**МЕТОДИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ**

**«ОСОБЕННОСТИ ПРОФОРИЕНТАЦИОННОЙ ИГРЫ»**

Автор-составитель: Луконина Т.И., заведующая методическим отделом КГКП «Школа технического творчества детей и юношества «Детский технопарк» города Темиртау управления образования Карагандинской области

**СОДЕРЖАНИЕ**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1 | Введение | 5 |
| 2 | Типы игр | 8 |
| 2.1 | Первый тип – игры-заигрывания | 8 |
| 2.2 | Второй тип – пробные игры | 9 |
| 2.3 | Третий тип – построение плана | 12 |
| 2.4 | Четвёртый тип – ценностно-ориентационные игры | 15 |
| 2.5 | Пятый тип – игры «жизнедеятельности» | 18 |
| 2.6 | Шестой тип - управленчески-профориентационные игры | 22 |
| 3 | Приложение 1Методическая разработка внеклассного мероприятия по профориентации «Кем быть?»  | 27 |
| 4 | Приложение 2Методическая разработка внеклассного мероприятия по профориентации «Ярмарка профессий»  | 33 |
| 5 | Приложение 3Методическая разработка классного часа по профориентации «Мы и мир профессии»  | 38 |
| 6 | Приложение 4Методическая разработка классного часа по профориентации «Мир профессий и твоё место в нём»  | 44 |

**ВВЕДЕНИЕ**

**Современная профориентационная игра не только знакомит учащихся с миром профессий, даёт возможность пробовать и развивать свои профессиональные способности в разных ситуациях, но и готовит учащихся к самому их выбору, формирует у них умение ориентироваться в мире профессий.** Это особенно важно потому, что постоянно развивающееся производство ведёт к изменению самих профессий и их требований к человеку. Изменяются также и многие психологические качества учащихся. Всё это требует формирования у подрастающего поколения готовности к постоянной корректировке и уточнению своих профессиональных перспектив.

Игра позволяет значительно активизировать учащихся на профориентационных занятиях, поднять их интерес к проблемам профессионального самоопределения, превратить из пассивных объектов в активных субъектов профессионального самоопределения.

В игре профориентационный материал можно представить в наглядной, предметной форме, что способствует лучшему его пониманию и запоминанию.

В игре изменяются взаимоотношения педагога и учащихся, поднимаясь на уровень творческого сотрудничества, а сам учитель быстрее совершенствует своё мастерство.

**Профориентатор – практик должен помнить, что, обладая богатым активизирующим потенциалом, в ряде моментов уступает другим формам работы**. Например, лекции более информативны, письменные работы и бланковые психодиагностические задания позволяют лучше осуществлять индивидуальный контроль учащихся, беседы и профконсультации делают возможным более откровенное общение с учащимися. Само слово «игра» нередко ассоциируется у подростка с чем-то несерьёзным. Это требует от педагога умения поддерживать игровую дисциплину, но проявлять при этом максимум такта по отношению к играющим, помня о цели игры – активизировать творчество самих школьников. Как отмечают многие педагоги и психологи, **раскрепощённый в «несерьёзной» игре ребёнок часто «творит самого себя» продуктивнее,** чем на иных академических занятиях.

Поскольку игра предполагает импровизацию, одну и ту же игру нельзя провести дважды в неизменном виде. Вместе с тем импровизацию всегда следует сочетать с регламентацией (игровыми правилами) и в зависимости от хода игры варьировать эти два организующих момента.

Профориентационные игры могут быть рассчитаны и на целый класс, и на малую группу (3-7 человек). Сравнительно редки игры профконсультанта с одним учащимся и игры, в которых учащийся играет самостоятельно (игровые домашние задания).

В зависимости от количества участников, динамических характеристик самой игры, а также от подготовки преподавателя, игры используются на уроках технологии, при организации ознакомительных экскурсий на предприятия, в рамках дней профориентации (игры с классом); при работе в центрах профориентации, во внеклассной работе в школе (игры с малой группой), а также в индивидуальной профконсультации.

Допускается ситуация, когда участники играют без ведущего, но предполагается, что, либо ведущий был ранее и «научил» их играть, либо функцию ведущего (или игрового лидера) взял на себя один из участников.

Наиболее эффективны игры с небольшим числом участников, так как ведущий уделяет им максимум внимания, а сами учащиеся полнее проявляют себя. В то же время в таких играх возможен более серьёзный выход на профориентационную проблематику.

Трудность организации игры с целым классом связана не столько с умением ведущего поддерживать игровую дисциплину (сама динамика игры не позволяет отвлекаться), сколько с характером самой игры. Только лёгкие и понятные игры с доступными инструкциями и обширным профессиографическим материалом приносят успех делу.

Динамическим стержнем игры выступает игровой конфликт, который не следует путать с межличностным. Игровой конфликт строится на часто встречающемся несоответствии «хочу» (желаний, профессиональных интересов, склонностей, целей), «могу» (возможности реализации профессиональных целей) и «надо» (реальных потребностей общества). Реализуется он через игровые роли и правила, что должно обеспечивать оптимальный и нетравмирующий эмоциональный фон игры. Сами игровые роли бывают внешними (заданными ведущим) и внутренними (например, при борьбе мотивов, установок, ценностей).

**Профориентационная игра должна моделировать (отражать) процесс профессионального самоопределения учащихся**. В качестве одного из вариантов модели такого процесса может быть использована общая схема построения личного профессионального плана (ЛПП).

Важнейшее значение при этом имеет ценностно-нравственная ориентация учащегося, которая пронизывает буквально все компоненты личного профессионального плана. Тип той или иной профориентационной игры определяется тем, насколько полно и непротиворечиво в ней отражается система компонентов этого плана.

**2. ТИПЫ ИГР**

**2.1. ПЕРВЫЙ ТИП** - ЭТО ИГРЫ-«ЗАИГРЫВАНИЯ», фактически не затрагивающие профориентационные вопросы (тренинг общения, игры на внимание, на память, смекалку и т.д.). Учащиеся воспринимают их как развлечения. Педагогу-профориентатору такие игры помогают наладить контакт с учениками, сделать занятия интересными, и в этом их польза. Профориентационными они могут стать тогда, когда и внимание, и память, и общение будут соотноситься с конкретными профессиями.

Например, такие игры: «Цепочка профессий», «Азбука профессий», «Назови специальности…», «Профессия, специальность, должность».

**Игровое упражнение: "Цепочка профессий"**

Упражнение используется для развития умения выделять общее в различных видах трудовой деятельности. Дан­ное умение может оказаться полезным в случаях, когда человек, ориентируясь на конкретные характеристики тру­да, сильно ограничивает себя в выборе (как бы “зацикливаясь” на одной-двух профессиях с этими характеристиками), но ведь такие же характеристики мо­гут встречаться во многих профессиях. Время проведения от 7—10 до 15 минут.

 Основные этапы следующие:

1. Инструкция: “Сейчас мы выстроим "цепочку профессий". Я назову первую профессию, например, ме­таллург, следующий назовет профессию, в чем-то близкую металлургу, например, повар. Следующий называет про­фессию, близкую к повару и т.д. Важно, чтобы каждый сумел объяснить, в чем сходство названных профессий, на­пример, и металлург, и повар имеют дело с огнем, с высо­кими температурами, с печами.

2. По ходу игры ведущий иногда задаст уточняющие вопросы, типа: “В чем же сходство вашей профессии с толь­ко что названной?”. Окончательное решение о том, удачно названа профессия или нет, принимает группа.

**Игровое упражнение «Профессия на букву»**

Учащимся предлагаются буквы. Задача — написать как можно больше профессий, начинающихся на эти буквы. Желательно не предлагать больше 5 букв, иначе игра перестанет казаться увлекательной.

**Игровое упражнение на знание пословиц**

Прочитай пословицы, найди продолжение, проведи стрелку

|  |  |
| --- | --- |
| Готовь сани летом | а в одном отличись. |
| За много дел не берись, | созреет - само упадет. |
| Не говори, что делал, | а говори, что сделал. |
| Поспешишь - | а телегу - зимой. |
| Без труда | пока горячо. |
| Не тряси яблоко пока зелено: | а начавши - делай. |
| Не начавши - думай, | людей насмешишь. |
| Кто рано встает, все грибы соберет, | не вынешь и рыбки из пруда. |
| Куй железо, | а сонливый пойдет за крапивой. |

**Игровое упражнение «Назови специальности……»**

Врача – окулист, эндокринолог, хирург и т.д.

Учителя – учитель истории, учитель литературы, учитель ин.яз. и т.д.

**Игровое упражнение «Профессия, специальность, должность»**

Учащимся показываются карточки с указанием профессий. Например, «слесарь», «слесарь-наладчик», «бригадир». Нужно определить профессию (слесарь), специальность (слесарь-наладчик), должность (бригадир). Карточек может быть 6-8. Игровое упражнение используется один раз.

**2.2. ВТОРОЙ ТИП** – ПРОБНЫЕ ИГРЫ - это наиболее широко представленные в практике профориентационной работы игры, моделирующие отдельные аспекты профессиональной деятельности. Игры данного типа подразделяются на две группы:

1. Ознакомительные игры с особенностями различных профессий, с их требованием к человеку, а также с историей тех или иных профессий.
2. Пробные, тренинговые игры, направленные на самопознание (учащиеся пробуют себя в игровых профессиональных ситуациях, а по мере возможности и развивают профессионально важные качества).

При разработке ознакомительных игр учитывают четыре психологических признака труда (Е.А. Климов):

* + Сознание его общественно значимой цели
	+ Обязательности
	+ Владение внешними и внутренними средствами труда
	+ Ориентировка в производственных отношениях.

Можно воспользоваться также известной многим профориентаторам «формулой профессии», где выделяются цели, предмет, орудия и условия труда.

Сложнее подобрать компактную модель для пробных, тренировочных игр, так как становление профессионально важных качеств неразрывно связано с общим развитием личности. Здесь в основу может быть положена «Карта личности» К.К. Платонова, в которой выделяются:

* Общая характеристика человека (фоновые показатели)
* Способности (общие и специальности)
* Характер
* Направленность
* Опыт
* Индивидуальные особенности психических процессов
* Темперамент

Целесообразно также воспользоваться представлениями о структуре личности Б.Г. Ананьева и А.Н. Леонтьева.

Недостатком подобных моделей является оторванность от конкретных профессий, поэтому в практической профориентационной работе приходится опираться на общее соотношение и противоречие профессиональных интересов, мотивов, ценностей учащихся и их реальных возможностей (способностей, здоровья, темперамента, характера и др.), обусловливающих динамику профессиональной подготовки и самоопределения.

В играх второго типа чаще всего моделируются производственные отношения, общение. Тем самым они компенсируют недостаток академических занятий, в ходе которых трудно имитировать предметную, содержательную сторону трудового процесса. Строго говоря, эти игры не являются собственно профориентационными, так как не отражают специально поставленную проблему самого профессионального выбора. Но поскольку выбор профессии предполагает и знание своих профессионально важных качеств, и знание мира профессий, то проводить их весьма полезно.

Рекомендуются следующие ознакомительные игры: «Оптимисты и скептики», «Ассоциации», «Угадай профессию», «Стажёры-инопланетяне», «Музей», «Завод», «Вакансия», «Остров», «Лабиринт», «Аукцион», «Защита проектов», игры - «Путешествие в мир профессий», игры-викторины по типу КВН, пробные тренинговые игры: «Вакансия», «Новичок - Наставник», «Универмаг», «Служба быта», «Парикмахерская», «Школа», «Вокзал».

**Игровое упражнение «Ассоциации»**

Учащимся раздаются названия профессий (бармен, врач-стоматолог, учитель, штукатур и т.д.). Они должны угадать название профессии своего товарища, задавая следующие вопросы:

* Какого цвета эта профессия?
* Какой вкус у этой профессии?
* Какой запах у этой профессии?
* С каким звуком ассоциируется эта профессия?
* Какая на ощупь эта профессия?
* С каким движением ассоциируется эта профессия?
* На какое явление природы похожа эта профессия?
* На какую мебель похожа эта профессия?
* На какой транспорт похожа эта профессия?

**Игровое упражнение**

Прочитай профессионально важные качества и определи профессию, которая подходит

|  |  |
| --- | --- |
| Физическая подготовка | Физическая подготовка |
| Дисциплина | Смелость |
| Решительность | Знание психологии |
| Находчивость | Находчивость |
| Самосовершенствование | Выдержка |
| Собранность | Самосовершенствование |
| Ответственность | Собранность |
| Отвага | Решительность |
| Патриотизм | Воображение |
| Знание техники и оружия | Артистичность |
|  |  |

**Игра - рассказ «Один день из жизни...»**

Для закрепления знаний, полученных на профориентационном занятии, детям предлагается составить рассказ о профессии, о которой они мечтают. Рассказ называется «Один день из жизни...». На обсуждение класса предлагается послушать рассказы 2-3 ребят. Если в рассказе допущены неточности, ведущий и дети поправляют их. При желании можно классом составить единый рассказ о представителе какой-либо профессии.

**Профориентационная игра «Оптимисты и скептики»**

Цель: Оказание помощи в профессиональном самоопределении, профессиональной информации. Обучение составлению профессиограм, развитие аналитического мышления и навыков коллективного сотрудничества, воспитание культуры дискуссии.

Для успешного проведения игры ведущему важно установить непринуждённую атмосферу, определить темп действий, учитывающий возраст и уровень подготовки участников, тактично корректировать выступления игроков.

В начале игры участники объединяются в две численно равные команды – «Оптимистов» и «Скептиков». Предварительно необходимо уточнить с ними значения этих слов.

Оптимизм (от лат. наилучший) – представление о том, что в мире господствует положительное начало, добро. Термин введён для характеристики учения философа – психолога Лейбница о существующем мире как наилучшем из возможных.

Японские психологи называют таких людей солнечными.

Скептицизм (от греч. разглагольствующий, расследующий) – это философская позиция, характеризующаяся сомнением в существовании надёжных критериев истины. С 18 века термин скептицизм стал синонимом свободомыслия, критики религиозных и философских догм.

Затем ведущий называет несколько профессий разных типов (по типологии Е.А.Климова) и предлагает участникам команд с учётом своей роли назвать максимальное количество их позитивных и негативных характеристик. Для подготовки даётся не более 5 минут. За это время они могут посоветоваться друг с другом, навести необходимые справки в заранее подобранной литературе. Ведущий предупреждает игроков, что характеристики названных профессий должны быть кратко сформулированы и обоснованы.

Рассмотреть варианты и записать в таблице свои рассуждения. Участникам игры раздаются чистые бланки с вопросами.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № | Варианты | Оптимисты | Скептики |
| 1 | Описание трудового процесса  |  |  |
| 2 | Условия труда |  |  |
| 3 | Требования к индивидуальным особенностям специалиста  |  |  |
| 4 | Медицинские противопоказания |  |  |
| 5 | Требования к профессиональной подготовке |  |  |
| 6 | Возможности предпринимательской и индивидуальной трудовой деятельности. |  |  |
| 7 | Родственные виды деятельности (родственные профессии) |  |  |
| 8 | Пути получения профессии |  |  |

В заключении ведущий обращается к играющим с вопросами:

* Кто из вас хотел бы выбрать эту профессию?
* Кому в команде она больше подходит? Почему?
* Что вас особенно привлекает в ней?

**2.3. ТРЕТИЙ ТИП** – ПОСТРОЕНИЕ ПЛАНА - игры, моделирующие сам процесс выбора профессии, построение личного профессионального плана (ЛПП), профессиональных и жизненных перспектив. В качестве модели таких игр служит система основных факторов выбора профессии(Е.А. Климов, Г.Т. Королькова, Н.Ф. Гейжан), где ЛПП намечается с учётом профессиональных склонностей, способностей, уровня притязаний, информированности о мире профессий, позиции товарищей и родителей, а также учителей и профконсультантов как выразителей общественных интересов. Полноценным профессиональный план считается тогда, когда он учитывает все перечисленные факторы (или наиболее важные для каждого конкретного случая).

Другой моделью игр третьего типа выступает общая схема построения ЛПП, включающего:

1. Представление о роли труда в жизни (ценностно-нравственный аспект выбора профессии)
2. Дальнюю профессиональную цель (мечту), согласованную с другими целями жизни (семьёй, досугом и т.д.)
3. Ближние профессиональные цели (как этапы и пути достижения дальней цели)
4. Резервные варианты и их иерархию
5. Познание профессий и соответствующих учебных заведений
6. Познание своих возможностей для достижения целей, т.е. реальную оценку внутренних и внешних факторов выбора профессии
7. Знание путей подготовки к достижению целей (особенно ближних) и способов работы над собой
8. Реальную подготовку к достижению целей, частичную реализацию ЛПП или его отдельных компонентов, что важно для постоянной корректировки и уточнения ЛПП в ходе пробных поисковых действий
9. Другой профессиональный выбор, построение нового ЛПП (в случае явного несоответствия своих возможностей избранным целям.

Любой компонент представленной модели, кроме последнего, может быть построен с учётом основных факторов выбора профессий. При этом удельный вес каждого фактора в разных компонентах ЛПП будет неодинаков, например, при познании выделенных целей особую значимость приобретает фактор информированности.

Важно подчеркнуть, что данная модель профориентационных игр включает и модели других игр, поэтому игры третьего типа - собственно профориентационные. Примерами таких игр являются: «Профконсультация», «Защита профессии перед родителями», «Приёмная комиссия», «Ветеран - Бездельник», «Удачник - Неудачник», «Фрилансер».

При проведении таких игр представляется интересным использование модели «профессиональной транспективы», в которой отражается вся жизнь человека, начиная с 5-летнего возраста и кончая его трудовой деятельности. На одной оси отмечаются наиболее значительные увлечения, соответствующие каждому возрастному периоду (с интервалом в 3 года), а на другой - профессиональные планы (план-мечта и план-реальность, т.е. то, что, скорее всего, будет). Такая модель позволяет выявить индивидуальную, онтогенетическую логику развития профессиональных намерений, склонностей, интересов с точки зрения развития личности.

**Упражнение «Профконсультация»**

Дайте рекомендации о предполагаемой профессии, имея следующие данные о выпускнике школы:

*Витя учится в девятом классе, любит уроки математики и физики. Посещает кружок радиоэлектроники с пятого класса. Его проект «Усилитель звука» занял первое место на научно-практической конференции. По итогам исследования психолога выяснилось, что у него конструкторско-технические склонности и интерес к электронике и механике. Родители советуют Вите после девятого класса продолжать учиться в школе, закончить одиннадцать классов и поступать в технический университет по специальности инженер - радиотехник. Витя хочет после девятого класса поступать в колледж по специальности автослесарь. А что посоветуете вы? Правы ли родители? Прав ли Витя? К кому он ещё может обратиться за советом?*

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Упражнение "Советчик"** Данное упражнение является не столько игрой, сколько специально организованной упрощенной процедурой группового экспертирования с элементами игры. Целью процедуры является получение обобщенных представлений о профессиональном будущем каждого из участников на основании групповых рекомендаций, сде­ланных товарищами-одноклассниками. Методика может проводиться с целым классом, но более, эффективно она проходит в подгруппе из 12—15 человек. Время проведения — от 15 до 25 минут. Процедура вклю­чает следующие этапы: 1. Все участники вырывают из тетрадей чистые листочки. 2. Листочки кладутся вертикально и делятся натри равные колонки, т.е. делают бланк (см. Таблицу 2). 3. Каждый участник выписывает в своем бланке фамилии и имена всех присутствующих в классе (или в группе) под диктовку ведущего. Важно, чтобы все присутствующие бы­ли выписаны в одном и том же порядке. 4. Всем дастся задание, напротив каждой фамилии (включая собственную) проставить наиболее подходящие профессии и соответствующие учебные заведения, которые можно было бы порекомендовать данному человеку. Жела­тельно не пропускать никого. Желательно также отнестись к этому заданию как можно серьезнее и не писать глупости. На все это отводится примерно 7— 10 минут. 5. Ведущий собирает листочки и начинает подведение итогов. Берется первый листочек и зачитывается первая по списку фамилия. Сразу же зачитывается рекомендуемая профессия и учебное заведение. После этого берется второй листочек, зачитывается эта же фамилия и соответствую­щие рекомендации и т.д. После того, как зачитывается всё по первому человеку, ведущий переходит ко второму и т.д. Таблица 2. Образец бланка для упражнения "Советчик"

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Ф.И.О. всех уч-ся в классе (в строго определен. порядке и по номерам)  | Рекомендуемая профессия  | Рекомендуемое учебное заведение (или место работы) после школы  |
| 1. 2. 3. 4. 5. и т.д.  |  |  |

Всем присутствующим ведущий может посоветовать, повнимательнее прислушаться к советам своих товарищей, а что-то может для себя и пометить в тетрадях. По нашему опыту, в среднем 5—7 человек в классе обычно действитель­но что-то для себя записывают (правда, в основном это подростки-девушки). К сожалению, и здесь возможны глупые шутки, когда кто-то “рекомендует” своим товарищам “туалеты чистить” и т.п. Ведущий просто это не зачитывает и не обращает на это никакого внимания. Если все же окажется, что кто-то в классе попросит не зачитывать рекомендации своих одноклассников, то веду­щий должен спокойно удовлетворить эту просьбу, предло­жив по желанию после урока самому посмотреть на советы, которые выписали ему товарищи. Признаемся, что у нас пока таких случаев не было, но они достаточно возможны. |

**2.4. ЧЕТВЁРТЫЙ ТИП –** ЦЕННОСТНО-ОРИЕНТАЦИОННЫЕ ИГРЫ, отражающие ту нравственную позицию учащихся, на фоне которой происходит выбор профессии. Хотя выше уже говорилось о ценностно-нравственном компоненте схемы построения профессионального плана, всё больше осознаваемая педагогами значимость формирования у учащихся гражданской позиции заставляет выделять данные игры в особый тип. Построить их модель наиболее сложно, так как он включает понятия «счастье» и «смысл жизни». Общим ориентиром для педагога должно служить положение о том, что счастье – в наиболее полной самореализации личности, в совершенствовании и раскрытии сущностных сил человека, а достигается это, главным образом, в труде, имеющем общественную значимость и приносящем удовлетворение самому человеку.

Одним из вариантов более конкретной модели ценностно-ориентационных игр служит трёхуровневая схема:

1. Материально-престижные ценности.
2. Социально-престижные ценности.
3. Нравственно-мировозренческие ценности.

Противоречия между различными уровнями удовлетворения ценностных ориентаций в профессиональной деятельности составляют главное содержание игр, построенных на основе такой модели.

Примерами таких игр четвёртого типа являются: «Пришельцы», «Остров», «Ветеран-Бездельник», «Удачник – Неудачник», «Прессконфереция». Следует заметить, что эти игры похожи на игры других типов.

**Процедура "Вероятностные характеристики карьеры"**

 **Инструкция:** Оцените вероятность свершения событий «неуспешной карьеры» в «моей реальной карьере». Вероятность свершения события оценивается от 0 до 1. Если Вы считаете, что событие «неуспешной карьеры» никогда и ни при каких обстоятельствах не может свершиться в « моей реальной карьере», то его вероятность равна 0. Если Вы считаете, что событие «неуспешной карьеры» произошло в вашей жизни или обязательно произойдет, то его вероятность равна 1. Если Вы считаете, что событие «неуспешной карьеры» может произойти в «моей реальной карьере», но это все зависит от многих факторов (от вас лично, от сложившихся обстоятельств, от везения или невезения и т.д.), то Вам надо сделать прогноз и оценить вероятность наступления этого события от 0 до 1 (например: 0,43).

В колонке № п/п указаны номера событий от 1 до 10 в том порядке, в котором они приведены в таблице: «неуспешная карьере». Поэтому названия событий писать не обязательно.

НЕУСПЕШНАЯ КАРЬЕРА

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| №  | Событие  | Вероятность свершения события  | Сфера события  |
| 1  |  |  |  |
| 2  |  |  |  |
| 3  |  |  |  |
| 4  |  |  |  |

**Инструкция:** Оцените вероятность свершения событий «успешной карьеры» в «моей реальной карьере». Аналогично выше приведенной инструкции. Напоминаем, что вероятность наступления события оценивается от 0 до 1.

УСПЕШНАЯ КАРЬЕРА

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| №  | Событие  | Вероятность свершения события  | Сфера события  |
| 1  |  |  |  |
| 2  |  |  |  |
| 3  |  |  |  |
| 4  |  |  |  |

**Инструкция:** Оцените вероятность свершения каждого из 10 событий «моей реальной карьеры» в «неуспешной карьере» и в «успешной карьере». Вероятность свершения события оценивается от 0 до 1. Если Вы считаете, что событие « моей реальной карьеры» никогда и ни при каких обстоятельствах не может свершиться в «неуспешной карьере» или «успешной карьере», то его вероятность равна 0. Если Вы считаете, что событие «моей реальной карьеры» произошло (обязательно произойдет) в «неуспешной карьере» или в «успешной карьере», то его вероятность равна 1. Если Вы считаете, что событие «моей реальной карьеры» может произойти в «неуспешной карьере» или «успешной карьере», но это все зависит от многих факторов (от вас лично, от сложившихся обстоятельств, от везения или невезения и т.д.), то Вам надо сделать прогноз и оценить вероятность наступления этого события от 0 до 1 (например: 0,43).

В колонке № п/п указаны номера событий от 1 до 10 в том порядке, в котором они приведены в таблице: «моя реальная карьера». Поэтому названия событий писать не обязательно.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| №  | События моей реальной карьеры  | Вероятность свершения события в неуспешной карьере  | Вероятность свершения события в успешной карьере  |
| 1  |  |  |  |
| 2  |  |  |  |
| 3  |  |  |  |

**2.5. ПЯТЫЙ ТИП** – ИГРЫ «ЖИЗНЕДЕЯТЕЛЬНОСТИ» - предполагают организованные в специальных условиях (в лагере, в походе, иногда при участии родителей учащихся) знакомства с историей возникновения многих профессий и практическую пробу сил в творческих группах «Питание», «Одежда», «Ремёсла», «Профессиональный фольклор», «Профессиональные праздники». В этих играх формируется ценностно-нравственная позиция учащихся по отношению к миру профессий как к взаимосвязанной и взаимодополняющей системе, включенной в более широкую систему жизни общества в целом. Хотя игры этого типа (как и первого) предполагают общее саморазвитие и самопознание учащихся, знакомство с миром профессий и пробу сил (как второго типа), выбор приложения своих сил в лагере (как третьего типа), а также формирования ценностно-нравственной позиции профессионального самоопределения (как четвёртого типа), осуществляется это в них на качественно ином уровне, поскольку сама игра максимально приближена к реальной действительности.

В условиях многодневной лагерной жизни дети могут участвовать в различных творческих группах, что моделирует смену профессий и мест работы, При этом игры пятого типа значительно выходят за рамки собственно профориентационной проблематики, так как воспроизводят многие непрофессиональные виды деятельности (досуг, общение с природой и др.). В то же время они позволяют учащимся лучше почувствовать и осознать место профессий и труда вообще в жизни человека и общества.

**Деловая игра «Один день из жизни компания «Виктория»**

Сегодня мы проведем деловую игру: один день из жизни компании “Виктория”. Я представляю генерального директора (классный руководитель) и сотрудников компании (учащиеся класса).

**Генеральный директор:** Господа, мы собрались на очередное совещание. Наша фирма вот уже второй год занимается производством и сбытом молодежных сумок. Хочу представить вам известного имиджмейкера Елену Тимофееву.

**Имиджмейкер:** Доброе утро, господа. Моя профессия – имиджмейкер. Имиджмейкер помогает создать образ преуспевающего человека. Он определяет типаж клиента, опираясь на линии его фигуры и лица, подбирает одежду, прическу и обувь, выявляет стиль, создает профессиональный образ и даже корректирует поведение клиента. Имиджмейкеру необходимо знать правила макияжа, стилей одежды, основы психологии и этикета, значение поз, жестов, мимики. Он может научить грамотной речи, использованию специальной терминологии. Должен уметь предугадывать ситуации, разбираться во всех мелочах, убедить клиента в важности перемен во внешности, в поведении, в речи.

Сегодня я приглашена для консультации. Каждый преуспевающий бизнесмен должен выглядеть безупречно. *(Приглашает молодого человека и помогает ему подобрать одежду для работы в офисе).*

Таким образом, господа, ваш внешний вид имеет очень большое значение для ведения дел. Будьте всегда на высоте и не забывайте, что вы лицо компании.

**Генеральный директор:** Прошу представить результаты своей работы маркетологов.

*Рассказ о профессии маркетолога.*

***1.* *Маркетолог*** (буквально “изучающий рынок”). Проводит маркетинговые исследования по предложениям и спросу на определенную продукцию.

Главная задача маркетолога: знать законы рынка, чтобы использовать их для достижения максимального результата в бизнесе.

В чем заключается работа маркетолога?

1. Маркетолог должен выяснить: почему тот или иной товар (услуга) привлекает покупателей. Почему карамель “Порыв ветра” пользуется большей популярностью, чем конфеты “Лежебока”? Кто чаще покупает эти конфеты: пенсионеры, школьники или домохозяйки?

Маркетолог – активный, неугомонный человек, умеющий добыть информацию, чтобы не отстать от времени.

*Выступление о результатах опроса населения и примерный план выпуска продукции.*

**Генеральный директор:** Итак, мы теперь представляем всю стратегическую картину нашего производства. Прошу сотрудников компании ознакомить гостей с вашими профессиями.

*Выступления сотрудников.*

***2.* *Бренд-менеджер*** (*бренд* от англ. – *клеймо*) – основной носитель и реализатор идеи бренда.
Бренд – хорошо знакомая торговая марка.

Работа бренд-менеджера: он должен придумать торговую марку фирмы и сделать ее известной и хорошо узнаваемой, продукция должна отличаться.

На какие категории населения ориентирована продукция?

* Как представить продукт, чтоб он хорошо запомнился?

Должен знать законы рекламы, информацию о рынке, о конкурирующих фирмах, маркетинг, связи с общественностью.

***3.* *Криэйтор*** (с англ. – *творец*, *создатель*) – креативный директор компании, человек, который отвечает за разработку, ведение и контроль рекламных проектов.

Криэйторами называют и находящихся в его подчинении копирайтеров – создателей рекламных текстов, а также арт-директоров – специалистов, определяющих основную идею работы и делающих эскизы проектов.

*Работа:*организационная работа и контакты с заказчиком.

*Задача криэйтора:*предельно четко и ясно сформулировать все пожелания клиентов; мобилизовать и объединить творческий коллектив для достижения поставленных целей.

***4.* *Арт-директор*** (то же самое, что и криэйтор):

* уделяет больше внимания художественному направлении в деятельности компании;
* разрабатывает макеты журналов, книг, газет;
* решает все вопросы, связанные с дизайном; отвечает за строгое соблюдение единого фирменного стиля всех выпускаемых печатных изданий.

*Отличие в работе криэйтора и художников, музыкантов, писателей:*

* Художник, музыкант, писатель прежде всего стремится реализовать себя в творческом процессе, вложить в него свои мысли, вкусы, настроение или фантазию.
* Креатив направлен прежде всего на других людей, причем на тех из них, кто входит в так называемую целевую группу потребителей товара, заранее определенную другими специалистами.
* Просто творческий человек может позволить себе работать на будущее и не сразу получить признание.
* Идеи криэйтора непременно должны работать здесь и сейчас.

***5.* *Логистик* *(логист)*** – (от греч. “искусство вычислять, рассуждать”)

От них зависит финансовое благополучие многих компаний. Они экономят деньги, а не зарабатывают их.

Основная задача: при минимуме затрат достичь максимальной пользы и прибыли.

Когда появилась эта профессия?

В древние времена в Римской империи была создана оптимальная система распределения продовольствия.

Американские ученые разработали во время второй мировой войны технологию снабжения армейских частей: требовалось обеспечить доставку необходимой продукции в должном количестве в нужное место в строго назначенный срок.

Окончательно логистика как прикладная дисциплина формировалась в 60-х годах ХХ века с появлением в развитых странах супермаркетов и бурным ростом сетей розничной торговли.

*Сфера деятельности:* разнообразные торговые, складские и транспортные операции.

*Цель:*достижение эффективности каждого подразделения и максимальной экономии средств и ресурсов.

По выражению одного из журналистов, логист – это профессиональный скряга.

Хорошим логистом может быть игрок по природе, наделенный талантом передвигать товары и грузы, подобно фигурам на шахматной доске.

***6.* *Медиапленнер***– специалист рекламного агенства. Он отвечает за выбор подходящих средств массовой информации для размещения рекламных материалов.

Медиапленнер планирует и дает рекомендации по наиболее выгодному вложению средств, выделяемых на рекламирование того или иного товара, раскрутку названия фирмы либо торговой марки – бренда. Другими словами, он определяет круг газет, журналов, радио- и телеканалов, даже Интернет-изданий, которые смогли бы обеспечить максимальную доступность рекламной информации той аудитории, которая является потенциальным потребителем продукции.

Эта профессия появилась совсем недавно, в начале 90-х годов.

При приеме на должность медиапленнера отдается предпочтение выпускникам технических и экономических вузов. Специально на медиапленнера не обучают, так как это новая профессия.

***7.* *Мерчендайзер*** – специалист, который выигрышно представляет товары своей фирмы.

Задача мерчендайзера: покупатель, придя в магазин, должен приобрести товар именно его компании.

Обучение профессии мерчендайзера проводится на рабочем месте. Это не основное дело всей жизни, а лишь начальная ступенька в карьере.

Супервайзер организовывает и контролирует работу мерчендайзеров и торговых представителей (неправильно выставлен товар, неудачно расположен рекламный плакат).

**Генеральный директор:** Господа, вы познакомились со всеми специалистами фирмы “Виктория”. Теперь прошу пройти в свои отделы и разработать проекты по направлениям работы. Приглашаем наших гостей участвовать в работе всех отделов компании.

**Задания для рабочих групп:**

* Группа бренд-менеджеров: придумать свой брэнд – торговую марку.
* Группа криэйторов: предложить разный дизайн сумок.
* Группа логистов: продумать, как сэкономить время, деньги компании.
* Группа медиапленнеров: придумать рекламные акции.
* Группа менеджеров: написать рекламную статью.
* Группа мерчендайзеров: расположить товар и рекламные стойки в магазине.

**Генеральный директор:** Всем группам дается 10 минут, для того чтобы подготовиться и устроить презентацию вашего проекта. Регламент – 2 минуты.

*Подготовка проектов и выступления групп. Все проекты и рисунки вывешиваются на доске.*

**Генеральный директор:** Итак, господа, за короткий срок нам удалось разработать проект новой коллекции нашей компании “Виктория”. Вы показали все необходимые качества новых профессий: хороший вкус, творческую смелость, гибкость мышления, умение работать с людьми.

Надеюсь, что время, проведенное с нами, принесло много положительных эмоций. А главное: вы узнали о новых профессиях и примерили их на себя, и это поможет вам определиться в выборе профессии.

**2.6. ШЕСТОЙ ТИП** – игры, моделирующие процесс управления профориентационной помощью учащимся со стороны специалистов (УПРАВЛЕНЧЕСКИ-ПРОФОРИЕНТАЦИОННЫЕ ИГРЫ), а также игры, включенные в общую систему подготовки профориентаторов-практиков, призванных самостоятельно проводить и совершенствовать их (учебно-профориентационные игры). Управленчески-профориентационные игры имитируют взаимодействие различных служб и социальных институтов в системе профессиональной ориентации (школа, семья, центры профориентации, профессиональные учебные заведения, предприятия) на уровне микрорайона, города, региона со всеми существующими в нём противоречиями.

В учебно-профориентационных играх будущие педагоги и психологи, а также уже работающие специалисты знакомятся с конкретными играми, обязательно участвуют в некоторых из них; затем организуется деловая игра, включающая конструирование новых профориентационных игр по специальным правилам, которые присутствующие проигрывают и обсуждают. Примером здесь может быть деловая игра «Ведущий».

Игры данного типа важны потому, что само использование игрового метода в профориентации предполагает не только наличие конкретных профориентационных игр, но и специальную подготовку педагога к их самостоятельному применению и совершенствованию. Игровой метод следует рассматривать как совокупность внешних средств (самих игр) и внутренних средств профессиональной деятельности педагога-практика (умение пользоваться играми).

Выше были описаны типы профориентационных игр с возможными вариантами их содержательной модельной основы. Однако не менее важны и игротехнические модели, с помощью которых организуется взаимодействие между участниками игры. Схема организации и проведения игры в самом общем виде включает четыре основных этапа:

1. Подготовительный.
2. Процессуальный (процедура, ход игры).
3. Этап группового обсуждения.
4. Послеигровой этап, когда полученное знание или ролевая позиция, усвоенные в игре, переносятся в реальную жизнь.

При организации и проведении различных игр данные элементы реализуются по-разному. Например, в некоторых играх подготовительный этап не столь важен, а в других без него не обойтись. Обсуждение частично может начаться непосредственно в игре (при проигрывании чередующихся микроситуаций).

Собственно под игрой обычно понимают процессуальный этап, когда учащиеся распределили роли и начали игровое взаимодействие. Другие элементы игры (подготовительный, обсуждение игры и послеигровой) могут быть включены в письменные задания, во вводные лекции, в диспуты, в индивидуальные беседы и т.д. В этом смысле игру следует понимать как одно из средств введения профориентационных занятий и не абсолютизировать её возможности в решении всех проблем профессиональной ориентации.

**Профориентационная игра «Три судьбы»**

*Цель игры:*

Помочь учащимся разобраться в основных смыслах трудовой жиз­ни применительно к различным стереотипам людей (труженика, лен­тяя, бездарности и др.)

***Время*** *проведения* - 30—45 минут.

***Основные этапы***

**1.** Вначале, еще до объявления названия игры, необходимо вы­брать трех добровольцев на главные роли. (Может оказаться, что же­лающие не объявятся даже тогда, когда по многим признакам видно, что учащиеся хотят поиграть. Есть простые приемы, позволяющие решить эту проблему. Например, ведущий может просто сказать, что если через 5 секунд добровольцев не будет, то игры не получится, и придется заняться чем-то другим; Обычно на последней секунде по­являются желающие.)

*Инструкция*

*Представьте, что дело происходит в школе будущего, где-то в середине сле­дующего столетия. К нам на диспут о смысле жизни приглашены три уважа­емых человека-ветерана, каждый из которых в конце 90-х годов XX столетия закончил среднюю школу, а затем прожил интересную жизнь, дотянув до на­шего времени. Каждому из приглашенных где-то около 70 лет.*

*Но гости наши необычные: мы решили пригласить разных по своим жиз­ненным ориентациям людей.*

*Первый - это труженик, уверенный, что только в честном труде заклю­чается настоящее счастье.*

*Второй - выдающийся лентяй, считающий, что работать должны толь­ко дураки.*

*Третий - удивительная бездарность, убежденная, что высшее счастье - за­ниматься таким делом и сидеть на таких постах, которым он явно не соот­ветствует (и пусть перед тобой трепещут более умные и более достойные...).*

*Но вот загадка: мы не будем знать, кто из наших гостей кем является. Сейчас они выйдут в коридор и сами решат, кто какую роль на себя возьмет, (Возможны разные варианты использования данного правила. Например, ведущий может сам раздать карточки участникам с указанием их ролей, мо­жет вообще не задавать ролей, а может в присутствии всего класса предло­жить игрокам самим распределить эти три роли.)*

*Мы за это время попробуем придумать для наших гостей интересные во­просы, чтобы лучше понять этих людей, действительно ли они счастливы, а потом постараемся угадать, какие роли они играли.*

1. Главные игроки примерно на 3-4 минуты отправляются в кори­дор, чтобы разобраться с игровыми ролями и продумать основные этапы своей жизни. Ведущий предлагает оставшимся придумать по 2- 3 душещипательных вопроса, касающихся не только профессиональ­ной деятельности наших гостей, но и их личной, семейной жизни, досуга.
2. Когда ведущий выходит в коридор и приглашает главных игро­ков в класс, он должен спросить у них (еще в коридоре), какие роли (стереотипы) каждый из них собирается представлять.
3. Главные игроки приглашаются в класс, усаживаются на почет­ные места, и им предлагается по очереди кратко (за 3-4 минуты) рас­сказать об основных этапах прожитых жизней.
4. После того как все главные игроки кратко расскажут о своих судьбах, ведущий предлагает начать пресс-конференцию, т.е. осталь­ным учащимся задавать краткие вопросы и получать на них краткие ответы. Чтобы обращение к гостям было более уважительным, мож­но каждого из них попросить представиться - обязательно по имени и отчеству. Может оказаться так, что на каком-то этапе вопросы ис­сякнут, и тогда, чтобы поддержать интерес к игре, сам ведущий дол­ жен задать один-два интересных вопроса. Но для этого он *должен* подготовить такие вопросы заранее. Может оказаться, что все вопро­сы будут адресованы только одному (самому интересному) игроку. В этом случае ведущий также должен сам задать вопрос тому, о ком вро­де бы и позабыть успели, переключив таким образом внимание клас­са и на других гостей.
5. Примерно за 15-20 минут до конца занятия пресс-конференция прекращается, гостей благодарят, и им предлагается занять свои ме­ста в классе, чтобы участвовать в общем обсуждении.

*Обсуждение*

Сначала ведущий может спросить у присутствующих, кто из гостей показался им более счастливым и почему. При этом мнения могут быть очень разными. Далее можно поинтересоваться, у кого какие роли (стереотипы) получились, и соотнести их с теми ролями, кото­рые планировались самими игроками.

Чтобы разобраться, удалось (или не удалось) участникам сы­грать выбранную роль, ведущий может задать классу вопрос: «А чем вообще принципиально различаются труженик, лентяй и без­дарность?»

На доске ведущий пишет критерии различия этих стереотипов (см. *таблицу «Схема принципиального различия стереотипов труженика, лентяя-дурака, бездарности», верхняя часть),* предлагаемые участника­ми, но сам пока никак их не комментирует и свои критерии не назы­вает.

Когда группа явно растеряется, ведущий может предложить свои критерии различия труженика, лентяя и бездарности. Для этого он использует уже нарисованную на доске таблицу (см. *таблицу, нижняя часть).*

Прокомментировать таблицу можно следующим образом. Выде­ляются только два основных критерия: 1) желание хорошо делать конкретное дело; 2) способность хорошо его делать (чем меньше та­ких критериев, тем понятнее, о чем идет речь).

Труженик (настоящий, а не карикатурный),- это человек, который умеет и мечтать, и реализовывать свои мечты.

Лентяй (по определению) - это тот, кто не хочет, не способен по-настоящему мечтать, хотя способности у него могут и быть. В этом смысле, лентяй близок к дураку: может сделать что-то значительное, но не хочет.

Бездарность - это тот, кто может и очень даже хочет, но совершен­но не способен. (Бездарность при этом может быть большим началь­ником и даже президентом, бездарность способна пробраться на пре­стижную работу, но саму работу она делать не умеет.)

Кто же по настоящему счастлив из выделенных стереотипов? Если за критерий счастья взять степень соответствия того, что человек способен хотеть, тому, чего он способен достичь, то счастливым дол­жен быть труженик.

А вот несчастными должны быть лентяи (к своему несчастью, они часто бывают неглупыми и рано или поздно осознают, что прожили жизнь впустую), а также бездарности (даже на высоких постах бездар­ность чувствует, что ничего у нее не получается).

*Таблица «Схема принципиального различия стереотипов труженика, лентяя-дурака, бездарности».*

(+ - критерий соответствует стереотипу, 0 - не соответствует.)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Критерии различия стереотипов | Труженик | Лентяй | Бездарность |
| Возможные критерии класса: |  |  |  |
| * активность
 | + | ? | + |
| * целеустремлённость
 | + | + | + |
| * интеллект
 | + | + | 0 |
| * умения
 | + | + | 0 |
| * и др.
 |  |  |  |
| Критерии ведущего: |  |  |  |
| * желание хорошо делать

конкретное дело | + | 0 | + |
| * способность хорошо

делать данное дело | + | + | 0 |
| * счастье
 | + | 0 | 0 |

Ведущий, сделав небольшие комментарии к таблице, может под конец игры обратиться к главным игрокам. Каждый из них должен сам объяснить, какой стереотип он пытался изобразить, насколько у него это получилось. Не оказалось ли так, что, играя лентяя, игрок на самом деле, сам того не поняв во время игры, представил настоящего труженика (или наоборот)?

Нередко после знакомства с таблицей участники игры признают­ся, что им не удалось по настоящему представить первоначально из­бранные роли-стереотипы. Опыт показывает, что трудно сыграть на­стоящего лентяя, чуть легче сыграть бездарность и труженика. Очень часто по настоящему хорошо и убедительно удается сыграть обычно­го (нормального) человека.

Может оказаться и так, что кто-то из участников игры захочет по­спорить со схемой (с преподавателем). Конечно, это хорошо, что игроки проявляют такую активность, но поскольку вопросы эти до­статочно непростые, и ведущий не всегда может сразу ответить на за­мечания игроков, то лучше перенести такую дискуссию либо на пере­мену, либо на внеурочное время (для желающих), а может даже получ­ше подготовиться и провести эту дискуссию во время другой встречи с данными школьниками.

**В организационном, игротехническом отношении профориентационная игра рассматривается как форма взаимодействия преподавателя (ведущего) и учащихся, направленного на творческое решение смоделированных в ней профориентационных проблем.** Сам процесс игры предполагает деятельность в двуплановой ситуации, где, с одной стороны, осуществляются реальные действия участников (речь, эмоции, поступки), а с другой – ряд моментов этой деятельности носит условный характер (вымышленный, иногда фантастический сюжет, необычные роли и т.д.). При этом условность игровой ситуации, безграничная по форме, по содержанию, должна соотноситься с реальными жизненными проблемами.

**Интерес к игре часто определяется тем, насколько необычная ситуация позволяет по-новому взглянуть на привычное и даже уже успевшее надоесть учащимся при традиционном рассмотрении.**

***Приложение 1***

**МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА**

**ВНЕКЛАССНОГО МЕРОПРИЯТИЯ ПО ПРОФОРИЕНТАЦИИ**

**для учащихся 7-9 классов**

**«КЕМ БЫТЬ?»**

**Подготовила: педагог-психолог КГУ «ОСШ № 12 города Темиртау» Мамедова Г.В.**

**Цели:**

1. Ознакомить учащихся с классификацией профессий по предметам труда в игровой форме;

2. Создать информационное пространство о профессиях;

3. Прививать интерес к различным видам деятельности, задуматься о своем профессиональном будущем.

**Оборудование: к**омпьютер, иллюстрации различных профессий, выставка книг по теме.

**Форма внеклассного мероприятия:** игровая.

Класс делится на четыре команды по 5 человек.

1 команда «Природоведы»;

2 команда «Техники»;

3 команда «Люди»;

4 команда «Знаки».

Команды подобраны заранее, согласно профкартам, составленным психологом по методике Е.А.Климова.

1. **Вступительное слово учителя:**

***У меня растут года, будет и семнадцать.***

***Где работать мне тогда, чем заниматься?***

И действительно, для того, чтобы знать, чем заниматься в жизни, надо, как минимум, знать, чем возможно? Т.е. знать, какие профессии существуют. Я предлагаю вам, ребята, сегодня узнать побольше о профессиях, которые существуют в мире. Все профессии, как известно, принято подразделять на 5 категорий в зависимости от типа взаимоотношений человека и объекта действия: «человек – природа», «человек – человек», «человек – техника», «человек – художественный образ», «человек – знаковая система».

1. ***Нужные работники — столяры и плотники!***

***Готовим понемножку***

|  |
| --- |
| ***то ящик,*** |
| ***то ножку.*** |

***Сделали вот столько***

***стульев и столиков!***

**Конкурс «Разминка».**

Я предлагаю вам заполнить распределить профессии, которые лежат у вас на столе по категориям. Команда заполняет одну категорию, в зависимости от названия команды. «Природоведы» - «человек - природа»; «Люди» - «человек - человек»; «Знаки» - «человек – знаковая система»; «Техники» - «человек - техника». Каждый правильный ответ 1 балл. Максимально можно заработать 8 баллов.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **«Человек – художественный образ»** | **«Человек – природа»** | **«Человек – техника»** | **«Человек – человек»** | **«Человек – знаковая система»** |
| Скульптор, художник – живописец, искусствовед, фотограф, композитор, пианист, артист, дирижер. | Инженер – геолог, метеоролог, техник – топограф, лесник, эколог, микробиолог, животновод, садовод. | Электромонтер, слесарь –техник – строитель, столяр, машинист локомотива, техник-путеец, водитель троллейбуса, бортинженер, пилот. | Секретарь, официант, парикмахер, гид – переводчик, адвокат, участковый инспектор, юрисконсульт, врач, пионервожатый. | Программист, чертежник, картограф, экономист, астроном, химик, радиооператор, машинистка. |

1. ***Столяру хорошо,***

|  |
| --- |
| ***а инженеру —  лучше*** |

***я бы строить дом пошёл,***

***пусть меня научат.***

**Конкурс «Ассоциации».**

Я буду называть слова, а вы должны будете догадаться, с какой из профессий они ассоциируются. Каждой команде я загадаю по 3 профессии, и за каждый правильный ответ команда получит 1 балл, всего 3 балла.

1. Рисунок, проект, план, город, гармония, чертеж, конструкции, строительство, здания, памятники. *(Архитектор)*
2. Ткань, раскрой, лекало, костюм, ножницы, ателье. *(Портной)*
3. Верстак, рубанок, станок, древесина, мебель, мастерская. *(Cтоляр)*
4. Белый халат, больной, поликлиника, диагноз. *(Врач)*
5. Газета, новости, современность, люди, оперативность, редакция, факты. *(Журналист)*
6. Земля, природа, поле, теплица, сад, сорта, растения, уход, плоды, зерно, удобрения, урожай. *(Агроном)*
7. Платформа, вокзал, пассажиры, локомотив, кабина, рельсы, светофор, пневматический кран, вагоны, ответственность. *(Машинист локомотива)*
8. Деньги, посетители, клиенты, вклад, сберегательная книжка, документы, аккредитивы, личный счет. *(Контролер банка)*
9. Театр, зрители, сцена, премьера, аплодисменты, костюм, грим. *(Артист)*
10. Стройка, кирпич, бетон, глазомер, конструкции, свежий воздух, кельма (лопаточка с изящно изогнутой ручкой), стена, кладка. *(Строитель)*
11. Ремонт, трубопровод, отопление, водопровод, авария, техническая грамотность, слесарный инструмент. *(Слесарь-сантехник)*
12. Шариковая ручка, дети, парта, учебник, предмет, тетради, классный журнал, оценка. *(Учитель)*
13. ***Инженеру хорошо,***

|  |  |
| --- | --- |
| ***а доктору —*** | ***лучше,*** |

***я б детей лечить пошёл,***

***пусть меня научат.***

**Конкурс «Профессии - синонимы»**

У нас на доске есть названия профессий, на другой части приклеены названия, которые являются синонимами каждой из данных профессий. Ваша задача найти синоним ко всем профессиям. За правильный ответ 1 балл. Каждой команде дается шанс заработать 3 балла.

педагог – (ответ: учитель, преподаватель)

врач – (доктор, лекарь)

стоматолог – (дантист, зубной врач)

портной, портниха – (швец, швея)

сторож – (охранник)

воспитатель – (наставник)

летчик – (пилот)

шофер – (водитель)

голкипер – (вратарь)

солдат – (боец, воин)

торговец – (продавец)

фокусник – (факир, иллюзионист)

экскурсовод – (гид)

адвокат – (защитник)

1. ***Докторам хорошо,***

|  |
| --- |
| ***а рабочим — лучше,*** |

***я б в рабочие пошёл,***

***пусть меня научат.***

**Конкурс «Он - она»**

Я называю вам название профессии в женском роде, а вы, ребята, говорите мне, как эта профессия звучит в мужском роде. За каждый правильный ответ 1 балл. Всего вы можете заработать по 2 балла.

Она - стюардесса, он - … (стюард)

Она - медсестра, он - … (медбрат)

Он - доктор, она - … (доктор)

Он - водолаз, она - … (водолаз)

Он - гимнаст, она - … (гимнастка)

Он - поэт, она - … (поэтесса)

1. ***На заводе хорошо,***

|  |
| --- |
|  ***а в трамвае —лучше*** |

***я б кондуктором пошёл,***

***пусть меня научат.***

**Конкурс «Чем пахнут ремесла?»**

Я называю запахи, а вы, ребята должны угадать, человек какой профессии так пахнет. Каждый правильный ответ 1 балл, всего можно заработать 2 балла.

тестом и мукой … (пекарь)

стружкой и доской … (столяр)

краской и скипидаром … (маляр)

бензином … (водитель)

рыбой и морем … (рыбак)

лекарством … (врач)

землей и полем … (пахарь)

Чтобы проверить, верны ли ваши ответы, я предлагаю вам прослушать стихотворение ДжанниРодари «Чем пахнут ремесла?»

**ДжанниРодари Чем пахнут ремёсла?**

|  |
| --- |
|  |

1. ***Кондуктору хорошо,***

|  |
| --- |
| ***а шоферу — лучше,*** |

***я б в шоферы пошёл,***

***пусть меня научат.***

**Конкурс «Анаграмма»**

У вас на столах лежат слова, из которых вам предстоит составить название профессии. За каждое правильно составленное слово вы получаете по 1 баллу. Всего вы можете заработать 2 балла.

рвач - (медицинский работник)

сопло- (дипломат)

терка - (театральная и кино-профессия)

кулон - (веселая цирковая профессия)

марля - (разноцветный рабочий)

авдотка - (юридическая профессия)

томат + голос - (зубной врач)

1. ***Быть шофером хорошо,***

|  |
| --- |
| ***а летчиком — лучше*** |

***я бы в летчики пошёл,***

***пусть меня научат.***

**Конкурс «Кто что делает?»**

Команды сейчас будут отгадывать профессии по описанию. Каждый правильный ответ 1 балл, всего можно заработать 2 балла.

1. В лесу, в пустыне, в горах, в городах и даже в море тянутся линии электропередач. Они приносят нам свет, тепло, а главное электроэнергию. Проведением профилактических и аварийных работ на электрическом оборудовании заняты представители этой профессии. Строгое выполнение правил техники безопасности – обязательное условие этой профессии.  *(Электромонтер)*

2. Высокие медицинские требования предъявляются к людям этой профессии, так как в течение всей рабочей смены они вынуждены находится глубоко под землей. *(Горняк, шахтер)*

3. Само слово прочно закрепилось в нашем лексиконе, хотя пришло оно с Запада. Первоначально слово обозначало умение объезжать лошадей и править ими. В современном английском языке это слово буквально означает «руководство людьми». Функции этой профессии изменяются по мере развития науки, техники, производства. Сегодня – это функции планирования, организации и контроля. Наличие знаний в области управления, экономики, права, психологии и умение применять их в жизни – вот что требуется от современного специалиста этой профессии. *(Менеджер)*

4. Это главное действующие лицо фондовой биржи, являющееся посредником в торговых сделках. Человек этой профессии обязан знать все о ценных бумагах. Принципиальное значение при определении профессиональной пригодности имеют такие качествам личности, как эмоциональная уравновешенность, высокая степень адаптивности, так как это одна из самых стрессовых профессий. *(Дилер)*

5. «Живописать» растениями можно лишь при наличии очень богатого воображения. Представитель этой профессии, начиная работу над созданием единого декоративного ансамбля, только в воображении видит ее результат квалифицированный работник обладает хорошо развитым глазомером и цветовым зрением. Нужно знать принципы планировки насаждений, внешнее строение растений. *(Цветовод)*

6. Специалисты как-то подсчитали: в среднем на каждых четырех человек планеты Земля приходится по корове. Корова кормила человечество на самых ранних этапах его развития и будет кормить дальше, ведь состав молока представляет из себя такое удачное сочетание элементов, которое почти невозможно подобрать искусственным путем. Труженики данной профессии как раз и заняты «добычей» этого ценного продукта питания. *(Доярка)*

7. Люди этой профессии первыми пребывают на место преступления, они все знают об отпечатках пальцев и о почерке человека. Любой специалист этой профессии знает, что у мужчин длина шага 60-90 см, а у женщин и стариков 50-70; а если длина шага метр и больше, значит, человек бежит. *(Криминалист)*

8. В настоящее время в эта профессия завоевала особую популярность. В отличие от европейский стран, у нас в стране получить данную профессию совсем не сложно. Представитель этой профессии имеет дело с ценностями, деньгами и людьми. *(Продавец)*

***9. Летчику хорошо,***

|  |  |
| --- | --- |
| ***а матросу —*** | ***лучше,*** |

***я б в матросы пошёл,***

***пусть меня научат.***

**Конкурс «Музыкальный»**

По отрывкам песен вам, ребята, предстоит догадаться о людях какой профессии идет речь.

1. Моряки-подводники; песня «Усталая подлодка» (муз. А. Пахмутовой, сл. С. Гребенникова и Н. Добронравова).

2. Электромонтер или монтажник линии электропередач; песня «ЛЭП-500» (муз. А. Пахмутовой сл. С. Гребенникова и Н. Добронравова.)

3. Учитель; песня «Школьный вальс» (муз. И. Дунаевского, сл. С. Матусовского).

4. Спортивный тренер; песня «Да разве сердце позабудет…» (муз. А. Пахмутовой, сл. Н. Добронравова).

5. Пограничники; песня «3 танкиста» (муз. Дан. и Дм. Покрассов, сл. Б. Ласкина).

6. Врачи; песня «Люди в белых халатах» (муз. Э. Колмановского, Л. Ошанина).

7. Летчики; песня «Авиамарш» (муз. Ю. Хайта, сл. П. Германа).

***10. Книгу переворошив,***

***намотай себе на ус —***

***все́ работы хороши,***

|  |  |
| --- | --- |
| ***выбирай*** | ***на вкус!*** |

**Конкурс «Домашнее задание».**

В процессе подготовки каждая команда подготовила подробную информацию о редких профессиях. Пожалуйста, представьте эти сведения. На представление профессии отводится 1 минута. Оценивают вашу работу члены жюри, максимально вы можете получить 5 баллов.

1. *Блогер*
2. *Спичрайтер*
3. *Коучер*
4. *Шопер*

Пока жюри подсчитывают баллы и определяют победителя, я предлагаю вам написать мини эссе, состоящее из 4-5 предложений на тему «Кем быть?»

Объявление итогов конкурса, награждение.

***Приложение 2***

**МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА**

 **ВНЕКЛАССНОГО МЕРОПРИЯТИЯ ПО ПРОФОРИЕНТАЦИИ**

**для учащихся 2-3 классов**

**«ЯРМАРКА ПРОФЕССИЙ»**

**Подготовила: педагог-психолог КГУ «ОСШ № 16 города Темиртау» Волкова И.П.**

**Цель:** Формирование у учеников представления о многообразии профессий.

**Задачи:**

1. Активизировать, закрепить, уточнить и пополнить уже имеющиеся знания учащихся о профессиях.

2. Прививать интерес у учащихся к миру профессий.

3. Способствовать активизации речевой деятельности детей, развивать их связную речь.

4. Способствовать обогащению словарного запаса детей.

5. Развивать внимание, логическое мышление, быстроту реакции, смекалку.

6. Развивать навыки взаимодействия в малых группах (парах).

7. Воспитывать уважительное отношение к труду, к представителям разных профессий.

**Возраст детей:** учащиеся 2-3 классов.

**Форма организации деятельности детей:** работа в парах.

**Оборудование:** компьютер, проектор, конверты с набором загадок, фишки-купоны, «волшебный мешочек» с набором предметных картинок на тему «Инструменты, оборудование для представителей разных профессий»

**Ход занятия:**

**1. Организационный момент. Мотивация.**

Звучит песня «Ярмарка» или показать видеосюжетиз художественного фильма "Мама".

Слова: Юрий Энтин

Музыка: Жерар Буржоа, Темистокле Попа

Кто догадался, куда мы с вами сегодня попали? (Мы попали на ярмарку.)

Кто знает, что такое ярмарка и попытается объяснить другим ребятам.

Посмотрите, какое объяснение слова «ярмарка» даётся в толковом словаре С.Ожегова

На доске или на слайдах: Ярмарка – это большой торг обычно с увеселениями, развлечениями, устраиваемый регулярно, в одном месте и в одно время.

Что же происходит на ярмарке?

(Продавцы выставляют товары, торгуют ими, покупатели приобретают товары).

Какое настроение создаётся на ярмарке и почему? (На ярмарке шумно, весело. Здесь много людей. Скоморохи и уличные актёры показывают весёлые представления и шутки, устраивают игры и соревнования).

**2. Сообщение темы занятия и постановка цели.**

Всё правильно, ребята, но мы сегодня очутились не на обычной ярмарке, здесь торгуют не продуктами, не одеждой, не игрушками или сувенирами. Это другая ярмарка – это ярмарка профессий.

Тема нашего занятия «Ярмарка профессий»

Побывав здесь, вы встретитесь с разными профессиями, вспомните, что о них знаете и поделитесь своими знаниями с другими ребятами, а кто-то из вас может быть услышит что-то новое, незнакомое.

А ещё вы поучаствуете в весёлых играх и викторинах, а самые активные из вас получат фишки-купоны.

На эти фишки-купоны в конце занятия вы «купите» для себя понравившуюся профессию, ту, о которой вам бы хотелось узнать побольше.

Вы будете работать в парах, поэтому, от каждого из вас зависит, сколько купонов заработает ваша пара.

**3. Актуализация знаний о профессиях, применение знаний при выполнении заданий викторин, игр, загадок.**

***Игра-разминка  «Доскажи словечко».***

Учитель читает начало предложения, дети заканчивают в рифму, добавляя слово-название профессии.

Названия профессий появляются на доске или на слайдах и к концу занятия должна получиться копилка профессий.

Фишку получает то, кто быстро и правильно даст ответ.

В школе учит нас …(учитель),

А дворец возвёл …(строитель),

Вам лекарство даст … (аптекарь),

Почитать …(библиотекарь),

Булку испечёт вам … (пекарь),

Сварит снадобье вам … (лекарь),

Привезёт домой … (шофёр),

В школе у дверей … (вахтёр),

Вам укол назначит… (врач),

Скрипку в руки взял… (скрипач),

Снимок сделает … (фотограф),

И оставит вам автограф,

В космос мчится …(космонавт)

Или смелый … (астронавт).

Дальше идут стихи автора Антона Шибаева.

Самолётом правит…(лётчик),

Трактор водит… (тракторист),

Электричку – … (машинист),

Стены выкрасил … (маляр),

Доску выстругал… (столяр),

В шахте трудится … (шахтёр),

В доме свет провёл… (монтёр),

В жаркой кузнице – … (кузнец),

Кто всё знает – молодец!

Ребята, кто из вас отгадал слово «лекарь»?

Что оно означает, объясните.

Давайте прочитаем, как это слово толкуется в словаре С.Ожегова.

На доске или на слайдах: Лекарь - То же, что врач (устаревшее), а также вообще тот, кто лечит.

Обратите внимание, что это слово устаревшее, его сейчас употребляют в речи мало.

А что за снадобье он варит?

Обратимся опять к словарю С.Ожегова: Снадобье – целебный состав, смесь.

Кто сможет объяснить значение слова «астронавт», используя для этого название другой профессии, встретившейся в стихотворении?

Верно, астронавт – это космонавт. Такое название профессии употребляется в других странах.

*Игра «Больше загадок отгадай-товарища не подкачай».*

Дети работают в парах. Каждая пара получает конверт с одинаковыми загадками о профессиях.

За три минуты пары должны отгадать как можно больше загадок и написать названия профессий.

При подведении итогов, фишки-купоны выдаются за каждую отгаданную загадку.

**Загадки:**

-Он гантели поднимает, далеко ядро бросает?

На ринге противника поражает.(спортсмен)

-Мы всегда на пожаре нужны,

Смертельный огонь победить мы должны.(пожарные)

-Есть у мамы на прилавке

Куклы, мячики, булавки,

Обувь, платье и платки

Чашки и в горшках цветки.

Всё, что нужно покупайте,

Ничего не забывайте.

Наша мама… (продавец)

Магазин – её дворец.

-Она шьёт иголкой медленно и тихо,

Новую одежду нам сошьёт …(портниха)

-Он с утра метёт наш двор,

Убирает всякий сор.(дворник)

-Скажи, кто аппетитно и вкусно

Умеет готовить блюда из капусты?(повар)

-Его машина - самолет,

аэробус или вертолёт. (пилот)

-Ножницы, шампунь, расческа -

Всем я делаю прически,

Стригу и взрослых, и детей.

Отгадай меня скорей!(парикмахер)

-Мой костюм мне не по росту.

Я и грустный, и смешной.

Я смешу детей и взрослых.

Ну, так кто же я такой? (клоун)

-Громко на рожке играет,

Стадо так он собирает. (пастух)

-Он всегда играет роль,

Был вчера ещё король,

А сегодня он бедняк,

Не узнать его никак. (актёр)

-Он на границе нашей стоит,

Ночью и днём он её сторожит. (пограничник)

-Он совсем не верхолаз,

А скорей «глубоколаз»

Через свой стеклянный глаз

Дно увидит … (водолаз)

-За порядком я слежу

И с законами дружу.

Тем же, кто закон не знает,

Про него я расскажу. (полицейский)

-Написать могу рассказ,

Басню, повесть или сказ,

Сказку, очерк и статью,

Биографию свою. (писатель)

-Нарисует он марину:

В синем море субмарину,

Волны по морю бегут,

Чайки по воде плывут. (художник)

-С нотами давно дружу,

Музыку сложить могу. (композитор)

-Я знаю очень много,
Но больше знать хочу.

Проделаю я опыт -

Открытие получу. (учёный)

Проверка ответов.

Названия новых профессий появляются на доске или на слайдах, тем самым копилка профессий пополняется.

***Блиц-викторина.***

Вспомните профессии героев литературных произведений.

Фишку получает тот, кто раньше всех ответит на вопрос правильно.

Названия всех профессий вывешиваются на доску под вывеску «Ярмарка профессий».

-Кем был Печкин – персонаж произведения Э.Успенского «Трое из Простоквашино»? (почтальон)

-Профессия героя сказки Корнея Чуковского, который пришёл на помощь заболевшим жителям Африки.  (доктор)

-Кем был старик из сказки о золотой рыбке А.С.Пушкина?  (рыбак)

-Профессия Джузеппе из сказки А.Толстого «Золотой ключик.  (столяр)

-Назовите профессию двух сестёр-злодеек и «Сказки о царе Салтане» А.С.Пушкина. (ткачиха, повариха).

-Какой профессии научились три поросёнка, когда строили свои домики? (строитель).

-Профессия старца, который давал советы царю Дадону в «сказке о Золотом петушке» Пушкина.  (звездочёт, мудрец)

- Профессия коротышки из цветочного города по имени Тюбик.  (художник)

- Профессия хитрецов из сказки Г.Х.Андерсена «Новое платье короля». (портные)

- Профессия коротышки Пилюлькина из Цветочного городка. (доктор)

- Профессия коротышки по имени Гусля. (музыкант)

- Кем был отец Алёнушки и двух ее сестер в сказке С. Т.Аксакова «Аленький цветочек»?  (купец)

- Профессия дяди Стёпы из стихотворения С.В.Михалкова.  (милиционер)

- В кого превратила фея крысу из сказки Ш.Перро «Золушка»?  (кучер)

- Кто спас Красную шапочку?  (охотники)

- Кем стали животные из Бремена - осёл, собака, кот и петух? (музыканты)

На доске или на слайдах в копилке профессий появляются названия новых профессий.

***Конкурс «Найди  пару»***

Ученики достают из «волшебного мешочка картинки», на которых изображены предметы, инструменты, необходимые разным профессиям. Каждый ученик достаёт только одну картинку, которую он должен повесить на доске напротив названия соответствующей профессии. За правильный ответ выдаётся фишка.

**4. Подведение итогов, выбор и «покупка» учениками заинтересовавшей их профессии.**

Наше занятие подходит к концу, а это значит, что ярмарка закрывается.

Посмотрите на доску, как много профессий сегодня было представлено на ярмарке. На самом деле – это не все профессии, которые существуют.

Мир профессий очень разнообразен и сложен. Мы только начали знакомиться с ним, но обязательно продолжим знакомство с профессиями на других занятиях.

Как вы думаете все ли профессии важны, или есть не очень важные и нужные, объясните свой ответ.

Конечно, каждая профессия нужна и поэтому важна.

**5. Задание:** Узнать больше о выбранной профессии с помощью родителей, составить рассказ о профессии с иллюстрациями и рисунками.

***Приложение 3***

**МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА**

**КЛАССНОГО ЧАСА ПО ПРОФОРИЕНТАЦИИ**

**для учащихся 8-9 классов**

 **«МЫ И МИР ПРОФЕССИИ»**

**Подготовила: классный руководитель 9 класса КГУ «ОСШ № 19 города Темиртау» Солдатова А.В.**

**Цель:**

1. Расширить знания учащихся о профессиях;
2. Помочь в определении своих интересов и способностей;
3. Воспитать интерес и чувство ответственности к выбору профессии;
4. Информировать их о качествах , присущих людям тех или иных профессий.

**Ход классного часа**

**Учитель:** Сегодня мы поговорим о том, что такое профессия.

Каждое утро вы приходите в школу учиться - это ваш главный труд, а ваши родители идут на работу. Они выполняют разные дела и поручения, имеют разные обязанности или как говорят ещё, имеют разные профессии. Давайте посмотрим, кем работают, например, ваши мамы?

Мир профессий – огромен, их насчитывается более 50 тысяч, причем ежегодно появляется около пятисот новых и столько же исчезает и видоизменяется. Легко ли разобраться в этом многообразии и правильно сделать свой выбор? Некоторые профессии кокетливо меняют названия, прикидываясь современными. Не сразу поймешь, что бармен – это буфетчик, а менеджер – управляющий.

В следующем году вы девятиклассники. Не все из вас после окончания девятого класса пойдут в десятый. Как вы думаете, а сможете ли вы устроиться на работу? Почему? *(Ответы ребят).*

Верно. Сначала нужно приобрести профессию. Профессия должна быть выбрана по душе, должна интересовать человека, тогда она будет приносить человеку радость, да и дело будет спориться.

**II. Так что же такое профессия? Может ли человек получить профессию сразу, без подготовки?**

Правильно, сначала надо учиться в техникуме, институте или других учебных заведениях. Обратимся сначала к толковому словарю, чтобы найти ответ на вопрос : Что такое профессия?

Слово “профессия” происходит от двух латинских слов: “professio” – официально указанное занятие, специальность и “рrofitero” – объявляю своим делом. Слово это, как, впрочем, и многие другие термины, многозначно.

Профессия – род трудовой деятельности, требующий определенной подготовки и являющийся обычно источником существования.

**III.** Сегодня мы с вами не только познакомимся с конкретными профессиями , но и постараемся узнать и выявить ваши склонности к тем или иным профессиям. Но для начала проведем игровую разминку в виде игры.

***Игра “Угадай профессию”***

*(О каких профессиях идет речь?)*

1. Куй железо, пока горячо. *(Кузнец).*
2. Чтобы рыбку съесть, надо в воду лезть. *(Рыбак).*
3. Не игла шьет, а руки. *(Портной, швея).*
4. Не бравшись за топор, избы не срубишь. *(Плотник).*
5. Кто пахать не лениться, у того и хлеб родится. *(Пахарь).*
6. Не надевай хомут с хвоста, не начинай дела с конца. *(Конюх).*

**Учитель:**

Играя, мы освежили свою память и вспомнили множество разнообразных профессий и специальностей.

Чтобы выбрать профессию, нужно узнать , какие профессии существуют. Это первый шаг, нам помогут сделать наши товарищи .

**Выступления учащихся о профессиях.**

А вы хотели бы узнать , к каким профессиям вы склонны?

Существует много разных профессий и специальностей, и " найти для себя работу по душе довольно сложно.

Что же нужно учитывать при выборе профессии?

**Первое** – это **интерес.** Одному интересно путешествовать , другому - программировать что-либо на компьютере, третьему - исполнять музыкальные произведения на фортепиано. Чтобы профессия не была обузой, нужно выбирать ее в сфере ваших интересов. Интересы могут меняться.

**Второе**, на что нужно обращать внимание, – это **склонности.** Склонности зависят от развития левого и правого полушарий головного мозга. Кто-то из вас

- Технарь, кто-то гуманитарии, а кто-то одинаково относится к техническим и гуманитарным дисциплинам. Чтобы выявить склонности, можно ответить на вопросы дифференциально-диагностического опросника.

Этим мы сейчас и займемся. Я буду зачитывать примеры видов деятельности, а вы в листах ответов - ставить напротив номеров этих видов деятельности знаки “+” или “-“.

* “+” нравиться;
* “++” очень нравиться;
* “-” не нравиться;
* “- - ” очень не нравиться.

**Вопросы по опроснику Климова Е.А. Диифференциально-диагностический опросник:**

**Обработка результатов.** Теперь надо посчитать в каждом столбце таблицы количество плюсов и минусов. Выберите столбик , в котором больше всего плюсов и меньше минусов. Наибольшая сумма плюсов укажет на предпочитаемую Вами группу интересов, и возможно, склонностей к тем или иным областям профессиональной деятельности. Каждый из 5 столбцов соответствует определенному типу профессий*. (Учащиеся сами подсчитывают результат).*

**Подведем итоги тестирования.**

- К какому типу профессий по вашим интересам вы относитесь?

***“Человек – природа”*** *–* все профессии, связанные с растениеводством, животноводством и лесным хозяйством *( агрономы, животноводы, собаководы, работники зоопарков, лесопитомников и т.д.)*

***“Человек – техника”*** *–* все технические профессии *(строители, машинисты, пилоты, водители всех видов транспорта, работники текстильной, химической деревообрабатывающей).*

***Человек – “Знаковая система”*** – профессии, связанные с расчетами, цифровыми и буквенными знаками *(программисты, операторы ЭВМ, почтальоны, библиотекари, лингвисты, экономисты и др.)*

***Человек – “Художественный образ”*** Это *архитекторы, художники, певцы, музыканты, композиторы, модельеры, дизайнеры артисты театра, кино, цирка, визажисты, и стилисты.*

Итак, вы смогли определить , к какому типу профессии вы имеете склонности. Но кроме интереса и склонностей, нужно ещё иметь **способности** к профессии. Способности - это индивидуально-психологические особенности человека, помогающие достичь успеха в какой-либо деятельности. Выбрав профессию, нужно прочитать о ней, расспросить взрослых, а лучше представителей этой профессии, какие способности нужны длработы , а затем сопоставить свои способности с необходимыми для выбранной профессии. Необходимые способности можно развивать.

Также можно **выявить непригодность** к выбранной профессии. Например, отклонения в здоровье, несовместимые с данной профессией ( человек, имеющий аллергию на пыльцу растений, вряд ли должен становиться цветоводом), особенности темперамента ( меланхолик не должен выбирать профессию, когда нужно быстро ориентироваться в изменяющихся условиях; флегматик вряд ли будет успешно работать там, где требуется мгновенная реакция).

**IV. Игра “ Самая- самая”**

Попробуйте ответить на вопросы с элементами юмора.

Назовите профессию:

1. Самая сладкая *(кондитер, продавец в кондитерском отделе);*
2. Самая денежная *(банкир, модель,....);*
3. Самая волосатая *(парикмахер, ....);*
4. Самая смешная *(клоун, пародист, юморист);*
5. Самая зеленая *(садовод, лесник, цветовод...);*
6. Самая детская *(воспитатель, педиатр, учитель...);*
7. Самая серьезная *(сапер, хирург, психолог...).*

**Требования, предъявляемые профессиями к человеку.**

Когда молодой человек выбирает себе профессию, его интересует, чтобы его профессия пользовалась популярностью у работодателей не только сегодня, но и через 10-20 лет. Это называется стабильностью спроса на профессию. Наряду с "вечными" профессиями – строитель, врач, учитель и т.п., актуальными становятся транспортная, химическая индустрия, высокие технологии, связь, коммуникации, новые профессии на стыке традиционных, управление экономикой, социальная сфера. Одновременно для профессиональной успешности на современном этапе развития общества приобретают большее значение личностные качества, умения, трудолюбие человека, готовность к непрерывному повышению своего профессионализма. Показателем стабильности спроса на профессию является количество рабочих мест по той или иной специальности, имеющихся на разных предприятиях района и области. Достижение цели зависит от желания человека, целеустремленности и воли.

Основные факторы или условия выбора профессии являются аспектами обоснованного профессионального плана, в котором учтены интересы, способности, состояние здоровья, способности выбирающего профессию и потребности общества в кадрах.

Условно, эти составляющие формулы профессий можно обозначить как “хочу” , “могу”, “надо”. Коротко формулу “хорошего выбора” можно выразить тремя словами*.*

|  |
| --- |
| *Хороший выбор* |
| *надо* | *хочу* | *могу* |

*(Беседа с учащимися):*

- Как вы понимаете формулу “хороший выбор”?

*(Ответы учащихся).*

**Вывод классного руководителя:**

**"Хочу"** – *(интересы и склонности).*

Интерес – стремление к познанию какого-либо предмета или явления, желание изучать его. Склонности – стремление заниматься какой-либо определенной деятельностью. Интересы и склонности могут совпадать и не совпадать друг с другом, могут быть направлены к одному, нескольким, многим видам деятельности.

**"Могу"** – *(человеческие возможности, способности, состояние здоровья).*

Способности – индивидуальные способности человека, обеспечивающие успешность выполнения какой-либо деятельности, легкость усвоения и овладения данной деятельностью, творческие возможности человека.

**"Надо"** – *(потребности общества в кадрах).*

Обществу нужны специалисты разных профессий. Выбирая профессию, нужно согласовывать свой выбор с потребностью общественного производства в кадрах. Сочетание этих трех важных факторов при обдумывании профессионального плана поможет определить оптимальные пути выбора профессии для каждого человека, что крайне важно для сложившихся на сегодняшний день условий рынка труда.

***Общая структура профессионального образования***

Профессию можно получить, в различного рода учебных заведениях, в зависимости от того, какой уровень профессионального образования вы выбираете:

Профессиональное образование бывает начальным, средним и высшим.

**Начальное профессиональное образование –** представлено лицеями, профессионально-техническими училищами, которые дают рабочую специальность.

**Среднее профессиональное образование** позволяет стать специалистом среднего звена по большинству профессий исполнительного или творческого класса. Среднее профессиональное образование можно получить, имея основное общее, среднее (полное) общее или начальное профессионально образование.

При этом, если человек уже имеет среднее (полное) общее или начальное профессиональное образование, то получить среднее профессиональное он может по сокращенным ускоренным программам.

**Высшее профессиональное образование** представлено государственными и негосударственными ВУЗами. При выборе негосударственного учебного заведения необходимо проверить лицензии, аккредитации и аттестации учебного заведения. Без указанных 3-х документов диплом учебного заведения не даёт общегосударственных гарантий трудоустройства.

**Где можно получить информацию о профессиональных образовательных учреждениях**

Сведения об учебных заведениях, осуществляющих профессиональное обучение, можно получить:

* В справочниках для поступающих в учебные заведения;
* В телефонных справочниках;
* В компьютерных информационно-поисковых программах в сети
INTERNET;
* В рекламных объявлениях;
* В библиотеках;
* В ОППК;
* В районных центрах занятости;
* В беседах с представителями учебных заведений и преподавателями;
* При встречах с учащимися и выпускниками;
* При личных посещениях учебных заведений.

**Типичные ошибки выбора профессии**

**Итог классного часа:**

Сегодняшний классный час я хочу закончить таким стихотворением:

Тысячи тропок готовит судьба,
Сотни загадок в запасе хранит.
Какой она будет - тропинка твоя
Это тебе предсказать предстоит.
Будешь ли ты водить корабли,
Или секреты веков узнавать,
Построишь ли мост от Луны до Земли
Может, ты станешь железо ковать.
Вырастешь клоуном – самым смешным –
И улыбками мир расцветет.
Клоуны тоже на свете нужны –
Они отправляют наши души в полет.
Выбрать какую тропинку себе –
Не узнаешь , пока не откроется дверь.
Человеком старайся пройти по тропе
Поверь в свои силы, в победу поверь.

***Приложение 4***

**МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА**

**КЛАССНОГО ЧАСА ПО ПРОФОРИЕНТАЦИИ**

**для учащихся 9-11 классов**

**«МИР ПРОФЕССИЙ И ТВОЁ МЕСТО В НЁМ»**

**Подготовила: классный руководитель 9 класса КГУ «ОСШ № 24 города Темиртау» Божова С.В.**

**Цель**: Выявление учащимися своей профессиональной направленности.

**Задачи**:

1. Познакомить с особенностями некоторых профессий.
2. Подготовить учащихся к выбору будущей профессии.
3. Объяснить, какие факторы влияют на выбор будущей профессии.
4. Формировать осознанность, ответственность за выбор будущей профессии.
5. Продолжить работу по улучшению нравственного климата в классе.

**План:**

1. Специфика положения молодежи на рынке труда.
2. Профессия, специальность, должность.
3. Мотивы выбора профессий.
4. Выступления представителей различных профессий.
5. Игра-разминка. Обобщение.

**Подготовительный этап**: Учащиеся получили опережающее задание: найти материал о современных профессиях (индивидуальные поручения), подготовить выступление о любой профессии (парное поручение).

**Оборудование**: чистые листочки, ручки, рекламные объявления, наглядные пособия, литература по профориентации, ТСО.

**Ход классного часа**

В 16-17 лет происходит активный поиск и выбор вида будущей профессиональной деятельности. Успешность этого выбора зависит от того, насколько широко может ознакомиться подросток с миром профессий и специальностей, насколько реальны его представления о будущей собственной трудовой деятельности.

Молодой человек предлагает свой труд. Труд - это товар. Товар - это способности, возможности, квалификация. Все материальные блага человек добывает собственным трудом.

Каждый хотел бы стать профессионалом. Выбирая профессию, необходимо учесть мнения всех сведущих по данной проблеме людей:

1. Экскурсии на предприятия, в учреждения (увидеть рабочее место, условия труда, особенности рабочего процесса, темп работы).
2. Опыт работающих друзей.
3. Опыт знакомых. ( Нравится ли работа им, сколько зарабатывают)
4. Родительский опыт (вы наблюдаете за их работой каждый день)
5. Наблюдая за работой профессионалов. ( учителя, врачи, работники торговли, транспорта, артисты и т.д.)
6. День открытых дверей в высших и средних специальных учебных заведениях.
7. Собственный опыт. ( Производственная практика, занятия в кружках, чтение литературы, просмотр передач)

 Что мы имеем в виду, когда произносим слово “профессия?” Профессия – понятие многозначное:

* общность всех людей, занятых данным видом труда.
* необходимая для общества и ограниченная область приложения физических и духовных сил человека, дающая ему возможность существования и развития.

Если посмотреть в словарь, слово “профессия” означает “говорить публично”.

По американским меркам понятие “профессия” предполагает отличное качество выполнения работы, высокий уровень мастерства и квалификации.

Наряду со словом “ профессия” часто упоминаются и другие термины.

“Специальность” - обозначение того, чем и как занят человек, что он знает и умеет, в чем совершенствует свое мастерство.

Например, профессия - врач. Специальность – стоматолог, хирург. Узкая специализация – нейрохирург.

Таким образом, профессия – это группа родственных специальностей.

**Упражнение.** Из списка назвать специальности: токарь, хирург, директор школы, пианист, преподаватель, столяр, монтажник, художник, ткачиха.

**Упражнение.** Из списка выбрать профессии: учитель, резчик по камню, токарь, продавец книг, инженер, парикмахер, водитель, швея, повар, учитель истории.

С некоторыми профессиями мы сейчас познакомимся.

Как говорят философы, ничего нет постоянного. Это же явление происходит и с миром профессий. Каждая профессия имеет свойство стареть, исчезать, получать новое содержание. Среди ушедших в прошлое такие профессии, как кучер, пряха, белошвейка.

Вместе с тем возникают новые специальности. Некоторые профессии получают новое дополненное содержание: среди них дизайнеры, профессии сферы управления.

(ответы детей о новых, современных профессиях)

Выбор профессии – сложное дело. Когда человек выбирает профессию, он принимает важное решение.

**Упражнение**

Подумай и ответь, согласен ли ты с утверждениями и запиши, с какими ты согласен, а с какими нет:

* профессия выбирается раз и навсегда.
* выбор профессии зависит от толщины кошелька.
* нужно найти ту профессию, в которой ты будешь лучшим.
* профессия предназначена человеку от рождения.
* по названию вуза можно судить о том, кого он готовит.
* профессии. Можно выбрать, опираясь на знания родителей и друзей.
* профессию следует выбирать, уже став взрослым.
* чтобы получить хорошее образование, нужно идти в престижный вуз.
* если у тебя есть деньги, то профориентация не нужна.
* психолог – не помощник в выборе профессии.

(на самом деле все утверждения являются ложными)

Посчитай, со сколькими заблуждениями ты согласился.

* 1-2 Ты прекрасно справляешься с проблемой выбора профессии, твой уровень информированности о мире профессии и том, как выбирать, почти равен компетентности специалиста.
* 3-5. Тебе не хватает информации и уверенности в том, как выбирать профессию.
* 7 и больше. Попробуй честно ответить на вопрос: “ Почему мне так трудно взять ответственность на себя?” Возможно, ответив на него, ты сможешь понять, как стать более самостоятельным.

Итак, этим вопросником мы утверждаем, что выбирать профессию очень важное дело в жизни каждого человека.

Таким образом, для того, чтобы правильно выбрать себе профессию, нужно выявить область ваших интересов. Поможет классификация профессий, разработанная академиком Е. Климовым:

* человек – техника (Т)
* человек – человек (Ч)
* человек – природа (П)
* человек – знаковая система (З)
* человек – художественный образ (Х)

**Игра-разминка: типы профессий.**

Я буду называть профессию, а вы будете определять ее тип.

* Ч - Т: топните ногой
* Ч – Ч: пожать руки справа и слева сидящим от вас.
* Ч – П: покрутить головой
* Ч – З: встать - сесть
* Ч – Х поаплодировать.

|  |
| --- |
| Врач, милиционер, соц.работник, продавец, менеджер, охранник, педагог, адвокат, психолог, страховой и коммерческий агент. |
| Электрик, водитель, столяр, токарь, швея, автослесарь, инженер-технолог, инженер-конструктор. |
| Кассир, программист, экономист, налоговый инспектор, бухгалтер, аудитор, редактор, оператор ЭВМ, телефонист. |
| Хореограф, архитектор, кондитер, художник, артист, журналист, парикмахер-модельер, музыкальный руководитель. |
| Эколог, ветеринар, флорист, геолог, лаборант, фармацевт, астроном, биолог, садовод. |

**Игра**

А сейчас будет названа буква и ваша задача – показать, что вы знаете много профессий, начинающихся с этой буквы. Таким образом мы узнаем как велик мир профессий (по кругу).

**Конкурс капитанов**

Вам будут предложены некоторые необычные характеристики профессий, а вы должны по очереди называть те профессии, которые, по вашему мнению, в наибольшей степени соответствуют данной характеристике.

*Самая зеленая профессия,*

*Самая детская профессия,*

*Самая смешная профессия,*

*Самая грязная профессия,*

*Самая чистая профессия,*

*Самая дорогая профессия*

**Конкурс Мой рабочий день**

Давайте составим рассказ о типичном дне одного работника, но для рассказа используем только существительные. Например, рассказ о трудовом дне учителя мог бы выглядеть так: *звонок-завтрак-звонок-урок-вопрос-ответ-оценка-звонок-учительская-звонок-урок-звонок-директор-двоечник-родители-звонок-улица-дом-кухня-уборка-уроки-дети-уроки-сон-звонок…*

Итак, рассказ о типичном дне … Врача, Дворника, Летчика…

Дорогие ребята, вам стоит задуматься, какая группа профессий и какая профессия вам нравится, к чему у вас уже определились склонности. Пусть каждый оценит себя и свои возможности. Всем желаю не ошибиться в выборе своего будущего.

Русская пословица гласит: “*Всяк кузнец своего счастья*”.

А Томас Карлейль сказал: “*Самый несчастный из людей тот, для которого в мире не оказалось работы*”.

Я же хочу вам всем пожелать быть только счастливыми, а это ещё и значит, что очень важно в жизни найти работу по душе. Вы ещё молоды и у вас есть время присмотреться и определиться со своим будущим, а школьные беседы, встречи с интересными профессиями и людьми вам в этом обязательно должны помочь.