**Игровой метод в профориентации**

С.Е. Тарасенко, учитель русского языка и литературы высшей категории

МБОУ «Добрянская средняя общеобразовательная школа №3» г. Добрянка, Пермский край

Использование ролевых игр как одного из методов профориентационной работы имеет большое значение в самоопределении учащихся. С помощью ролевой игры ребенок проигрывает социальные и профессиональные отношения взрослых. Однако часто организация помощи в выборе профессии подростку происходит, как правило, без использования игрового метода. В результате скучность и бесцельность профориентационных мероприятий.

Специфика профориентационной игры - её соотнесенность с общей схемой выбора профессии. Сам процесс выбора профессии достаточно сложный, поскольку связан с решением важнейших жизненных вопросов личности.

Игры, моделирующие профессиональную деятельность, знакомят учащихся с конкретными профессиями. Такие игры больше соответствуют ситуации, когда профессия уже выбрана и необходимо либо уточнить, либо перепроверить свой выбор. При работе в классе данные игры позволяют моделировать в основном профессии типа «человек-человек» (различные ситуации общения, взаимоотношения работников друг с другом или клиентами). Такие игры больше подходят для старшеклассников. А для учеников среднего звена предпочтительны игровые упражнения, которые знакомят ребят с миром профессий и их спецификой.

Положительные моменты игрового метода - возможность для каждого участника игры увидеть целостность проблемы, её наиболее существенные аспекты. Также в процессе игры происходит более творческое овладение изучаемым материалом, приобретаются навыки принятия решений, происходит овладение ролевым поведением. Процесс общения развивает не только познавательные, но и коммуникативные универсальные учебные действия, навыки публичного выступления, умение отвечать на вопросы и отстаивать свою точку зрения.

Главное, что дает игра, - это активизация работы участников. Если в игре создаются условия для самоанализа и самоорганизации школьника, то тогда осуществляется развивающее обучение и частично решается задача подготовки школьника к действительно самостоятельному выбору профессии.

Начинать, конечно, надо с игровых упражнений, которые проигрываются в течение небольшого времени. Например, упражнение **«Профессия на букву»** для учеников 5 - 6 классов. Цель упражнения - расширение представлений участников о мире профессий. Затратывремени: от 5-7 до 10-15минут. Ведущий называет букву, а участники по очереди называют профессии. Опыт показывает, что у ведущего в данном упражнении имеются довольно большие возможности для ненавязчивой коррекции представлений учащихся о тех или иных профессиях. Несмотря на всю простоту и кажущуюся примитивность данного упражнения, проходит оно обычно достаточно интересно.

Или упражнение **«Цепочка профессий»** для учащихся 6 - 9 классов. Цель - данного упражнения - развитие умения выделять общее в различных видах трудовой деятельности для расширения горизонтов своего профессионального выбора. Время проведения: от 7-10 до 15 минут. Ведущий называет первую профессию, а следующий должен назвать другую профессию, в чем-то близкую первой, и обосновать свой выбор.

Для старшеклассников, конечно, проводятся более сложные ролевые игры. Например, **«А вот и я!»** для учащихся 9-11 классов. Эта игра позволяет смоделировать некоторые элементы собеседования при поступлении в учебное заведение или при приеме на работу. И, таким образом, способствует повышению готовности претендента на вакансию, к успешному прохождению интервью с потенциальным работодателем. Время проведения - от 30 до 40-50 минут.

Каждому участнику требуется составить 5-7 ключевых правил поведения для поступающего и 5-7 главных правил проведения беседы для члена приемной комиссии, которые позволили бы ему не ошибиться при выборе претендента. Затем один из учеников перевоплощается в работодателя, а другой выступает в роли претендента на вакансию. При этом ведущий уточняет название вакансии, ориентировочные требования к кандидатам на работу, и желательно, чтобы предприятие, куда собирается трудоустраиваться претендент, было бы известно присутствующим.

В это время остальные ученики внимательно наблюдают за действиями исполнителей ролей и отмечают, что им удалось достичь, а какие ошибки были допущены обеими сторонами. Второй вариант этой игры – прохождение группового собеседования, когда со стороны организации-работодателя сразу несколько представителей, своего рода приемная комиссия. В результате выполнения данного упражнения с участием группы разрабатываются рекомендации о том, как следует подготовиться и вести себя на собеседовании.

Еще одна интересная игра для учащихся 9-11 классов **«Самая-самая…»**. Она ориентирована на повышение уровня информированности в мире профессионального труда и лучшему осознанию особенностей профессий, связанных с такими ее составляющими, как «престижность» и «привлекательность». Время игры - от 15 до 25-30 минут. Ведущий задает первый вопрос: «Какая самая высокооплачиваемая сегодня профессия?» Ученики по очереди предлагают свои варианты с обоснованием своего ответа. Далее следует другой вопрос: «А самая уважаемая профессия?» и т. д. Важным элементом данного игрового упражнения является обсуждение. Для того, чтобы выполнение упражнения проходило более динамично, лучше заранее подобрать некоторые характеристики профессий. Например,самаяопасная профессия, самая интересная, самая трудная, самая творческая, самая полезная и т. п.

А вот универсальная игра для учеников с 5 по 11 класс - **«Один день из жизни».** Её цель - повысить уровень осознания участниками типического и специфического в профессиональной деятельности того или иного специалиста. Упражнение проводится в кругу. Количество играющих - от 6-8 до 15-20. Время - от 15 до 25 минут. Ведущий определяет вместе с остальными игроками, какую профессию интересно было бы рассмотреть. Например, группа захотела рассмотреть профессию программиста. Все вместе составляют рассказ о типичном трудовом дне программиста. Это будет рассказ только из существительных. В ходе игры видно, насколько хорошо ребята представляют данную профессию, а также выявляется их способность к коллективному творчеству. Важное условие: прежде, чем назвать новое существительное, каждый игрок обязательно должен повторить всё, что было названо до него. Ведущий может назвать первое слово, а остальные игроки по очереди называют свои существительные, обязательно повторяя всё, что называлось до них. При подведении итогов игры можно спросить у участников получился целостный рассказ или нет, не испортил ли кто-то общий рассказ своим неудачным существительным. Опыт показывает, что игра обычно проходит достаточно интересно. Но список профессий нужно выбирать вместе с ребятами, чтобы эти профессии были для них интересны и актуальны.

Таким образом, знакомство с профессиями подростков и профессиональное самоопределение старшеклассников становится увлекательной творческой игрой, которая приносит пользы намного больше, чем скучные лекции.

**Список использованных источников и литературы:**

1. [Электронный ресурс] //Сборник игр и упражнений по профессиональной ориентации //Режим доступа:<https://infourok.ru/proforientacionnie-igri-i-uprazhneniya-s-klassom-1268736.html>
2. [Электронный ресурс] //Профориентационные игры//Режим доступа: <https://infourok.ru/sbornik-po-proforientacionnim-igram-1028809.html>
3. [Электронный ресурс] //Игры и упражнения в профессиональной ориентации //Режим доступа: <https://studfiles.net/preview/5798832/>
4. [Электронный ресурс] //Роль игры в профориентационной работе//Режим доступа: <http://www.yandex.ru/clck/jsredir?bu=uniq152188042709530617528>
5. [Электронный ресурс] //Игры по профориентации для старшеклассников// Режим доступа: <http://ped-kopilka.ru/psihologija/igry-po-proforientaci-dlja-starsheklasnikov.html>
6. [Электронный ресурс] //Профориентационые упражнения// Режим доступа: <http://mirrosta.ru/uprazhneniya-dlya-treningov/proforientatsionnie-uprazhneniya.html>
7. **Захаров Н.Н. Профессиональная ориентация школьников. / Н.Н. Захаров. - М.: Просвещение, 1989. - с.272.**
8. Пряжников Н.С. Профориентация в школе: игры, упражнения, опросники / Н.С. Пряжников. - М.: Вако, 2005. - 288 с.