Муниципальное бюджетное образовательное учреждение

дополнительного образования детей

«Районный Дом детского творчества»

Мордовского района

Муниципальная опорная площадка «Подросток и общество»

Сценарий психологической игры

**«*Я и мир профессий»***

(игра по профориентации)

**Участники:** подростки

*Возраст участников:*11-15 лет.

*Размер группы:* 15 человек.

**Подготовила:** Тишкова Юлия Александровна,

педагог-психолог, руководитель МОП

**р.п. Мордово – 2016г.**

***Цель:*** Формирование реального представления о своих возможностях, профессиональных намерениях (профессиональное самоопределение обучающихся).

***Задачи:***

• Воспитывать интерес и чувство ответственности к выбору профессии.   
• Определить мотив выбора профессии.   
• Ознакомить воспитанников с житейским способом выбора профессий.  
• Информировать их о качествах, присущих людям тех или иных профессий.  
• Формировать актуальное для подростков «информационное поле» при выборе профессии.

***Предполагаемый психологический результат:*** приобретение и проживание опыта принятия решения в выборе профессии. Получение опыта построения своей деятельности в контексте ситуации и отношений с другими людьми. Получение опыта совершения ценностно-смыслового выбора и проживание его последствий.

***План игры:***  
 1.Провести игры:

«Назови профессии или специальности на заданные буквы»;  
 «Самая – самая».  
 2. Провести упражнение «Основной мотив выбора профессии». Изучить житейский способ выбора профессии.  
 3. Выявить и перечислить профессиональные качества для некоторых профессий, найти сходства между ними.  
 4. Провести игры:

«Угадай профессию»;  
«Пантомима»;  
 «Закончи пословицу».  
 Подвести итоги игры.  
***Оборудование:*** карточки с заданиями для игр, тестовые бланки, классная доска (название мероприятия, высказывание Ушинского К.Д.), проектор, компьютер.

***Продолжительность игры:*** 2 часа.

**Ход игры**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ этапа** | **Продолжительность этапа** | **Содержание этапа** | **Задачи, решаемые на каждом этапе** | **Техническое и методическое оснащение каждого этапа** |
| **I. Разминка** | | | | |
| 1.1. | 15 мин. | 1. *Слово педагога*   Ребята, не далек тот час, когда вы получите аттестаты об образовании и вступите в новую пору своей жизни. Прежде главным для вас была учеба в школе, которую вы и дальше продолжите в учебных заведениях нашей области, где вы будете получать знания не только по школьным дисциплинам, но и приобретать знания по выбранной профессии. И именно сейчас мы с вами серьезно задумываемся о выборе своей профессии. В вашем возрасте это сделать нелегко. Помогают вам в этом выборе воспитатели, психолог, социальные педагоги, друзья, люди, к мнению которых вы прислушиваетесь, которые служат вам примером. При выборе профессии существует множество нюансов. Можно применить целую научно разработанную систему, состоящую из нескольких способов поиска. Сегодня мы с вами познакомимся с одним из способов - житейским, определим ваш мотив выбора профессии. А для начала проведем игровую разминку. Я предлагаю вам разделиться на две команды.   1. *«Сантики-фантики-лимпопо»*   Выбирается участник (водящий), который выводится за дверь. Остальные становятся в круг и выбирают ведущего, после чего начинают хлопать в ладоши единым ритмом и громко повторять "Сантики-фантики-лимпопо".  Водящий становится в центр круга, в это время ведущий, незаметно для водящего немного меняет движение – например, добавляет в хлопкам кивки головой. Задача группы - быстро поменять движение, но так чтобы водящий не догадался, кто является ведущим. Если водящий угадывает ведущего, то ведущий становится водящим и выходит за дверь, группа выбирает нового ведущего и игра повторяется. | Создание психологического климата, подготовка участников к взаимодействию, позволяющему перейти к основному игровому содержанию. | Видеоролик о профессиях, проектор, компьютер. |
| **II. Основная часть** | | | | |
| 2.1. | 5 мин. | *Игра «Назови профессии или специальности на заданные буквы»*  На карточках напечатаны: К, Р, О, П (представитель команды вытягивает незаполненные карточки с заданием) *Задание:* надо придумать профессии или специальности, начинающиеся на заданную букву. За каждую названную профессию или специальность команда получает 1 балл. Если названная профессия или специальность вызывает сомнение, команда должна объяснить, чем занимается представитель данной профессии или специальности. Если команда не сможет дать объяснение, то ответ не засчитывается. Чья команда это сделает лучше и быстрее? - дополнительные 3 балла. | Опыт коллективного взаимодействия и знания профессий и специальностей. | Карточки с заданиями. |
| 2.2. | 10-15 мин. | *Игра «Самая – самая»*  Вам будут предлагаться некоторые необычные характеристики профессий, а вы должны по очереди называть те профессии, которые, по нашему мнению, в наибольшей степени соответствуют данной характеристике. За каждую названную профессию или специальность команда получает 1 балл. Ведущий называет первую характеристику, а команда сразу же по очереди предлагают свои варианты профессий. Если у кого-то возникают сомнения, что названа самая-самая подходящая к данной характеристике профессия (или близкая к самой-самой), то можно задавать уточняющие вопросы. *Назовите профессии:*  самая зеленая;  самая сладкая;  самая денежная;  самая волосатая;  самая детская;  самая смешная;  самая общительная;  самая серьезная. | Уважение мнения других участников игры. Формирование объективных знаний о профессиях. |  |
| 2.3. | 15 мин. | *Игра «Основной мотив твоего выбора»*  Это упражнение помогает разобраться в том, что же двигает человеком при выборе профессии (распечатка 16 основных мотивов выдается каждому участнику). Список мотивов включает 16 фраз.  Ведущий дает задание: зачеркнуть 8 из 16 мотивов, которые к тебе меньше всего относятся. У ребят остается 8 мотивов. Следующие задание - зачеркнуть 4 мотива, которые в меньшей степени руководят тобой. Потом нужно исключить еще 2 менее важных из четырех. И потом удаляем еще один из двух. Каждый подросток зачитывает свой мотив, который остался у него не зачеркнутый. Вывод делается ведущим исходя из ответов детей. | Проживание опыта коллективного взаимодействия и опыта выбора. Осознание мотивов при выборе профессий. Построение своей деятельности в контексте ситуации и отношений с другими людьми. Развитие коммуникативных навыков и социально-психологических свойств личности. Развитие рефлексии и саморефлексии. | Карточки с заданиями |
| 2.4. | 15 мин. | *Игра «Угадай профессию»*  Ведущий перечисляет профессиональные качества, а команды угадывают и называют профессию. За правильный ответ – 1 балл. *Профессиональные качества:* физическая подготовка; дисциплина;  решительность;  ответственность; находчивость;  коммуникабельность; самосовершенствование;  выдержка; собранность;  ответственность;  способность убеждать людей; отвага;  память на образные предметы; патриотизм;  переключаемость внимания; знание техники и оружия;  знание оборудования. | Сопоставление личностных качеств и профессии. Осознание опыта коллективного взаимодействия. |  |
| 2.5. | 10 мин. | *Игра «Профессиональные качества”*  Естественно, что каждая профессия требует определенного набора качеств, которыми должен обладать представитель данной профессии. Сейчас мы выясним качества, присущие тем профессиям, которые выбираете вы - выпускники нашего детского дома. ( Дети самостоятельно анализируют и перечисляют качества заданных профессий в карточках). Выигрывает та команда, которая более полно составит профессиональные качества – 5 баллов.  Профессии:  водитель;  учитель;  повар;  бухгалтер. | Развитие самостоятельности в принятии решений. | Карточки с заданиями |
| 2.6. | 15 мин. | *Игра «Пантомима»*  Раздаются карточки с указанной профессией (желающим) - показывать содержимое карточки командам нельзя. Задание: необходимо изобразить профессию, указанную в карточке при помощи жестов и мимики, без слов. Команды должны угадать, какую профессию им демонстрируют, за правильный ответ – 1 балл. Предлагаемый список профессий:  плотник;  пилот;  учитель;  портной;  врач;  повар;  бизнесмен;  доярка;  кондитер;  садовод. | Развитие опыта коллективного взаимодействия. | Карточки с заданиями. Фонограмма весёлой музыки. |
| 2.7. | 10 мин. | *Игра «Закончи пословицу»*  Задача участников игры закончить пословицу, которые им буду предлагать. За каждую правильно законченную пословицу команда получает 1 балл. 1. Уменье и труд все (перетрут).  2. Не стыдно не знать, стыдно не (учиться). 3. Дело мастера (боится).  4. За всякое дело берись (умело). 5. Умение везде найдет (примененье) 6. Птицу узнают в полете, а человека в (работе).  7. Маленькое дело лучше большого (безделья).  8. Без труда не выловишь рыбку из (пруда).  9. На работу он сзади последних, а на еду — впереди (первых).  10. Больше дела – меньше (слов).  11. Не откладывай на завтра то, что можно сделать (сегодня). 12. Кончил дело — гуляй (смело). | Развитие опыта коллективного взаимодействия, принятия решений. | Проектор, компьютер. |
| **III. Анализ игры. Рефлексия. Подведение итогов.** | | | | |
| 3.1. | 15-25 мин. | Обсуждение игры. Подведение итогов, награждение. | Ситуация развития рефлексии и саморефлексии. | Фонограмма весёлой музыки |

***Литература:***  
1. Пряжников Н.С. Профориентация в школе: игры, упражнения, опросники (8-11 классы). - Москва: Вако, 2005г..  
2. CHUDOPREDKI.RU Сайт для родителей «Детские радости » Пословицы   
3. Русские пословицы и поговорки/ под редакцией В. Аникина, - М.- :Худож. лит., 1988г.