ИГРА В ПРОФОРИЕНТАЦИОННОЙ РАБОТЕ С ОБУЧАЮЩИМИСЯ

Конюхова Клавдия Олеговна,
педагог-психолог МБУ ДО «ЦДО № 1»
Белугина Мария Анатольевна,
к.пс.н. доцент кафедры общей психологии СмолГУ

Достоинства игр

- Вызывают у обучающихся **естественный интерес**, формирует положительную мотивацию и активность
- Превращают обучающихся из пассивных объектов в **активных субъектов** профессионального самоопределения
- **Моделируют** ситуацию выбора профессии и аспекты профессиональной деятельности
- Создают **непринужденную**, доброжелательную атмосферу взаимодействия между участниками
- Позволяют обучающимся **в доступной форме** погрузиться в профессиональный мир, расширить информационное поле, на практике приобрести навыки принятия решения.
- **Способствуют** личностному, творческому и интеллектуальному развитию, стимулируют познавательную активность обучающихся и самостоятельность мышления
- Происходит **творческое овладение** изучаемым

Профориентационные игры

1. Игры-«заигрывания», или профориентационные игровые упражнения.
2. Игры, моделирующие аспекты профессиональной деятельности.
3. Игры, моделирующие процесс выбора профессии.
4. Игры моделирующие систему управления выбором профессии со стороны специалистов.
5. Игры «жизнедеятельности».
6. Бланковые игры с классом.
7. Карточные информационно-поисковые системы (профессьянсь
8. Карточные игровые консультационные методики.
9. Тематические квесты.
10. Настольные профориентационные

Условия проведения игр

- Поддержание высокой динамики
- Соблюдение принципа добровольности
- Не проигрывать одно упражнение много раз
- Предоставлять игрокам возможность высказываться как можно больше и чаще
- При планировании занятия иметь в запасе несколько игровых упражнений
- Не стремиться после каждого упражнения подводить обстоятельный итог
- Требования к ведущему: свободная ориентация в профориентационной проблематике, профессиональный такт, уверенность в себе, смелость экспериментатора, владение дисциплиной.

Специфика игры

- Ее можно использовать как элемент работы, включая в урок, и как самостоятельную единицу, организуя внеклассные мероприятия профориентационной направленности.
- При проведении профориентационных занятий игры могут быть дополнением к диагностическим процедурам, дискуссиям, индивидуальным консультациям и лекционным формам работы.

Результативность профориентацигнных игр

- Повысилась готовность участников обсуждать вопросы выбора профессии
- Более глубокое обсуждение проблем профессионального самоопределения школьниками после их личностного включения в игровые ситуации.
- Повысилось количество желающих принять участие в профориентационных мероприятиях (особенно в игровых формах).
- При игровых формах большее количество обучающихся включается в активную работу и в целом участники более активны, чем при традиционных формах.
- Игровые формы занятий и материал, рассмотренный на них, запоминаются лучше.
- Профориентационные деловые, ролевые игры и квесты признаются обучающимися полезными, дающими нужную информацию.
- В процессе игр и игровых упражнений тренируются важные учебные и профориентационные компетенции.
- Игры создают благоприятную эмоциональную атмосферу и повышают эмоциональную включенность участников.

Недостатки игр

- Трудность подачи большого информационного материала,
- Может быть несерьезное восприятие метода участниками игры.
- Сложности в организации некоторых игр, необходимость помощников
- Трудность организации игры с целым классом

СПЕЦИАЛИСТ БУДУЩЕГО

Настольная профориентационная игра

Общая информация

- **Игровая цель:** выстраивание жизненной и карьерной траектории вымышленного персонажа.
- **Форма работы:** групповая и индивидуальная.
- **Групповая работа:** игра рассчитана на 1 и более команд. Размер команды – от 3 до 7 человек.
- **Возраст участников:** от 12 и старше.
- Можно играть совместно со взрослыми, можно играть взрослым.
- **Продолжительность:** от 40 минут (при индивидуальной работе) до 2 часов (при нескольких командах).
- **Количество игротехников:** один игротехник способен эффективно работать с 1-3 командами.

Эффекты игры

- Игра развивает навык разработки образовательной и карьерной траектории.

ЭФФЕКТ:

- Навык самостоятельного конструирования жизненного пути - один из ключевых навыков, позволяющих комфортно чувствовать себя в будущем.
- Участники учатся работать в команде, синхронизировать свои желания с желаниями других игроков.
- Участники игры развивают навык сторителлинга.

Материал к игре

- Карточки с персонажем (мужской / женский)
- Карточки для действий
- Карточки событий
- Карточки угроз

Ход игры

1. ВВОДНАЯ ДЛЯ УЧАСТНИКОВ
2. СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА
3. ОБРАЗ БУДУЩЕГО
4. **1-Й ТАКТ.**
   - *мечты и заявки*
   - *реальная жизнь - события*
5. **2-Й ТАКТ.**
   - *мечты и заявки*
   - *реальная жизнь - события и угрозы*
6. **3-Й ТАКТ.**
   - *мечты и заявки*
   - *реальная жизнь - события*
7. **4-Й ТАКТ.**
   - *мечты и заявки*
   - *реальная жизнь – события и угрозы*
8. ПОДГОТОВКА ИСТОРИИ
9. РАССКАЗ
10. РЕФЛЕКСИЯ

КОМПАС НОВЫХ ПРОФЕССИЙ

Настольная профориентационная игра

Общая информация

- **Игровая цель:** к 40 годам (последний ход) иметь хотя бы одну освоенную профессию - состояться как востребованный специалист на рынке, но при этом сохранить баланс в других сферах (семья, развитие, здоровье и т.д.).
- **Форма работы:** групповая.
- **Групповая работа:** игра рассчитана команду – от 3 до 8 человек.
- **Возраст участников:** ключевая аудитория: 12 до 17 лет.
- **Продолжительность:** от 40 минут до 1 часа
- **Количество игротехников:** один игротехник способен эффективно работать с 1 командой.

Эффекты игры

- Игра развивает навык карьерной стратегии с учетом вклада различных сторон жизни.

ЭФФЕКТ:

- Навык самостоятельного конструирования жизненного пути - один из ключевых навыков, позволяющих комфортно чувствовать себя в будущем.
- Участники учатся работать в команде, синхронизировать свои желания с желаниями других игроков.
- Участники знакомятся с профессиями будущего и механизмами развития необходимых для освоения профессий навыками.

Материал к игре

- Поле с колесом баланса
- Карточки профессий будущего
- Карточки родительской помощи
- Карточки школьных событий
- Карточки событий
- Карточки

взрослых решений

- Фишки

Ход игры

1. **Вводный этап:**
   - СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА и выбор секторов баланса, за который будет играть участник;
   - выбор индивидуальных навыков;
   - выбор 5 желаемых профессий.

2. **Игровой процесс.**
   - *28 ходов по числу лет жизни*
   - *Можно сыграть: карту школьных возможностей, карту события, карту решения*

3. Рефлексия:

Что было нового?

Что было полезного?

Что я могу завтра сделать по- другому?

Что нужно сделать, чтобы быстро получить профессию?

Как это можно сделать в реальной жизни?