

**Игра «Марафон»
как форма помощи подросткам
в профессиональном самоопределении***

Н.В. Бякова

Проблему выбора профессии в настоящее время нельзя назвать обойденной вниманием. Теоретические и прикладные аспекты профессионального самоопределения анализируются в трудах как отечественных, так и зарубежных ученых. Несмотря на это проблема не теряет актуальности. Переход к новым социально-экономическим отношениям вызывает изменение требований и к молодым людям, находящимся на пороге профессионального выбора, и к специалистам. На первый план выходят такие качест-

ва личности профессионала, как предприимчивость, ответственность, способность принимать самостоятельные решения и т.п.

В широком смысле слова профессиональное самоопределение рассматривается как процесс самореализации личности в профессиональной деятельности, как важный аспект социализации и критерий зрелости.

До недавнего времени было принято считать, что потребность в профессиональном самоопределении возникает в старших классах. Сегодня переход к профильному обучению побуждает школьников задуматься если не о выборе конкретной профессии, то о сфере будущей профессиональной деятельности уже в 8–9-м классе.

Однако познавательная сфера подростков к этому не готова. Функция планирования еще не сформировалась, следовательно, к моменту профессионального самоопределения школьники не могут сделать зрелый,

* Тема диссертации «Роль индивидуального опыта регуляции деятельности на первых этапах освоения профессии». Научный руководитель – доктор психол. наук, ведущий науч. сотр. лаборатории саморегуляции Психологического института РАО профессор *А.К. Осницкий*.

полноценный выбор вследствие недостаточной сформированности психических функций.

Помочь подросткам разобраться в мире профессий и сделать осознанный выбор призвана **система профессиональной ориентации школы**.

Мы предлагаем одну из проверенных нами в практической деятельности форм профориентационной работы с подростками – игру «Марафон», в которой в увлекательной форме поднимаются лично значимые для учащих-ся вопросы.

Профориентационная игра «Марафон»

Ведущие – 2 человека разного пола. Во-первых, это помогает установить контакт со всей аудиторией; во-вторых, позволяет школьникам ощутить разницу в полоролевом поведении.

Участники: ученики 8–9-х классов, владеющие базовыми понятиями психологии профессий, школьная или студенческая команда КВН, болельщики, жюри. Количество игроков – 20–40 человек, которые делятся на три команды.

Ход мероприятия.

I. Открытие марафона

Ведущий 1 (В-1): Добрый день всем, кто присутствует в этом зале!

Ведущий 2 (В-2): Сегодня мы с вами поговорим о профессиональном самоопределении и выборе будущей профессии.

В-1: А что такое самоопределение?

В-2: Хороший вопрос! Самоопределение – это некий маршрут, который каждый человек выбирает лично для себя и следует от одного пункта к другому.

В-1: Ты хочешь сказать, что самоопределение – это определение своих жизненных целей и задач, всего того, чего я хочу добиться?

В-2: Именно так! Такая схема жизни должна быть у каждого человека.

В-1: А что же такое профессиональное самоопределение?

В-2: Это выбор профессии с учетом своих способностей, желаний, возможностей и ситуации на рынке труда.

В-1: Получается, что профессио-

нальное самоопределение – часть жизненного самоопределения.

В-2: Совершенно верно!

В-1: Ну что же, сегодняшний марафон предоставляет возможность каждому побывать в ситуации выбора профессионального пути.

II. Подготовительный этап.

В-2: Можно приступать к подготовительному этапу.

В-1: Вкратце объясню ход игры: формируем три команды, которые придумывают себе название и девиз; затем проводим игры на станциях, где каждая команда будет зарабатывать себе баллы; после этого мы снова собираемся в актовом зале – вы сможете попробовать себя в некоторых сферах деятельности, и, наконец, подводим итоги.

Школьники делятся на три команды, придумывают себе название, девиз и выбирают капитанов. Капитаны получают карту, по которой они будут ориентировать в игровом поле свою команду. Кроме того, каждой команде выдаются листы, на которых им будут ставить баллы, заработанные на игровых станциях.

III. Игры на станциях.

Для того чтобы игра не затягивалась, желательно, чтобы станций было не более трех. На каждой станции проводится по три игры. Команды, следуя своему маршруту, должны пройти все три станции.

1. «Дружный кружок».

Цель: развитие навыка взаимодействия в команде.

Школьники встают в круг, держась за карандаши или ручки – один за один конец, другой за другой. Ведущий дает задание:

– Одновременно присядем и встанем.
– Пройдем 5 шагов вправо и 5 шагов влево.

– Подпрыгнем три раза.

– Поднимем руки и опустим.

– Все поклонимся.

Оценивается согласованность действий.

2. «Мини-сценка».

Цель: в игровой форме смоделировать черты поведения представителей

той или иной профессии; развитие навыков сотрудничества.

Игроки разбиваются на три команды в произвольном порядке (можно рассчитаться на первый, второй, третий). Каждой команде выдается карточка, на которой написан тот или иной вид коллективной деятельности. Задача игроков – без слов изобразить указанный вид деятельности, так, чтобы другие команды догадались, какая это профессия.

Оцениваются согласованность действий, точность показа.

3. «Профессия – специальность».

Цель: актуализация имеющихся знаний о профессиях.

Ведущий уточняет значения терминов «профессия» и «специальность», после чего начинается сама игра, которая проводится в два этапа.

Первый этап: ведущий называет профессию, а школьники называют специальности, которые к ней относятся. Например: профессия – врач, специальность – хирург, терапевт, кардиолог и т.д.; профессия – учитель, специальность – учитель литературы и русского языка, учитель биологии, учитель химии и т.д.

Второй этап: ведущий называет специальности, а школьники – профессию. Например: специальность – дизайнер одежды, веб-дизайнер, дизайнер обуви, профессия – дизайнер; специальность – механик, инженер-технолог, конструктор, профессия – инженер.

Оцениваются правильность и полнота ответов.

4. «Цепочка профессий».

Цель: развитие умения выделять общее в различных видах трудовой деятельности.

Игроки образуют круг. Ведущий дает инструкцию: «Сейчас мы по кругу выстроим цепочку профессий. Я назову профессию, следующий называет профессию, в чем-то близкую с названной, и т.д. Помните, что вы должны суметь объяснить это сходство». Можно обратить внимание участников на то, что между самыми разными профессиями могут обнаруживаться инте-

ресные параллели. Например: металлурга и повара сближает то, что и тот и другой имеют дело с огнем, с высокими температурами, с печами и т.д.

Оцениваются правильность ответов и способность их аргументировать, даже в том случае, если аргументы носят юмористический характер.

5. «Автобусная остановка».

Цель: актуализировать интересы подростков.

Команда делится на три группы. Ведущий предупреждает игроков о наличии трех остановок: а) знать, б) уметь, в) испытать. Каждая группа, идя по кругу, по очереди на каждой остановке (на чистом листе) пишет, что ее участники хотят знать, уметь, испытать. Переход к следующей остановке осуществляется по команде ведущего (хлопок).

Оцениваются слаженность действий, количество написанных желаний и их «серьезность».

6. «Три докладчика».

Цель: потренироваться в отборе необходимого материала из потока информации, в умении сконцентрироваться.

Выбираются три добровольца, каждому из них дается небольшой текст. Докладчики садятся лицом к остальным игрокам. По команде ведущего они одновременно начинают читать свой текст в течение 2–3 минут. Все остальные пытаются понять и пересказать как можно более подробно рассказ читавших.

Оцениваются полнота и подробность пересказа.

7. «Самая-самая».

Цель: повышение уровня ориентации в мире профессионального труда, осознание особенностей профессий.

Ведущий предлагает необычные характеристики профессий. Игроки называют те профессии, которые, по их мнению, больше всего подходят к этой характеристике. Например: самая «зеленая» профессия; самая «волосатая»; самая «сладкая»; самая «денежная» и т.п. Школьники должны суметь пояснить, почему именно эта профессия «самая-самая».

Оцениваются количество правильно названных профессий и способность к аргументации.

8. «Кто есть кто?»

Цель: дать участникам возможность соотнести свой образ с различными профессиями.

Игроки образуют круг. Ведущий одну за другой называет профессии, каждый из участников в течение нескольких секунд должен посмотреть на своих товарищей и определить, кому эта профессия подходит в наибольшей степени. По сигналу ведущего (хлопок) участники одновременно показывают рукой на выбранного человека. Ведущий подсчитывает, сколько рук показывают на каждого игрока, т.е. чей образ, по мнению большинства игроков, соответствует названной профессии.

Оценивается слаженность действий.

9. «Профессия на букву».

Цель: актуализация знаний о профессиях.

Ведущий называет букву, а игроки по очереди называют профессии, которые начинаются с этой буквы. Если называется непонятная профессия, ведущий просит пояснить, о чем идет речь. Если игрок не может это сделать, считается, что профессия не названа. Предлагается не больше 4–5 букв.

Оценивается количество правильно названных профессий.

Пройдя все станции, команды сдают листы с полученными баллами в жюри.

IV. Творческий конкурс.

В-1: Приступаем ко второй части марафона.

В-2: Сейчас вам предоставляется уникальная возможность попробовать себя в роли КВНщиков. Для данного конкурса требуется по два смельчака от каждой команды.

Чтобы активизировать процесс выдвижения участников, можно дать команду: «Самые смелые, встаньте!»

Задание добровольцам: принять участие в номере команды КВН после 3–5-минутной подготовки. Оцениваются смелость и артистизм.

Следующий конкурс аналогичен первому, только род деятельности

меняется – теперь можно попробовать себя в качестве участника танцевальной группы. От каждой команды выбирается несколько человек (на усмотрение команды).

Задание: каждая группа исполняет танец-экспромт под музыкальную композицию. Оцениваются артистизм и слаженность движений.

Творческие конкурсы жюри может оценивать с опорой на мнение болельщиков. При подведении итогов учитывается не столько скорость прохождения марафона, сколько качество выполнения заданий.

V. Подведение итогов.

Пока жюри подводит итоги, объявляется музыкальная пауза (выступление болельщиков).

Оглашение итогов, награждение победителей.

Важная задача профориентационной работы с подростками – помощь в развитии субъектности, в осознании себя как формирующейся личности, собственная активность которой является решающим фактором развития. Методы активизации профессионального самоопределения помогают решить эту задачу.

Литература

1. *Божович Л.И.* Проблемы формирования личности. – М., 2001.
2. *Кон И.С.* Психология ранней юности: Кн. для учителя. – М., 1989.
3. *Леонтьев Д.А., Шелобанова Е.В.* Профессиональное самоопределение как построение вариантов возможного будущего // Вопросы психологии. – 2001 – № 1.
4. *Пряжников Н.С.* Методы активизации профессионального и личностного самоопределения. – М., 2002.

Наталья Владимировна Бякова – ст. преподаватель кафедры возрастной и педагогической психологии Шадринского государственного педагогического института.