



ИГРА «ПРОФКОНСУЛЬТАЦИЯ»

Н. ПРЯЖНИКОВ

Целью игры «профконсультация» является специально организованная помощь школьников друг другу при выборе профессии под наблюдением и контролем психолога. Игра имеет разные варианты, которые имеют отдельные описания. В некоторых вариантах игра включает в себя игровые ситуации, которые могут выступить как самостоятельные игры.

I. ИГРА «ПРОФКОНСУЛЬТАЦИЯ» (основной вариант)

Цель данного варианта игры — познакомить учащихся с процедурой правильного построения личных профессиональных планов, а также научить школьников оказывать некоторую профориентационную помощь своим товарищам.

Игру целесообразно использовать после знакомства учащихся с основными положениями курса «Человек. Труд. Профессия». Игра может быть использована на занятиях в школе и в учебно-производственном комбинате, что позволяет строить личный профессиональный план учащихся с учётом потребностей данного района /или данного региона/.

Условия проведения игры

Игра рассчитана на учащихся 7–10-х классов. В игре участвует группа школьников (3–4 человека). Для игры необходимо отдельное помещение. Время на первое проигрывание — 30–50 минут, на последующие — от 15 до 40 минут. Общее время игры не должно превышать 1,5–2 часов.

Процедура проведения игры

Подготовительный этап. Ведущий кратко знакомит учащихся с основными элементами личного профессионального плана (в более простых вариантах — с «тремя китами» выбора профессии: «хочу», «могу», «надо»). На подготовительном этапе важно удобно рассадить участников игры за общим столом. Сам отбор в игровую группу осуществляется только на добровольных началах.

2 этап. Ведущий знакомит участников с условиями.

Инструкция: «Большое значение имеет правильный выбор профессии и построение профессиональной карьеры. В этом могут вам помочь специалисты службы профориентации. К специалистам-профконсультантам приходят школьники с родителями, чтобы посоветоваться о выборе профессии.

Цель нашего занятия — научиться правильно оказывать помощь товарищам в выборе профессии и тем самым научиться лучше решать

[65 – 80]

Управление
и проектирование

90



и свои собственные проблемы. Давайте распределим роли: «профконсультанта» (лучше двух), «учащегося» и его «родителей». Профконсультанты и родители должны держаться серьёзно, как взрослые, а учащийся пусть будет самим собой. Вам предстоит разыграть сценку, в которой профконсультант оказывает помощь школьнику и его родителям. Старайтесь, чтобы в игре каждый сказал своё слово. Если нет вопросов, можете начинать игру. Я постараюсь не вмешиваться (при этом ведущий немного отсаживается от играющих)».

2 этап. Школьники самостоятельно ведут игру, а ведущий сидит в стороне и наблюдает за их действиями. При организации своего вмешательства в игру, ведущий должен иметь в виду следующие моменты:

а) На первых порах учащиеся, как правило, осваивают непривычные для них роли и серьёзные вопросы почти не обсуждают. Ведущий не должен им мешать.

б) При попытках «с ходу» решить возникшие проблемы школьники могут обнаружить свою неготовность к решению. Ведущий также не должен сразу давать подсказку, а предложить учащимся подумать. При этом после бурного начала игры может возникнуть молчаливая пауза. Нередко школьники после такого обдумывания сами дают готовые решения, высказывают интересные предложения.

в) Если конструктивных предложений у учащихся нет и возникает опасность прекращения игры, ведущий может в очень кратком

виде дать игрокам подсказку (чётче сформулировать профориентационную проблему, уточнить интересы, возможности учащегося, его представления о будущей работе, о путях приобретения профессии и т.д.).

г) Ведущий должен вмешиваться в следующих случаях:

- игровой конфликт перерастает в межличностный;
- кто-либо из участников (особенно профконсультант) уверенно говорит совершенно неправильные вещи, а другие игроки с ним соглашаются;

- игроки сами просят ведущего дать им чисто информационную справку (какой конкурс в то или иное учебное заведение; требуется ли обсуждаемая профессия на рынке труда и т.д.);

- игроки увлеклись обсуждением какого-то частного вопроса;
- одни игроки ведут себя слишком активно, а другим не удаётся вставить даже слово;
- игроки начинают явно дурачиться.

Все вмешательства должны быть минимальными.

д) Кроме непосредственного вмешательства ведущий может подбадривать некоторых участников с помощью одобрительных взглядов, жестов.

е) Не следует ожидать от профконсультантов идеального консультирования и обязательного решения всех проблем, так как в игре важно лишь осознать проблему и наметить самые общие пути её решения.





3 этап. Обсуждение игры (проигрывание).

При обсуждении ведущий может спросить у «учащегося» и его «родителей»:

— «Заслуживают ли профконсультанты вашей благодарности?» или

— «Помогла ли вам консультация и в чём именно?».

После этого ведущий сам может назвать некоторые ошибки профконсультантов, а также ошибочные высказывания учащихся и родителей и рассказать (или показать) как можно было бы действовать правильно.

При этом важно опираться на общую схему построения личного профессионального плана.

4 этап. После обсуждения школьники меняются ролями и организуется следующее проигрывание. Обычно следующие проигрывания проходят более динамично, с меньшим количеством ошибок.

Диагностические возможности игры

Игра позволяет определить готовность учащихся работать с различными элементами личного профессионального плана, а также со всей схемой личного профессионального плана. Поскольку работа ведётся с небольшой группой, психолог получает ценную информацию о каждом участнике.

Типичные трудности

Поскольку школьники совершают в игре немало ошибок, психологу постоянно хочется подсказывать, вмешиваться в игру, тем самым сни-

жая её активизирующий эффект. Данная игра имеет высокую содержательную насыщенность и нередко бывает трудно сохранить логику игры, не дать ей возможность развиваться стихийно. Особенно часто это проявляется при первом проигрывании. В игре могут возникать вопросы, с которыми не знаком и сам ведущий, поэтому желательно иметь под рукой различную справочную литературу.

Перспективы развития игры

Игра может стать совершеннее при введении в неё дополнительных активизирующих приёмов, при использовании компактных справочников, при более продуманном подборе игровых групп. Перспективным представляется использование специальных игровых протоколов для фиксации хода игры.

II. ИГРА «ЗАЩИТА ПРОФЕССИИ ПЕРЕД РОДИТЕЛЯМИ»

Цель игры — научиться аргументировано отстаивать свой профессиональный выбор перед родителями (товарищами, учителям и т.д.).

Данная игра может быть использована как самостоятельная, а может быть включена в игру «Профконсультация» как подготовительная игровая ситуация.

Условия проведения игры

Игра рассчитана на учащихся 8–10-х классов. В игре участвует группа из 2–3 человек. Время на игру 15–20 минут. Для игры необходима отдельная комната (или дальний угол клас-



[71 — 96]

Управление
и проектирование

92



са, если игра включена в игру «Профконсультация»).

Процедура проведения игры

Специального подготовительного этапа игра не требует.

1 этап. Между школьниками распределяются роли: «учащийся» (играет самого себя), его «родители» или «родственники» (папа, мама, бабушка, старшая сестра и т.д.).

2 этап. Ведущий зачитывает инструкцию.

Инструкция: «Представьте, что учащийся приходит домой и заявляет о своих профессиональных намерениях(если профессия ещё не выбрана, учащийся может заявить, что ему всё равно и думать об этом вообще он не собирается). Родители не согласны с позицией учащегося и пытаются его отговорить. Разыгрывается домашний конфликт, при этом выигрывает тот, чьи аргументы убедительнее. Старайтесь не прибегать к насилию, так как насилие — признак слабости аргументов».

3 этап. Ведущий отсаживается от играющих и предлагает им начинать игру. Вмешательства ведущего должны быть ещё меньшими, чем в игре «Профконсультация», так как имитируется домашняя сцена, а не профконсультационная помощь».

4 этап. Обсуждение игры.

Если игра используется в «Профконсультации», можно вообще обойтись без обсуждения. При самостоятельном использовании можно чётко сформулировать аргументы той и другой стороны

и детально их обсудить, постаравшись связать их с правильным построением личного профессионального плана.

Диагностические возможности игры

Поскольку школьники могут проецировать поведение своих родителей в аналогичных ситуациях, игра может дать предварительную информацию о позициях реальных родителей данных учеников. Однако относиться к этой информации следует с определённой осторожностью, так как школьники могут имитировать и чужих родителей.

Типичные трудности

Учащиеся могут увлечься эмоциональным обыгрыванием своих ролей и забыть о главной цели игры. В крайнем случае, ведущий может взять себе роль «прадедушки» и через эту роль вернуть игру в деловое русло, а если учащемуся будет слишком трудно, стать его союзником, но не решать за него все проблемы.

Перспективы развития игры

Результатами данной игры могут стать совместно со школьниками сформулированные правила беседы с родителями на тему выбора профессии. Интересным представляется также использование данной игры при участии и школьников, и родителей. Причём, родители играли бы роль учащихся, а школьники — роли родителей.

При использовании игры «Защита профессии перед родителями» в игре «Профконсультация» процедура





ТЕХНОЛОГИИ И ИНСТРУМЕНТАРИЙ

«Профконсультации» будет иметь следующий вид:

1. Общая инструкция участникам (см. I.1.). Распределение ролей: два «профконсультанта», «семья» из 3–4 человек.
2. Семья разыгрывает семейный конфликт (игра «Защита профессии перед родителями»), а профконсультанты уходят в коридор и знакомятся там с общей схемой профконсультации. Весь этап рассчитан на 10–15 минут.

Таким образом, и семья и профконсультанты получают специальную подготовку к самой игре «Профконсультация».

3. Профконсультанты консультируют учащегося в присутствии его родителей. При этом профконсультанты не пользуются листом со схемой консультации. Если эта схема усвоена профконсультантами плохо, ведущий может предложить им в ходе самой игры по очереди заглянуть в эту схему.

Опыт показывает, что в данном варианте игра «Профконсультация» занимает больше времени (более одного часа на первое проигрывание), зато в игре появляется возможность выхода на более сложные вопросы выбора профессии, игра носит более деловой характер.

III. ИГРА «ПРИЕМНАЯ КОМИССИЯ»

Цель игры — знакомство с требованиями при приёме в учебные заведения или на работу (тогда игру более правильно было бы назвать «Отдел кадров»). Игра может быть использована на базе учебно-производственного комбината для знакомства с условиями приёма

на различные предприятия района, учебные заведения.

Условия проведения игры

Игра рассчитана на учащихся 8–10-х классов, а также на абитуриентов. В игре могут участвовать от 3 до 10 человек. Для игры необходимо иметь конкретную справочную литературу («Справочник для поступающих в вузы, ссузы, ПУ и ПЛ»), а ведущий должен знать особенности поступления (учёбы или работы) в конкретное учебное заведение или на предприятие.

Процедура проведения игры

1 этап. Ведущий знакомит участников с общей инструкцией.

Инструкция: «Все вы скоро будете куда-то поступать: в училища, техникумы, вузы, оформляться на работу. Давайте пофантазируем и представим, что для поступления не нужно сдавать никаких экзаменов, а нужно пройти собеседование с членами приёмной комиссии, которая и решит, зачислять вас или не зачислять. В нашей игре будет приёмная комиссия и поступающие. Посмотрим, многим ли удастся поступить?».

2 этап. Выбирается приёмная комиссия из 2–5 человек (в зависимости от количества учащихся) и решается вопрос, какое учебное заведение будет представлено в игре. Ведущий может в обязательном порядке предложить наиболее престижное учебное заведение или наименее престижное предприятие), сказав, что в следующих проигрываниях будут другие учебные заведения.

[65 — 80]

Управление
и проектирование

94

Воспитательная работа в школе 5/07



Н. ПРЯЖНИКОВ

ИГРА «ПРОФКОНСУЛЬТАЦИЯ»

3 этап. Подготовка к игре.

Члены приёмной комиссии знакомятся с учебным заведением (читают рекламные проспекты, профессиограммы основных профессий, заранее подготовленных ведущих) и вырабатывают главные критерии отбора, например:

- знание будущей профессии,
- желание учиться в данном учебном заведении,
- способности к обучению,
- поведению,
- воспитанность и т.п.

Ведущий предлагает остальным учащимся подумать, чем они могут понравиться приёмной комиссии и поступить в данное заведение. Время на подготовку может занять от 5 до 10 минут.

4 этап. Учащиеся по очереди пробуют поступить в учебное заведение. На одну попытку даётся от 5 до 15 минут, в зависимости от числа играющих.

5 этап. Обсуждение игры.

Оценивается правильность действия членов приёмной комиссии.

Ведущий должен сказать учащимся, какова реальная ситуация при поступлении в данное учебное заведение.

Диагностические возможности игры

Выявляются знания об условиях поступления, обучения, возможностях работы после окончания того или иного учебного заведения или при устройстве на работу.

Типичные трудности

Учащимся гораздо интереснее попробовать «поступить» в пре-

стижный вуз, чем в профессиональное училище. Желательно дать школьникам возможность попробовать свои силы на разных учебных заведениях, но при этом ведущий должен следить за строгостью отбора в трудное и престижное учебное заведение.

Перспективы развития игры

Большие возможности совершенствования игры — в более качественной подготовке членов приёмной комиссии. Можно устроить соревновательную игру, когда определяются два разных учебных заведения, выбираются две приёмные комиссии и потом по очереди организуют приём. Выигрывает та комиссия, которая совершила меньше ошибок, а сами ошибки определяются при обсуждении игры. Перспективно также давать членам комиссии больше времени на подготовку, например, после выбора комиссии перенести игру на следующий день.

IV. ИГРА «ПРОФКОНСУЛЬТАЦИЯ» (в работе с классом)

Игра рассчитана на работу с классом в рамках курса «Человек. Труд. Профессия», поэтому время игры рассчитано на один урок — 40–45 минут. Для данного варианта игры важен подготовительный этап, который может быть организован следующим образом:

1. Проводить игру в конце курса «Человек. Труд. Профессия».
2. На предшествующих игре уроках разбирать вместе с классом письменные работы «Моя будущая профессия» или «Мой личный про-

95

Исследования
и эксперименты

[103 — 126]





фессиональный план» некоторых учащихся (анонимно и с их согласия). При разборе личного профессионального плана каждый элемент можно оценивать по 5-балльной шкале.

3. Если это возможно, организуется анонимный обмен письмами между учащимися разных школ. Письма подписываются именем и начальной буквой фамилии. Школьники сообщают о себе, своих планах и формулируют свою профориентационную проблему. В ответных письмах они дают друг другу советы (как бы консультируют друг друга). Использование этого подготовительного приёма требует от психолога такта и соблюдения профессиональной этики. Данная процедура предполагает добровольность учащихся.

Процедура проведения игры

1 этап. Ведущий знакомит класс с условиями игры:

Инструкция: «Сейчас мы будем учиться помогать друг другу выбирать профессию. Разбейтесь на пары (в классе все обычно уже сидят парами). Один из вас будет специалистом-профконсультантом (взрослая роль), а другой будет играть самого себя — учащегося. Когда пройдёт половина урока, вы поменяетесь ролями».

2 этап. Ведущий предлагает всем учащимся достать листочки, подписать их и подготовить игровые протоколы. В каждой игре возможен свой тип протоколов:

А. Первый тип игрового протокола

Я консультирую /указать ФИО др. учащегося/	Я — учащийся
Проблема учащегося: Мои рекомендации: Отношение учащегося к моим рекомендациям:	Моя профориентационная проблема: Моё отношение к рекомендациям профконсультанта:

Быстро нарисовав такой протокол, каждый, независимо от того, в какой он роли, формирует свою профориентационную проблему и делает запись в колонке «Я — учащийся». Далее начинается игра: профконсультант делает записи на своём листочке в колонке «Я консультирую», а учащийся — в колонке «Я — учащийся». Записи желательно делать в конце беседы и не показывать их друг другу.

Б. Второй тип игрового протокола

	Я консультирую /указать кого/	Я — учащийся
1. Дальняя проф. цель 2. Ближняя проф. цель 3. Знание себя 4. Знание путей подготовки к профессии 5. Реальная подготовка к профессии 6. Резервный вариант		

[65 — 80]

Управление
и проектирование

96



Каждый участник игры в колонке «Я — учащийся» оценивает все шесть элементов своего личного профессионального плана по 5-балльной шкале, проставляя оценки в левой части колонки (для этого как раз и необходим подготовительный этап с разбором письменных работ «Мой личный профессиональный план»). Далее начинается сама игра, в которой профконсультант работает на своём листочке в колонке «Я консультирую», сначала оценивая в левой части колонки ситуацию до беседы, а потом проставляя оценки после беседы (что изменилось). Учащийся то же самое делает в колонке «Я — учащийся». В ходе игры ведущий подходит к каждой паре, выясняя, как идёт игра, всё ли понятно, не возникает ли трудностей.

В конце игры все протоколы сдаются ведущему, который может сопоставить их с данными обследования, наблюдения, с результатами индивидуальных бесед.

Выраженного этапа обсуждения в данной игре нет, зато игра обладает определёнными диагностическими возможностями, так как в ней сами школьники дают количественную оценку по различным элементам личного профессионального плана не только себе, но и своим товарищам.

Типичные трудности

Некоторая сложность (непривычность) игровых протоколов поначалу не вызывает у школьников особого энтузиазма, однако потом многие втягиваются в игру.

Ведущий может либо сам заготовить (отпечатать, распечатать) игровые протоколы для класса, либо подготовить их с классом на предыдущем уроке, если его уроки сдвоенные.

Иногда некоторые школьники слишком быстро заканчивают игру и остаются без дела. Ведущий может предложить им какое-нибудь занятие, но так, чтобы это не воспринималось как наказание, а сам проверит правильность оформления игровых протоколов (нередко учащиеся забывают что-либо сделать, например, оценивают личный профессиональный план только в начале беседы).

Если в классе нечётное количество учащихся и один человек оказался без пары, можно предложить ему стать в какой-либо паре вторым профконсультантом.

Проводить данную игру сложнее, чем предыдущие варианты игры «Профконсультация» и, естественно, её результаты будут скромнее.

Перспективы развития игры

Совершенствование игровых протоколов. Консультирование не по общим проблемам выбора профессии, а по более конкретным вопросам профессионального самоопределения. Важно также продумать вопрос об организации обратной связи со школьниками, обсуждения их протоколов. Частично это может быть решено в последующих индивидуальных беседах с учащимися или в беседах с игровыми парами.

