, ведущий может несколько осложнять его работу в виде следующих вмешательств:
   1. с помощью тропических болезней нейтрализовать наиболее активных школьников (вызвать необходимость медицинской помощи);
   2. с помощью ветров, ливней осложнять работу некоторых рабочих групп;
   3. пригрозив эпидемией, подсказать необходимость сооружения санитарно гигиенических объектов (выход на не престижные профессии) и т.д.

Если Совет плохо справляется со своими обязанностями, вмешательства ведущего могут и не потребоваться. За 5-7 минут до конца урока ведущий объявляет о прекращении игры.

Начинается обсуждение игры с вопроса: «Удалось ли нам выжить?» и «Остались ли мы цивилизованными людьми?». Отвечая, школьники должны кратко обосновать свое мнение.

*Рекомендации:*

* Если обсуждение не удается организовать на этом уроке, можно перенести его на другое занятие,
* Записи лучше вести на флипчате и сохранить бумагу до следующего урока.
* Чтобы меньше стоять спиной к классу, многочисленные записи можно делать одному из учащихся.
* При обсуждении педагог может также и сам ответить на эти вопросы.
* Обращаясь к теме «Потребности народного хозяйства в кадрах», целесообразно использовать ту таблицу (требуемого кол-ва и желающих по разным видам работ), которая возникла в ходе игры. Наглядность таблицы позволяет ведущему почти не комментировать ее.
* Примечательно, что иногда в игре образуются группы, принципиально не участвующие ни в каких работах.
* Диагностические возможности игры позволяют дать ориентировочную оценку готовности школьников подчинить себя решению общей задачи, их понимание необходимости выполнять разные, даже не престижные работы.
* Данная игра достаточно богата по своим возможностям, поэтому есть риск увлечься каким-либо аспектом игры (обсуждение конкретных работ, увлечение географическими деталями острова, борьба с «тунеядцами» и т.д.) и потерять главную линию игры – *обеспечение конкретных потребностей для выживания*.
* Поскольку многие вопросы выживания решаются коллективно, ведущий должен следить за дисциплиной и ввести правила обсуждения: хочешь сказать – подними руку, один говорит – все молчат, время высказывания – не более 15-20 секунд.
* Следует заметить, что независимо от данной игры, существуют игры, построенные на аналогичном принципе: организация взаимодействия на необитаемом острове, организация создания театра, музея, предприятия...
* Вариациями данной игры могут быть дополнительные усложнения инструкции: «...на острове существует дикое племя, с которым необходимо поддерживать контакт», «...случайно обнаруженные на острове орудия труда и механизмы, которые нужно наиболее эффективно использовать» и т.д.
* При наличии большего времени, в ходе игры можно обсуждать соответствие качеств учащихся требуемым работам и даже организовывать игровые группы «подготовки кадров».

*Подведение итогов:*

В игре фактически моделируется общество, и при анализе можно легко перейти к проблемам, характерным для общества. Не теряя главную линию игры – выживание на острове, можно затронуть тему о гражданской зрелости.

# Игра «Ветеран» – «Бездельник»

Участие в игре активизирует школьников к более качественному построению личного профессионального плана, с выделением гражданских, нравственных позиций профессионального самоопределения.

*Общая процедура:*

Игра рассчитана на работу с классом, или с небольшой группой (10-15 человек) учащихся 8-9 классов. Время на игру – 25 минут, на обсуждение игры – 20 минут. До объявления названия игры выбрать двух учащихся на главные роли. Желательно, чтобы эти учащиеся были остроумными, веселыми, отчаянными (эмоциональными лидерами класса). Для главных участников желательно заготовить инструкции. Объявив название игры, педагог предлагает выбранным школьникам распределить роли: «Ветеран труда» и «Бездельник».

*Инструкция:*

1. Представьте, что все мы находимся в 2050 году. Вы – ученики, я – ваш классный руководитель. Сейчас к нам в гости придут два очень интересных человека, проживших длинную жизнь и много повидавших на своем веку. Один – «Ветеран труда», заслуженный человек. Другой – выдающийся «Бездельник». В наше время мы должны знать, что существуют разные судьбы. Наша задача – научиться правильно оценивать эти судьбы. Итак, «Ветеран» и «Бездельник» сейчас продумают свою жизнь; потом каждый кратко расскажет о своей судьбе и ответит на ваши вопросы, ребята.
2. «Ветеран» и «Бездельник» отправляются на 3-5 минут в коридор, чтобы продумать свой короткий рассказ и подготовиться к вопросам учащихся. Педагог дает «Ветерану» и «Бездельнику» вспомогательные письменные инструкции.
3. Пока они готовятся, ведущий предлагает учащимся в классе придумать для них интересные вопросы, связанные с их счастьем, личной жизнью, самыми значительными воспоминаниями, их любимыми занятиями, как именно они выбирали себе профессию, повторили бы они свою жизнь и т.д. Ведущий обращает внимание на то, что к гостям следует относиться уважительно, а все свои вопросы надо задавать вежливо, подняв руку. Как активизирующий момент можно предложить тем школьникам, которые уже придумали вопрос, поднять руку и не продолжать игру, пока большинство не придумает хотя бы по одному вопросу.
4. Ведущий приглашает «Ветерана» и «Бездельника». Класс приветствует их (можно вставанием, а можно даже аплодисментами). Каждый из них кратко рассказывает о своей жизни, при этом педагог не должен стоять перед классом, чтобы не смущать игроков, а отойти в сторону или сесть на свободное место в классе.
5. Ведущий занимает свое место перед классом, и предлагает школьникам задавать вопросы гостям. Если все вопросы будут обращены к одному из гостей, ведущий сам может задавать вопросы тому, кому вопросов задают мало, тем самым повысив внимание к этому игроку. Допускается, что и сами гости могут задавать друг другу вопросы.
6. Заканчивая игру следует обязательно поблагодарить гостей за «откровенность».

*Рекомендации:*

* Нередко обсуждение фактически начинается в ходе вопросов-ответов т.е. в самой игре. Если рассказ или ответы кого-либо из «гостей» противоречивы, путаны, явно не правдоподобны, учащиеся могут в классе сказать им об этом и даже начать спорить.
* Можно также предложить классу оценить, чья роль лучше удалась.
* Педагог должен иметь в виду, что роль «Бездельника» сложнее, т.к. трудно представить чистого «Бездельника».
* Можно оценить, кому удалось доказать, что он прожил счастливую жизнь и попытаться определить, чем принципиально отличается человек труда от бездельника.
* Один из важных критериев здесь: *способность человека полноценно реализовать себя, не растрачивать свои силы впустую, не обманывать самого себя*. Например, если человек выбирает из двух путей более легкий (и менее интересный), как бы экономя свои силы, он «бездельничает» по отношению к своему счастью. Не желая полноценно строить свои личные профессиональные планы человек «бездельничает» по отношению к своему будущему. Смысл безделья – мог что-то сделать, но не сделал.
* Диагностические возможности игры помогут педагогу оценить способность учащихся использовать схему личного профессионального плана как при построении своих планов (главные игроки), так и при анализе трудовых «судеб» (учащиеся класса).
* Игра позволяет также определить отношение учащихся к такой ценности как труд.
* Учащиеся в классе могут высказывать иронические замечания в адрес своих товарищей в непривычных для них ролях «Ветерана» и «Бездельника». Педагог в роли «классного руководителя» может делать «строгие» замечания: «Будьте уважительнее к пожилым людям», «Посмотрим, какими вы будете в их возрасте» и т.д.
* Нежелательны замечания типа: «Перестаньте, ведь это же игра», т.к. тогда нарушается условность игровой ситуации. Если окажется, что «Бездельник» явно интереснее и убедительнее «Ветерана», педагог не должен явно помогать «Ветерану».
* При обсуждении важно выяснить, в чем был слаб «Ветеран», а «Бездельнику» заметить, что с его способностями он за «свои» 75 лет мог бы прожить еще более интересную жизнь, будь он тружеником.
* «Ветеран» и «Бездельник» могут использовать при подготовке своих рассказов «конкретные судьбы», заготовленных в виде развернутых инструкций.
* Перед обсуждением учащимся в классе можно предложить написать краткие письма отдельно «Ветерану» и отдельно «Бездельнику», где они высказали бы свое отношение к их выступлениям. Эти письма можно было бы зачитать вслух.
* «Ветерана» и «Бездельника» попросить написать, что дала им игра – это может быть хорошей обратной связью дляпедагога.
* Данную игру можно разделить на две самостоятельные игры: «Ветеран» и «Бездельник». Эти игры проводятся по той же схеме. При этом главный игрок окажется в трудной роли (один на один с классом), что потребует от ведущего более тактичного ведения игры, а в трудных случаях и поддержки.

*Подведение итогов:*

Порядок обсуждения предполагает опору на схему личного профессионального плана, когда выясняется, каким образом достигались разные этапы профессиональной судьбы «Ветераном» или из-за невыполнения каких позиций личного профессионального плана «Бездельником». Подводя итоги отметить важность трудовой деятельности в судьбе человека.

#### Приложение 1. Игровая инструкция «Ветерану»

Дело происходит в 2050 г. Вам уже более 75 лет. Как ветерана труда, старого уважаемого человека Вас пригласили к школьникам. Главная Ваша задача – показать, что счастье – в честном труде (на примере своей трудовой жизни). Кратко расскажите детям:

* с чего начинался Ваш трудовой путь;
* основные этапы Вашего пути;
* какие были радости, трудности;
* Ваши трудовые награды (за что?).

Постарайтесь, чтобы Ваш рассказ выглядел достоверно (чтобы было похоже на правду).

Очень большая просьба – говорите кратко (на весь рассказ Вам дается 3-4 минуты).

После рассказа будьте готовы ответить на любой вопрос учащихся.

#### Приложение 2. Игровая инструкция «Бездельнику».

Дело происходит в 2050 г. Вам уже более 75 лет. Вас, как редкого (для 2050 г.), оригинального человека пригласили в школу для показа учащимся. Как человек гордый, Вы не намерены выглядеть «экспонатом» и хотите доказать всем, что прожили счастливую жизнь (не хуже других). Расскажите, пожалуйста, детям:

* как Вы учились;
* с чего началась Ваша взрослая жизнь;
* основные этапы в жизни (наиболее важные для Вас);
* главные трудности и радости;
* чего Вы достигли.

Очень большая просьба – говорите кратко (на весь рассказ дается 3-4 минуты). После рассказа будьте готовы ответить на любые вопросы школьников.

# Игра «Новый город»

В ходе игры участники знакомятся с ведущими отраслями и основными профессиями региона, со сложившейся социально-экономической ситуацией выбора профессии, потребностями города в кадрах.

*Общая процедура:*

Игра рассчитана преимущественно на старшеклассников, примерное время проведения – 45 минут. За 2 недели до проведения игры класс (группа) делится на равные по численности команды (по 2-3 или 4-5 человек), каждая из которых в игре будет представлять работников определенной отрасли (можно двух).Педагог, не раскрывая заранее сути игры, рекомендует командам с помощью Интернет ознакомиться с содержанием, условиями, особенностями труда в данной отрасли, ее основными профессиями и специальностями, их требованиями к человеку, степенью важности, значимости этой отрасли и соответствующих профессий для жителей данного региона и перспективами ее развития и т.д.

Педагог может порекомендовать участникам посетить сайт Центра занятости и другие Интернет-ресурсы по профориентации. Для знакомства с тонкостями основных профессий и специальностей помогает встреча с работниками отрасли. Непосредственно перед началом игры педагог объявляет название игры и дает инструкцию.

*Инструкция:*

1. Представьте, что намечено возведение нового города, района или города-спутника. Это будет город машиностроителей (химиков, нефтяников, электронщиков, текстильщиков, научный городок и пр.)».
2. Каждая команда представляет ту или иную отрасль народного хозяйства, работники которой необходимы новому городу (району). Командам предстоит за 3-5 минут доказать:

- важность, приоритет «своей» отрасли для народного хозяйства нового города (района); - значимость работников основных профессий и специальностей этой отрасли;

- ярко и четко описать особенности труда в ней.

1. После выступления команде дается 2-3 минуты для ответов на вопросы других команд, которые стараются всячески принизить значение «играющей» отрасли и ее профессий для нового города.

*Рекомендации:*

* Выбираются основные отрасли для игры еще в ходе подготовки в зависимости от местной специфики.
* Определенное внимание следует уделить специализации школы, дав задание одной из команд ознакомиться с соответствующей отраслью, ее профессиями, специальностями, их ролью в народном хозяйстве города.
* Время для выступления устанавливается в зависимости от количества «играющих» отраслей; ведущий может использовать секундомер, песочные часы. Необходимость уложиться в определенное время придает игре остроту и динамичность
* Оценивает выступление каждой команды жюри, состоящее из 2-3 учащихся (в жюри может входить и педагог). Оценка ведется по 5-балльной системе с помощью специальных, заранее изготовленных карточек (так же, как это делается в фигурном катании).
* Отдельно оцениваются:
* - обоснование значимости «своей» отрасли и ее профессий в новом городе;
* - лучшая жизненная характеристика содержания и условий труда, привлекательных и непривлекательных черт отрасли, профессий.
* Участники команд могут использовать плакаты, стихи, пословицы, поговорки, частушки и пр.
* Ответы на вопросы также оцениваются в баллах. Итоговую сумму подсчитывает специальная счетная комиссия (это может быть и один человек).
* Чтобы отыгравшая команда не теряла интерес к игре, за лучшие вопросы также могут присуждаться баллы.
* Первой в игру вступает команда «строителей» (город надо прежде всего построить; следует только отметить вначале, что проектно-изыскательские работы для его возведения уже проведены). Одна из задач этой команды – обосновать важность своего труда, не только во время строительства города, но и на протяжении всего его существования.
* Следующей может быть любая команда – «машиностроителей», «химиков», «металлургов». Важно лишь обосновать необходимость или даже приоритет «своей» отрасли на данном этапе развития города. Если в очередном туре хотят играть несколько команд, играющих определяет жребий.
* Педагог в ходе предварительной подготовки к игре одной-двум командам может дать задание ознакомиться с отраслями, в которых заведомо нет необходимости в данном городе. Например, добывающая промышленность в Москве.
* Для придания остроты игре несколько отраслей могут остаться нераспределенными между командами. Обосновать их значимость ведущий предлагает в конце игры любой играющей команде в порядке импровизации.
* Для игры можно изготовить красочные таблички с цифрами баллов, а также подобрать инструменты, орудия труда, даже какие-либо детали одежды соответствующих профессий и специальностей, что также оценивается в баллах. На обычном уроке игру можно провести и без атрибутики.

*Подведение итогов:*

Подводя итоги можно предложить участникам показать также роль службы профориентации или службы занятости в городе, юридических консультаций, садово-паркового хозяйства и т.д. Это поможет выявить знания учащихся о функциях и важности этих служб в городском хозяйстве, сформирует желание подробнее узнать о работе этих служб и занятых в них специалистов.

Победившей считается команда, набравшая наибольшее количество баллов. Для большей заинтересованности ребят в игре победителям можно вручить какой-либо нехитрый приз.

На игру рекомендуется пригласить представителей ведущих отраслей города (работников кадровых служб предприятий, организаций, учебных заведений), которые могут приготовить свой приз команде, представившей «их» отрасль, а также отметить ошибки, неточности играющих в характеристике отраслей, профессий.

# Игра «Ассоциация»

Игра помогает выявить истинное отношение школьников к разным профессиям и, по возможности, подкорректировать это отношение.

*Общая процедура:*

Участвует весь класс (учащиеся 9-11 классов). Время на первое проигрывание – 15 минут, последующие проигрывания – по 5-7 минут. Для игры необходима классная доска.

Игра начинается без явно выраженного подготовительного этапа. Вхождение в игру осуществляется на первых 2-х этапах.

**1 этап**. Объявляется название игры и по желанию выбираются 3 главных игрока.

**2 этап**. Объявляются условие игры:

*Инструкция:*

* Сейчас 3 человека выйдут из класса, а класс загадает какую-либо профессию. Потом 3 человека войдут и попробуют угадать ее с помощью ассоциативных вопросов. Например: «Какого цвета эта профессия?», «На какую мебель похожа?» и т.д.
* Далее педагог дает инструкцию отгадывающим: «Каждый из вас может задать только по 2 таких вопроса. Когда будете задавать вопросы, конкретно указывайте, кому именно вы их задаете. После этого каждый из вас будет иметь по одной попытке угадать профессию».
* 2-3человека выходят из класса. Класс быстро загадывает профессию, а ведущий предупреждает всех, что спросить могут каждого, поэтому надо быть готовым к правильным, но не наводящим ответам.
* Педагог приглашает отгадывающих, которые по очереди задают вопросы классу.
* Когда все вопросы и ответы произнесены (и записаны на доске) педагог предлагает в течение одной минуты обдумать трем отгадывающим свои ответы. В этот момент педагог предлагает классу посмотреть на доску и молча подумать, чьи ответы на ассоциативные вопросы были не очень удачными.
* Отгадывающие называют свои варианты ответов. Эти ответы могут не совсем совпадать с угаданной профессией, например, загадана профессия «военный летчик», а ответы такие: «космонавт», «милиционер», «автогонщик». Как видно, «военный летчик» и «космонавт» довольно близки.
* Право определить, отгадали школьники профессию или нет, должно быть предоставлено классу. Однако окончательно этот вопрос решается после обсуждения. Загаданная профессия, естественно, называется.

*Рекомендации:*

* Целесообразно потренироваться на одном примере. Взять для разбора профессию «врач-терапевт» и показать, что цвет этой профессии скорее всего белый, запах – что-то связанное со спиртом, мебель – стеклянный шкаф или кушетка.
* Сам ведущий кратко записывает на доске вопросы – ответы, следит за тем, чтобы вопросы задавались конкретным учащимся, а не всему классу, следит за динамикой игры.
* Отдельно обсуждается правильность каждого ответа на ассоциативный вопрос. Если класс не согласен с ответом, можно попросить ученика, давшего такой ответ, дать объяснение: нередко эти объяснения бывают разумными. Например, в одной игре была загадана профессия «милиционер», на вопрос «какого цвета профессия?» был дан ответ: «черно-белая». Оказалось, что школьник имел в виду милицейский жезл.
* При выявлении неудачных ответов классу предлагается тут же придумать ответы, более соответствующие загаданной профессии; участвовать в этом может и ведущий, корректируя представления учеников о профессии.
* У отгадывающих можно спросить также, какие ответы лучше всего помогли им, а какие, наоборот, ввели в заблуждение.
* После корректировки ответов можно уточнить, кто же выиграл.

*Подведение итогов:*

Диагностические возможности игры позволяют выявить эмоциональное отношение к разным профессиям а, поскольку роль этого отношения сильно влияет на выбор профессии, педагог получает довольно важную информацию о классе в целом и об отдельных учащихся, так как за один урок в игре могут принять активное участие многие школьники.

# Игра «Открытие фирмы»

**Игра позволяет по**знакомить участников с новыми, но уже ставшими популярными профессиями: менеджер, брокер, коммивояжер и другие.

*Общая процедура:*

Участвовать может класс или два класса. Для игры необходимы: бумага, краски, фломастеры, клей, жетоны трех цветов для работы жюри, конверты с заданиями, призы для награждения участников. Хорошо если есть какие-нибудь музыкальные инструменты (гитара, фортепиано). Игра проводится в актовом зале. Дополнительно необходимы несколько классов для работы групп. Игра проводиться поэтапно:

1. Подготовительный этап (знакомство с профессиями рыночной экономики).
2. Вступительное слово ведущего (знакомство, цель и ход игры).
3. Работа «филиалов фирмы».
4. Реклама филиалов (представление групп).
5. Предвыборная кампания президента фирмы.
6. Подведение итогов, награждение победителей.

За несколько дней до игры на одном из занятий учащихся знакомят с новыми профессиями рыночной экономики. Им выдается также список наиболее распространенных профессий.

Участники игры выбирают себе одну профессию (в соответствии со своими предпочтениями) для более глубокого самостоятельного знакомства, чтобы потом на игре представить ее по следующей схеме:

* Чем занимается специалист данной профессии.
* Какие знания и образование ему необходимы.
* Какие профессионально важные качества требуются для успешной работы.
* Где он может работать.

В этом участникам игры могут помочь заранее составленные карточки с краткой характеристикой профессий или информация Интернет ресурсов. Приблизительный регламент игры (225 мин.-5 уроков):

1. вступительное слово и начало игры – 20 мин.
2. работа в группах – 105 мин.
3. представление групп (реклама филиалов) – 45 мин.
4. предвыборная кампания – 45 мин.

итоги, награждение – 10 мин

*Инструкция:*

* Игра начинается со вступительного слова педагога, который вводит участников в игровую ситуацию, и знакомит с условиями игры.

Примерный текст вводного слова: Дорогие друзья, сообщаем интересную для вас информацию. Всемирно известная фирма по рекламе «Арго» расширяется. Аналитики по маркетингу, изучив ситуацию в конкурирующих фирмах, составили долгосрочный проект по открытию филиалов в разных странах. Мы предлагаем вам принять участие в конкурсе на замещение вакантных должностей специалистов для работы во вновь открывающихся филиалах.

Президент фирмы – деловой энергичный человек, для него работа, бизнес – превыше всего, он не теряет понапрасну ни минуты времени. И для работы в фирме требуются творческие, инициативные, квалифицированные специалисты, способные принести фирме дальнейшее процветание.

Это: менеджеры, коммивояжеры, агенты по рекламе, исследователи маркетинга, фотомодели, секретари-референты, специалисты по компьютерам и другие.

Вы все хотите устроиться на работу в эту фирму. У нас будут работать комиссии по приему на работу (куда будете входить и вы).

Составьте для себя легенду и «устраиваясь на работу», расскажите, почему вы хотите работать в этой фирме, где вы работали ранее, что вы умеете делать.

Сформулируйте также идею, которой вы могли бы заинтересовать фирму.

Постарайтесь убедить членов комиссии в ценности для фирмы вашей кандидатуры.

* Для работы мы разобьемся на группы (филиалы фирмы). Глава фирмы хочет в деле проверить способности потенциальных сотрудников. Каждая команда должна будет выполнить несколько заданий:

- подготовить проект создания филиала (придумать его название, основной принцип или девиз);

- придумать рекламу отечественных товаров (каких – покажет жребий), максимально проявляя свое творчество. Это может быть продукт в виде рекламного ролика, театрализованного представления, сказки и т.д. с использованием рисунков, костюмов, стихов, песен и, конечно, юмора;

- предложить достойную кандидатуру менеджера на должность исполнительного директора фирмы.

* В конце игры мы проведем предвыборную пресс-конференцию кандидатов на эту ответственную должность. Об этом вам подробно расскажут консультанты в группах. С ними же вы подготовите речь для вашего кандидата и вопросы для его конкурентов из остальных филиалов.
* Затем все участники игры делятся на группы по 10-15 человек (групп может быть от 3-х до 6-8). Педагог представляет консультантов групп, проводится жеребьевка заданий по рекламе для филиалов фирмы. Для этого приглашаются по одному представителю от каждой группы, которые вытягивают конверт с заданием. Группы расходятся по аудиториям.
* Работу в каждой группе организует консультант. Он уточняет задание для групп и помогает учащимся быстро и эффективно построить свою работу.

*Порядок работы филиала фирмы:*

1. Заполнить вакансии специалистов филиала.

Для этого:

* педагог называет вакантное место /по предварительно составленному списку профессий, с которыми знакомились учащиеся/:менеджер, референт, гл.бухгалтер и т.д.;
* учащийся, готовивший информацию об этой профессии, рассказывает о ней. Педагог может дополнить представленную информацию так, чтобы у учащихся создалось ясное представление о содержании труда и необходимых качествах;
* педагог выясняет количество претендентов на эту вакансию в филиале (все желающие могут принимать участие в конкурсе);
* претенденты по очереди представляют себя как специалиста, составив о себе легенду (время представления 1 минута);
* оценка кандидатов: – если кандидатов на вакансию немного (2-3 человека), то им всем дается возможность представить себя, после чего группа оценивает каждого по 3-балльной системе, – если кандидатов много (5 и более),то после каждого представления все участники группы по кругу оценивают претендента.

Педагог подсчитывает и ранжирует результаты и объявляет победителя, набравшего наибольшее число баллов. Победитель и принимается на свободную вакансию.

2. После комплектования штата филиала группа выбирает себе название и девиз, под которым они собираются работать.

3. Основное задание группы – реклама выпускаемой продукции.

Группе дается 30 минут, в течение которых она должна подготовить текст, плакат, клип, сказку или что-то еще, что будет рекламировать продукцию данного филиала. На этом этапе работу группы организует выбранный менеджер /или президент филиала/.

4. Группа выбирает своего кандидата на должность исполнительного директора фирмы, который будет участвовать в общем конкурсе, где он должен представить себя, ответить на различные вопросы, подготовленные другими группами.

5. В конце работы группа готовит по несколько каверзных вопросов для пресс-конференции кандидатов (по одному для каждого кандидата от других групп).

Задания в группе выполняются либо последовательно /всеми участниками группы/,либо группа разбивается, и каждая подгруппа выполняет свое задание.

#### Представление групп

Все группы собираются в общем зале, где будет проходить конкурс рекламы и выборы исполнительного директора фирмы.

1. Объявляется состав жюри: консультанты групп, учителя и по одному человеку от каждой команды. Работа жюри может строиться по любому принципу, например, оценка рекламы групп по 3-балльной системе разноцветных жетонов: отлично, хорошо, плохо.
2. Определяется порядок выступления групп (проводится жеребьевка).
3. Представление рекламы групп.

#### Предвыборная кампания президента фирмы

Все претенденты на должность исполнительного директора фирмы приглашаются на сцену, садятся на приготовленные места. Затем по очереди каждый участвующий в предвыборной кампании представляет себя (знакомя со своей легендой), отвечает на вопросы, подготовленные другими группами. Жюри оценивает кандидатов.

#### Подведение итогов:

Подводятся итоги работы жюри, называются победители. Награждаются лучший филиал за рекламу своей продукции и вновь избранный исполнительный директор фирмы, которому вручаются символические ключи от фирмы.

Жюри может также вручить и другие призы: например, самому обаятельному участнику, самому активному болельщику, приз зрительских симпатий, за волю к победе и т.д.

#### Приложение

Примерный список профессий

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1. Главный бухгалтер 2. Референт 3. Менеджер 4. Брокер 5. Коммивояжер 6. Программист | 1. Фотомодель 2. Дизайнер 3. Художник 4. ССекретарь-машинистка 5. Экономист 6. Дилер | 1. Специалист по рекламе 2. Маркетолог 3. Торговый агент 4. Торговый консультант 5. Инженер по сбыту 6. Юрисконсульт | 1. Переводчик 2. Аудитор 3. Психолог 4. Электронщик 5. Технический редактор |

**Аудитор** – (от латинского «auditor» – слушатель), подобно врачу, прослушивающему больного, аудитор не только исследует финансовый организм предприятия, отыскивая болевые точки, но и делает заключение о его состоянии. Аудитор помогает также правильно составить договор, привести в порядок бухгалтерскую документацию, избежать сомнительной сделки, проверить надежность партнера.

**Брокер** – торговый посредник, который не выступает самостоятельной стороной в сделке, а обеспечивает установление контакта между продавцом и покупателем. Действует на основе разовых поручений, строго в пределах инструкций клиента, получая от него специальное вознаграждение.

**Дилер** – биржевой посредник, осуществляющий операции купли-продажи только для себя и за свой счет (в отличие от брокера). Доход дилера формируется за счет разницы в ценах продавца и покупателя.

**Менеджер** – профессионал самой высокой квалификации в сфере управления экономикой, отлично разбирающийся в правовых и хозяйственных проблемах, способный находить стратегически точные управленческие решения в самой сложной обстановке. Должен владеть также методами и средствами управления коллективом.

**Торговый агент** по продаже товаров массового спроса. Сбывает широкий круг товаров, работая на посредника или оптовика. Основой его деятельности является использование каталогов, нередко большого формата и объема. От агента требуется умение «подать» себя и свою фирму а также оказать дополнительные услуги, так как основной предлагаемый им товар часто тот же, что и конкурентов.

**Художник рекламного отдела** (агентства) создает макеты объявлений, печатной рекламы, упаковки, макеты телевизионных рекламных роликов, товарные знаки и эмблемы. Он определяет характер и размеры шрифтов, располагает текстовой материал на полосе и компонует все элементы рекламного объявления таким образом, чтобы его смогли воспроизвести граверы и печатники.

**Коммивояжер-разъездной** – разъездной представитель крупных торговых фирм, предлагающий покупателям товары по имеющимся у него образцам. Основные функции: поиск и оценка потенциальных покупателей; предварительная подготовка к визиту, подход к клиенту; презентация и демонстрация товара; преодоление возражений; заключение сделки. Особенность профессии – необходимость принимать множество решений.

**Исследователи маркетинга** (рыночной деятельности) проводят анализ спроса и конкуренции. В их функции входят составление проектов исследований, включая разработку анкет и формирование выборок, анализ собранных в ходе исследования данных, подготовка отчетов и представление руководству результатов и рекомендаций. Наиболее типичные решаемые задачи:

* изучение рынка;
* замеры потенциальных возможностей рынка;
* исследование мотивов поведения потребителей;
* изучение конкурентов и уровня конкуренции;
* прогнозирование;
* анализ цен.

#### Задания по рекламе для филиалов фирмы

Придумать рекламу продукции в различных странах:

1. Обувь фабрики «Североход» в Италии
2. Грузинский чай в Индии
3. Клюква в Бразилии
4. Шерсть в Австралии
5. Фарфор в Китае
6. Макароны в Италии
7. Компьютеры «Агат» в Японии
8. Лимонад «Буратино» в Финляндии
9. Косметика фирмы «Северное Сияние» во Франции
10. Русский квас в Америке
11. Автомобили «Запорожец» в Америке
12. Пошехонский сыр в Швейцарии