

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
КРАСНОЯРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

**ПРОФИОРИЕНТАЦИОННАЯ РАБОТА С ПОДРОСТКАМИ, ОКАЗАВШИМИСЯ В
СЛОЖНОЙ ЖИЗНЕННОЙ СИТУАЦИИ**

Методическое пособие
для специальности № 031300
«Социальная педагогика»
дневной формы обучения

Красноярск 2004

ББК 74я

Автор-составитель А. К. Лукина

Профориентационная работа с подростками, оказавшимися в сложной жизненной ситуации: Методическое пособие / Автор-составитель А. К. Лукина; Краснояр. гос. ун-т. Красноярск, 2004 (экспресс-издание).

Предназначена для специальности № 013300 «Социальная педагогика» дневной формы обучения.

© КрасГУ, 2004

Аннотация

Данное методическое пособие предназначено для преподавателей и слушателей курсов повышения квалификации специалистов – профконсультантов, психологов предприятий, а также для практических работников в сфере профориентации, профотбора и профконсультации населения.

Методическое пособие утверждено методической комиссией психолого-педагогического факультета КГУ и рекомендовано к печати.

Автор – Антонида Константиновна Лукина, профессор, зав. кафедрой общей педагогики психолого-педагогического факультета Красноярского государственного университета.

СОДЕРЖАНИЕ

<u>Особенности решения задачи расширения позитивного социального опыта подростков, находящихся в трудных жизненных условиях</u>	7
<u>Особенности организации групповой тренинговой профориентационной работы с дезадаптированными подростками</u>	8
<u>Игровые процедуры и упражнения</u>	11
Тренинг «Развитие временной транспективы и способности к целеполаганию»	11
<u>Формирование жизненной перспективы у старшеклассников</u>	19
Волшебный магазин	23
Королевство	24
Методика «Обучение выбору»	25
<u>Профессиограммы некоторых перспективных профессий на рынках труда Красноярского края, рекомендуемые для подростков группы риска</u>	28
Групповая карточная игра «Друзья-товарищи»	31

Жизненный выбор, социальное и профессиональное самоопределение – очень трудный и ответственный момент в жизни каждого молодого человека. Одной из наиболее важных задач школьного психолога и социального педагога является психолого-педагогическое сопровождение решения этой задачи старшеклассником. В современных условиях профессиональное самоопределение школьников затруднено рядом новых обстоятельств.

Во-первых, отсутствует ясный образ социального будущего, не ясны перспективы развития страны и общества в целом; социально-экономическая и политическая нестабильность общества, неустойчивость нормативно-ценностной системы в обществе не позволяет ребенку делать сколь-нибудь точный прогноз будущего; у ребенка отсутствует сам предмет самоопределения.

Во-вторых, в этих условиях существенно изменился и сократился сам «набор» доступных, известных и реально существующих профессий, изменилась престижность различных профессий в обществе, изменилось содержание даже давно существующих профессий.

В-третьих, исчезли многие из существовавших прежде источников информации о мире профессий – остановились фабрики и заводы и некуда стало проводить экскурсии, исчезли передовики производства, и, соответственно, встречи с ними, родители у многих детей также сменили за последние годы свои профессии и не могут ничего о них рассказывать, перестали сниматься и фильмы и телепередачи на производственную тематику.

В-четвертых, многими исследователями отмечается психологическая неготовность старшеклассников к профессиональному самоопределению ко времени окончания средней школы. Кроме того, в исследованиях обнаружена и удивительная неосведомленность старшеклассников о мире профессий вообще, о конкретном содержании даже известных им видов профессиональной деятельности.

Но особую сложность решение этой задачи приобретает для подростков, оказавшихся в сложной жизненной ситуации. Можно выделить следующие основные категории детей, которые принято считать «оказавшимися в трудной жизненной ситуации»:

- ❖ Дети-инвалиды.
- ❖ Дети-сироты.
- ❖ Дети-правонарушители.
- ❖ Дети группы риска.

Мы под понятием «дети группы риска» подразумеваем следующие категории детей:

1. дети с проблемами в развитии, не имеющими резко выраженной клинико-патологической характеристики;
2. дети, оставшиеся без попечения родителей в силу разных обстоятельств;
3. дети из неблагополучных, асоциальных семей;
4. дети из семей, нуждающихся в социально-экономической и социально-психологической помощи и поддержке (бедность и низкий социально-культурный уровень);
5. дети переселенцев и граждан некоренной национальности с ярко выраженными национальными признаками (внешность, религия, язык, обычаи);
6. дети с проявлениями социальной и психолого-педагогической дезадаптации.

Педагоги обычно таких детей называют «трудными» и выделяют такие их особенности, как сложность взаимодействия на уроке, так как такой ребенок постоянно самоутверждается, спорит, ведет борьбу с педагогом, бунтует, настаивает на своей правоте, но при этом не осознает своей ответственности ни за слова, ни за поступки и действия. Это, по мнению учителей, дети неудобные, неуправляемые, агрессивные, не понимающие учителей и сверстников. На них необходимо затрачивать многократно

больше труда, чем на других детей, а еще больший труд приходится направлять на преодоление наследственности, влияния семьи.

Основная отличительная особенность детей группы риска заключается в том, что формально, юридически они могут считаться детьми, не требующими особых подходов (у них есть семья, родители, они посещают обычное образовательное учреждение), но фактически в силу причин различного характера, от них не зависящих, эти дети оказываются в ситуации, когда не реализуются в полной мере или вообще попираются их базовые права, закрепленные Конвенцией ООН о правах ребенка и другими законодательными актами – право на уровень жизни, необходимый для их полноценного развития, и право на образование. Сами дети своими силами не могут разрешить эти проблемы. Они или не могут их осознать, или не видят выхода из трудной жизненной ситуации, в которой оказались. При этом дети группы риска не только испытывают воздействие крайне негативных факторов, но очень часто не находят помощи и сочувствия со стороны окружающих, тогда как оказанная в нужный момент помощь могла бы поддержать ребенка, помочь ему преодолеть трудности, изменить мировоззрение, ценностные ориентации, понимание смысла жизни и стать нормальным гражданином, человеком, личностью.

Многие дети этой категории живут и воспитываются в различных учреждениях интернатного типа, что обуславливает появления у них ряда проблем, индивидуально-психологических особенностей, затрудняющих их адаптацию и социализацию в обществе. Дети, живущие в таких учреждениях, к сожалению, зачастую копируют в своей жизни ту модель поведения, которую они видят ежедневно, – контакты, основанные на подчиненности, зависимости от старших, доминирование авторитарной системы. В учреждениях для детей-сирот и детей, оставшихся без попечения родителей, ребенок сталкивается с тем, что важным в нем признается только послушание, подчинение требованиям взрослых, безропотное выполнение требований, запрет на инициативу, отсутствие поля самостоятельности и ответственности.

Анализ психолого-педагогической литературы позволяет определить факторы, затрудняющие социализацию и, соответственно, профессиональное самоопределение выпускников интернатных учреждений, а также детей группы риска:

- ❖ Особый социальный статус ребенка – он ничей, у него никого нет, никто им не интересуется и никому он не нужен.
- ❖ Ориентировка на официально принятые нормативы, которые изменить нельзя, но они категоричные и односторонние.
- ❖ Наличие у большинства воспитанников отклонений в состоянии здоровья и психического развития, зачастую возникающих в силу социально-педагогической запущенности (наиболее часто проявляется задержка психического развития).
- ❖ Дефицит индивидуального общения с близкими взрослыми; ограничение социальной активности.
- ❖ Недостаточное включение в разные виды полезной для детей практической деятельности, невостребованность реализации усвоенных социальных норм и социального опыта.
- ❖ Чрезмерно большой негативный опыт в некоторых вопросах, не соответствующий возрасту детей и подростков, и в силу этого неадекватно используемый.
- ❖ Принудительный характер общения со сверстниками при отсутствии навыков, необходимость адаптироваться к большому числу сверстников, что приводит к эмоциональному напряжению, состоянию тревоги, агрессии.
- ❖ Жесткая регламентация жизни, ограничение личного выбора, подавление самостоятельности инициативы, невозможность проявлять саморегуляцию и внутренний самоконтроль.

- ❖ Скучный набор образцов для подражания, усвоения образцов социального поведения, что приводит к затруднениям в усвоении и воспроизведении опыта.
- ❖ Ограниченность контактов детей, их изолированность, отстраненность от реальной жизни, формирующее иждивенчество и боязнь внешнего мира.
- ❖ Выработка особой нормативности по отношению к «своим» и «чужим», появление особого чувства «мы».

Поэтому профориентационная работа с ними должна строиться с учетом этих особенностей и быть направлена не столько на конкретную профориентацию, сколько на формирование психологической готовности к самостоятельной жизни, развитие у них социальной компетентности, развитие социальной активности, принятию на себя ответственности за собственное будущее, на трудовой образ жизни вообще.

Исследуя профессиональное самоопределение личности, Н. С. Пряжников обосновал следующую его содержательно-процессуальную модель:

1. Осознание ценности общественно-полезного труда и необходимости профессиональной подготовки (ценностно-нравственная основа самоопределения).
2. Ориентировка с социально-экономической ситуации и прогнозирование престижности выбираемого труда.
3. Общая ориентировка в мире профессионального труда и выделение профессиональной цели – мечты.
4. Определение ближних профессиональных целей как этапов и путей к дальней цели.
5. Информирование о профессиях и специальностях, соответствующих профессиональных учебных заведениях местах трудоустройства.
6. Представление о препятствиях, осложняющих достижение профессиональных целей, а также знание своих достоинств, способствующих реализации намеченных планов и перспектив.
7. Наличие системы резервных вариантов выбора на случай неудачи по основному варианту самоопределения.
8. Начало практической реализации личной профессиональной перспективы и постоянная коррекция намеченных планов по принципу обратной связи.

Основными этапами профориентационной работы с детьми группы риска могут быть следующие:

- ❖ Рациональное принятие своего настоящего.
- ❖ Построение позитивного образа будущего, психологической готовности к самостоятельной жизни.
- ❖ Развитие социальной компетентности, активности и ответственности;
- ❖ расширение представлений об окружающем мире, существующих видах профессиональной деятельности.
- ❖ Формирование трудовой морали, ценности труда вообще.
- ❖ Самопознание, формирование самопринятия, саморегуляции и самоконтроля.
- ❖ Формирование ближайших и отдаленных социальных и профессиональных перспектив.
- ❖ Построение «цепочки действий» по достижению ближайшей социальной и профессиональной перспективы.

Особенности решения задачи расширения позитивного социального опыта подростков, находящихся в трудных жизненных условиях

Важнейшей среди задач организации профессионального самоопределения подростков, находящихся в трудных жизненных условиях, является решение проблемы недостаточного включения их в разные виды социально одобряемой

практической деятельности, невостребованность в их жизни позитивных социальных норм, инициативности и ответственности.

Решение этой задачи возлагается не столько на психолога-профконсультанта, сколько на социального педагога, весь педагогический коллектив учреждения. Способы решения этой задачи – включение ребенка в уже имеющиеся группы и коллективы, различные кружки и секции – зачастую оказывается неэффективным, именно в силу того, что подростки не имеют навыков, необходимых для того, чтобы стать успешным в этих группах. А поскольку эти подростки очень чувствительны к собственным неудачам, насмешкам, то они, скорее всего, будут чувствовать себя некомфортно в этих условиях.

Следовательно, необходимо проектировать и создавать специальные условия, требующие и дающие возможность ребенку проявить свои лучшие, социально одобряемые качества. (Мы не обсуждаем сейчас возможность перестройки всего уклада жизни воспитательного учреждения, в котором находится подросток – это выходит за рамки нашего пособия).

К таким условиям относятся:

- Развитие самоуправления на уровне организации собственной жизни подростков.
- Реализация различных творческих проектов, построенных на основе использования существующих полезных навыков - мелкий ремонт, помощь в быту и забота о младших и пожилых, спортивные мероприятия и т.п..
- Экскурсии на различные предприятия, где можно видеть профессионализм в действии.
- Включение подростков в реальные трудовые дела с видимым результатом - озеленение, уборка территории, ремонт. Было бы здорово, если бы подростки сами планировали проводимые преобразования, сами делали и оберегали
- Встречи с «состоявшимися» людьми – профессионалами высокого уровня.
- Различные беседы, дискуссии, обсуждение специально подобранных кинофильмов или книг («Высота», Дальнебойщики», «Большая перемена»,...).
- Возможность планирования и самоорганизации собственного времени, как на уровне малых отрезков – дня, так и больших – недели, месяца, года.

Эти мероприятия позволяют решить и такую проблему, как расширение «пространства» образцов для подражания, которая, как мы указывали выше, тормозит нормальное социально и профессиональное самоопределение подростков.

Особенности организации групповой тренинговой профориентационной работы с дезадаптированными подростками

Программы тренинговой профориентационной работы с дезадаптированными подростками, как правило, имеют три направления:

- Обучение социально-психологическим навыкам взаимодействия, цель которого – расширение ролевого репертуара подростков и обучение их социальным навыкам, позволяющим эффективно существовать в меняющемся мире.
- Профилактика зависимых состояний, формирование позитивного мышления.
- Помощь в создании жизненной стратегии, в выборе профессии.

На первом этапе тренинга работа носит организационный характер. Во время первой встречи психолога с подростками происходит знакомство и формируется мотивация на совместную работу. Как правило, часовая беседа заканчивается проведением тренинговых упражнений типа психогимнастики, знакомства, снятие напряжения. Очень важно – сохранение позитивного отношения к занятиям, мотивации на продолжение работы.

Тренинговый цикл включает 10 – 15 занятий по 2-3 академических часа. В некоторых случаях целесообразно проводить занятия методом «погружения», в течение целого дня, на протяжении 2-3 дней. При этом наш опыт показывает, что собственно

тренинговая работа с подростками не должна превышать 6-8 академических часов в день – ребята с непривычки очень устают от интенсивной интеллектуальной работы. Важно вечером проводить развлекательные, досуговые мероприятия, (просмотр кинофильмов, встречи с интересными людьми, различные профориентационные игры и викторины), но так, чтобы они «держали» подростков в русле решаемых проблем.

Тренинговый цикл включает несколько тематик, работа над которыми ведется по следующей схеме:

- Мотивация учащих на изучение темы.
- Выяснение исходного уровня знаний и представлений по теме.
- Подача новой информации.
- Апробация полученных навыков в практических упражнениях.
- Рефлексия – выведение участников на осознание проделанной ими работы, её значения для них.

Для решения задач профессионального и жизненного самоопределения с подростками тренинговый цикл включает следующие блоки:

1. Я и Мир.
2. Я и Другие люди.
3. Я и Я сам.

В 1-й блок входят темы, связанные с ценностным отношением подростков к миру окружающих их предметов и явлений (Я и природа. Вещи, которые меня окружают. Я и общество. Цена и ценность).

2-й блок включает темы, связанные с оснащением подростков навыками эффективной коммуникации – умение слушать, говорить – знакомиться, разрешать конфликты, сказать «нет», попросить помощи и т.п.

3-й блок предполагает рассмотрение следующих тем:

- Я и мое прошлое.
- Проекция будущего.
- Мои сильные и слабые стороны.
- Исследование собственных ресурсов для решения проблем.
- Получение обратной связи от группы и т.д.

Опыт проведения занятий показал, что наибольшую сложность для дезадаптированных подростков представляет усвоение тем 1-го блока, именно в силу отсутствия у них позитивного опыта жизни в этом мире. Поэтому решение задачи этого блока должно предполагать включение в активную социально значимую деятельность и их рефлексии со специалистом.

Специфика проживания 2-го блока заключается в том, что для успешного формирования коммуникативных навыков необходимо погружать подростков в имитационную реальность. При этом ведущий организует ситуацию, в которой действие происходит в другом историческом времени, при фантастических обстоятельствах, где действующие лица – не реальные люди, сами подростки, а вымышленные герои, литературные персонажи (а чаще – персонажи популярных телефильмов, телевизионных передач и мультфильмов) – эти подростки мало читают.

Наши наблюдения за дезадаптированными подростками показывают, что они не имеют ресурсов для того, чтобы получать и отрабатывать алгоритм каких-то умений на собственных жизненных ситуациях. Это объясняется тем, что в их жизненном опыте слишком много негатива, неудач и травм. Именно поэтому обучение социальным навыкам требует организации ведущим ирреальных ситуаций.

Смысл работы с темами третьего блока заключается в том, чтобы создать подросткам условия, в которых они могут совершить «восхождение к индивидуальности» (по выражению Ю. М. Орлова). Для этого участникам необходимо осознать свой индивидуальный стиль жизни и общения, жизненную позицию, которые определяются личностными качествами и приобретенным жизненным опытом

подростков. Каждый участник движется к осознанию себя через получение обратной связи от других членов группы, ведущего, вымышленных персонажей, которые участвовали в решении задач 2-го этапа.

Включение тем, которые касаются жизненного пути подростков и проекции будущего, обосновано не только психологическими особенностями подросткового возраста, но и исследованиями жизненных планов подростков группы риска. Результаты этих исследований показывают нежелание задумываться о будущем у этих подростков, не критичную оценку собственных возможностей. Испытывая большие сложности в усвоении школьной программы, эти подростки, тем не менее, в качестве предполагаемой профессии указывают такие, как юрист, менеджер, банковский служащий и т.п. В далеком будущем (через 15 лет) они видят себя директорами банков, крупных фирм и т.д. Однако они оказываются не в состоянии проанализировать средства достижения этих результатов, уровень требуемых усилий необходимые личностные и социальные ресурсы.

Для того чтобы запустить процесс проектирования подростками собственной жизни, используются такие методические приемы.

1. Участникам предлагается проследить этапы постановки жизненных целей и способы их достижения у каких-либо исторических персонажей (авторитетных для этих подростков). Анализируя их жизнь, подростки выделяют условия достижения ими успеха. Ведущий же помогает им осознать, что воспитание таких качеств, как целеустремленность, работоспособность терпение, умение адекватно оценивать свои способности, не отчаиваться при неудачах, являются залогом жизненного успеха. На этом этапе можно использовать материалы телепередач, портреты, письма, мемуары известных людей, воспоминания о них.
2. Проведение игры «Эпитафия» - сочинение жизненного пути вымышленного человека, его анализ, выявление важных событий, насыщенности жизни, её полезности и т.п. (подробное описание – см. ниже).
3. Анализ подростками собственного жизненного пути от рождения до нынешнего возраста. Здесь можно использовать прием рисования жизненного пути в виде географической карты, на котором горам, равнинам, низинам, рекам, обрывам, океанам и т.п. соответствую успехи, неудачи, препятствия и способы их преодоления подростков. К этой карте можно прикрепить фотографии подростка в разные периоды его жизни, начиная с детства (если это возможно и не будет его травмировать). Таким образом, осуществляется вывод подростков в рефлексивную позицию по отношению к собственной жизни. Художественные средства и музыка, которая сопровождает рисование, облегчают подростку процесс осознания себя в прошлом и настоящем, помогают сориентировать его на позитив в будущем. Кроме того, эти средства инициируют вербальную активность подростков.
4. Проектирование подростками их будущего. Здесь можно провести игровую процедуру «Будущее» (подробное описание - см. ниже).

Работая с подростками в тренинговом режиме важно обращать внимание на протекание динамических процессов. При их анализе выделяются два аспекта: характер формирования новообразований участников группы (самоконтроль, рефлексия, ценностные ориентации и др.) и динамика отношений между подростками в группе.

При этом наблюдается замедленность и скачкообразность процесса формирования новообразований. Особую сложность для коррекции представляют такие новообразования, как рефлексия и адекватная самооценка.

В динамике межличностных отношений выделяются следующие специфические черты:

1. В силу повышенной тревожности участников наблюдается всплеск межличностной агрессии на втором-третьем занятиях. Её отреагирование происходит в игровых упражнениях.

2. Обычный для других тренинговых групп этап сплоченности в группах дезадаптированных подростков превращается в этап дробления на группировки. Для позитивного проживания этого периода в группе тренер предлагает упражнения с элементами соревнования и взаимопомощи.
3. Подростки, занимающие лидирующую позицию, тратят много сил и энергии на её сохранение в тренинге. Поэтому задача ведущего – поддержать лидеров, создавая им условия для позитивного применения организаторских и эмоционально-волевых способностей.
4. В силу школьной неуспешности, нарушений внутриличностных и межличностных отношений, дезадаптированные подростки испытывают внутренний дискомфорт. При этом они часто осознают его, но не могут обратиться за поддержкой. Ведущему важно уловить этот момент и самому предложить помощь.

Ниже приведены некоторые игровые процедуры и упражнения, направленные на решение проблем жизненного и профессионального самоопределения подростков, оказавшихся в трудной жизненной ситуации.

Игровые процедуры и упражнения

Тренинг «Развитие временной трансспективы и способности к целеполаганию»

Общая продолжительность – 24 часа. (4 занятия по 6 часов или 6 занятий по 4 часа)

Группа: 15-20 человек.

Форма проведения: интенсивный тренинг-семинар.

Первое занятие начинается со знакомства и имеет своей целью мотивацию к деятельности, первичную диагностику.

Знакомство производится в любой известной ведущему форме. Важно только, чтобы дети назвали **свое** имя, написали его и прикрепили надпись к себе на грудь и в какой-то форме рассказали о себе. Можно, например, использовать такую технику. Группа разбивается на 3-4 подгруппы численностью 5-8 человек. Каждой подгруппе дается большой лист бумаги (ватман) и цветная самоклеющаяся бумага или разноцветные фломастеры. Каждый участник в подгруппе по очереди выкладывает из самоклеющейся бумаги мозаикой свое имя (если бумаги нет – можно точками, штрихами и т.д. рисовать фломастерами). За время, пока он рисует (выкладывает) свое имя, он рассказывает о себе то, что считает нужным. После того, как все напишут свои имена, каждый член группы рисует около имени **каждого** другого какой-то символ, рисунок-ассоциацию, которую этот участник у него вызвал, и объясняет свой рисунок. После этого подгруппы презентуют результаты своей работы все группе.

Сообщение: Жизнь: игры, ритуалы, человеческие отношения. Ритуалы приветствия и их роль в установлении взаимоотношений. Игры: «Комплименты», «Здравствуй, я рад тебя видеть», «Карусель» и т.д. Можно проанализировать различные ритуалы, существующие в разных культурах и субкультурах, обсудить их происхождение, значение.

Упражнение «Значимость поставленной цели».

Участники подходят к стене, им предлагается каждому прыгнуть как можно выше, и отметить достигнутую высоту. Затем предлагается прыгнуть выше, чем в прошлый раз. В большинстве случаев участники прыгают намного выше. После этого можно провести беседу о причинных схемах поведения, о роли и возможности цели как способа организации жизни.

Упражнение «Кто Я?».

Участникам предлагается в течение 5 минут не менее 10 раз ответить на вопрос «Кто Я?». (Сразу отметим, что для подростков группы риска выполнение этого упражнения представляет большую трудность. Можно подводить их к осознанию множественности

своих «Я» через примеры, подбадривание, анализ жизни в течение последнего дня, недели, месяца, года, через те отношения, в которые вступает ребенок в обыденной жизни). После этого участникам предлагается ответить на вопрос: «Какой Я?». На этот вопрос можно отвечать с опорой на ответы первого вопроса. Затем дается более сложное задание – написать «10 МЫ» - на осознание ребенком групп принадлежности, и ответить на вопрос: «Мы - какие?». А кто такие Не-Мы, и какие они?

После этого проводится **беседа** о ролевой теории личности и социальной стереотипизации, её пользе и вреде.

Обсуждение понятия «Успех»

Успеха в жизни хочет достичь каждый. Но что такое успех? Каждый понимает это по-своему, и далеко не каждый может четко сказать, что это значит для него лично. Поэтому предлагается использовать ассоциативные техники. Группа разбивается на подгруппы (уже другие, по сравнению с процедурой «Знакомство») численностью 5-7 человек. Каждой подгруппе предлагается выбрать один из ассоциативных языков: вербальные, зрительные, звуковые ассоциации, пантомима, скульптура, «Дерево», определение и т.д., и группы в течение 15-20 минут работают над заданием.

Более подробно о содержании заданий. На доске крупно пишется слово «Успех», и пишутся названия возможных ассоциативных языков. Группам предлагается выбрать тот язык, на котором они будут объяснять это понятие.

В группе, которая выбирает вербальные ассоциации работа сначала идет индивидуально. Каждый участник группы должен вызвать в себе слова, ассоциирующиеся с понятием «успех», начинающиеся на каждую букву этого слова. После того, как все участники закончат работу (на это требуется минут 10), они собираются вместе и просто **объединяют все слова**.

В группе «Зрительные ассоциации» также все участники работают индивидуально, изображают зрительные образы (схемы, символы), которые ассоциируются у них с понятием «успех». Иногда, в ситуации неуверенности в себе, что свойственно для подростков группы риска, участники объединяются и рисуют общую картину. Этого не стоит допускать, но если уж так получилось, нужно поддержать ребят и настоять на том, чтобы на этой общей картине был виден труд и рисунок (замысел рисунка) каждого.

Группе «Дерево» предлагается следующая работа. Если нарисовать дерево, ствол которого – Успех, то чем будут остальные части дерева и окружающей его среды? Участникам предлагается нарисовать дерево и его части (корни, ветви, плоды, листья и т.д.), а также окружающую среду (почву, солнце, дожди, птичек, вредителей и т.п. – на что хватит фантазии и времени), и придумать, чем же это все будет являться по отношению к успеху.

Остальные группы работают коллективно, изображая «успех» доставшимися им средствами.

После презентации работы всех групп участники выбирают самое важное наиболее существенное в представлении об успехе, что было представлено всеми группами. После этого обсуждается вопрос: от кого (чего) зависит успех каждого? Какими качествами, чертами личности нужно обладать, чтобы добиться успеха? Эти качества сначала выделяются методом мозгового штурма, потом голосование выделяют 8 самых важных качеств, и участники производят самооценку развитости этих качеств у себя. Эти листочки они хранят до конца игры.

Упражнение «Мои сильные стороны». Каждый участник по кругу говорит, какие стороны своей личности он считает наиболее сильными, способствующими успеху, что ему в себе нравится. Остальные слушают, не перебивая. После окончания выступления каждый может добавить другие положительные качества, которые он видит в этом человеке.

По окончании упражнения все обмениваются впечатлениями, можно провести упражнение «Вспышка».

Игра «Новое имя».

Каждый участник придумывает себе новое имя и роль. Это может быть какой-нибудь известный человек из другой эпохи, или просто какая-то социальная роль из прошлого или будущего, или вообще фантастического времени. Участники прикалывают себе на грудь визитки с новыми именами, если есть возможность, используют элементы костюмирования, и некоторое время общаются, исходя из новых выбранных имен, героев и эпох.

Упражнение «Мой звездный час» Каждый участник от имени своего героя рассказывает о самом ярком, самом запоминающемся событии «своей» жизни. (можно предложить каждому поставить мини-спектакль, сценку, используя остальных, как статистов. Другой вариант – нарисовать «автопортрет» и объяснить его. Все остальные слушают, помогают, подыгрывают друг другу.

Упражнение «Враги». Каждый участник рассказывает о своих врагах (исходя из роли), о том, почему они его враги, как он с ними борется, за счет чего побеждает, проигрывает, какие качества ему помогают, и чего ему не хватает для победы.

После этого проводится рефлексия игры, обсуждение того, в какой мере это была игра, а в какой правда, что нового ребята узнали о себе и других. Можно заново произвести самооценку или взаимооценку по развитости качеств, важных для успеха.

Упражнение «Карта жизненного пути».

1. Каждый участник формулирует и называет вслух свою главную мечту, жизненную цель, выбранную профессию и т.п.
2. Участники объединяются в группы численностью 3-5 человек на основе близости жизненных целей. Их задача – нарисовать «карту жизненного пути», т.е. указать возможные препятствия, помехи на пути к цели (горы, овраги, омуты), а также способы, ресурсы, с помощью которых эти препятствия могут быть преодолены (мосты, корабли, страховка, паруса и т.п.).
3. Привязка ко времени. Участники проставляют на карте возможные даты тех событий, которые ведут к цели. На этом этапе возможно проведение игры «Друзья-товарищи» (описание см. ниже).
4. «Четыре цели на этот год» Исходя из результатов предыдущего этапа, каждый участник выделяет 4 основных цели на предстоящий год, которые вели бы его к дальней мечте. Поставленные цели и пути к ним обсуждаются, вносятся необходимые коррективы.
5. Необходимые ресурсы. Исходя из выделенных целей, участники составляют реестр ресурсов (материальных, личностных, людских, временных) необходимых для достижения поставленных целей, и анализирует их наличие, возможные источники получения и т.п. Таким образом, составляется программа действий на предстоящий год.
6. Полученные программы обсуждаются и становятся руководством к действию. Психологу, социальному педагогу, воспитателю необходимо в последующем осуществлять ненавязчивую психолого-педагогическую поддержку и сопровождение составленных программ.

Примечание. Эта игровая процедура требует довольно высокого уровня развития группы, и проводится уже к окончанию школы, после проведения более простых игр, описанных ниже.

Пресс-конференция

Тип: познавательная ролевая игра.

Диагностические возможности: Выявление уровня профессиональной информированности участников, коммуникативных способностей, интересов.

Коррекционно-развивающие возможности: Развитие познавательных интересов, воображения, творчества, активизация внутригрупповых отношений, повышение статуса участников, профессиональной информированности и мотивации.

Возраст участников: практически без ограничений.

Набор ролей: инопланетяне, журналисты – представители разных стран, ученые и профессионалы различных специальностей, переводчик, ученый, работающий с инопланетянами, ведущий пресс-конференции.

Особенности реквизита. Наибольшая фантазия в оформлении – у инопланетян, которые придумывают для себя фантастические костюмы, название планеты, её устройство и т.п. Представители различных профессий и разных стран также могут сделать себе соответствующие костюмы.

Краткое описание. Группа участников изображает прилетевших на Землю представителей инопланетной цивилизации. С ними проводится пресс-конференция, в которой принимают участие представители Земли. В ходе пресс-конференции инопланетяне рассказывают землянам о своей планете, а затем земляне – о себе, мире профессий, государствах и странах, социальном устройстве общества и т.п.

Поэтическое описание.

Подготовительный этап. Участники готовят версию про инопланетную цивилизацию, которую они представляют, придумывают свою космогонию (а заодно и узнают такие слова), развитие и устройство общества и т.п. Организаторы вместе с игроками придумывают общения с инопланетянами, их язык, способы перевода и т.п. Роли могут распределяться по жребию или по желанию участников (в зависимости от целей). Роли также могут быть даны заранее (за неделю), и тогда команды готовятся придумывают «легенду», готовят реквизиты, костюмы и т.п., но можно это делать и прямо по ходу занятий. В игровой форме участникам сообщается о прилете представителей внеземной цивилизации, предлагается провести с ними пресс-конференцию.

Игровое действие. Ведущий представляет участников пресс-конференции, говорит вступительную речь, объясняет журналистам, как и какие вопросы можно задавать, каковы особенности контакта с инопланетянами. Журналисты задают вопросы, переводчик и ученые им помогают, инопланетяне отвечают на каком-либо выдуманном ими языке – могут показывать, рисовать, говорить, петь, изображать пантомимой и т.п. Потом инопланетяне задают вопросы об устройстве земной жизни, а земляне им отвечают, используя разнообразные вербальные и невербальные средства.

Краткие советы по проведению. При подготовке и проведении игры необходимо максимально пробуждать самое разнообразное фантазирование, постоянно преодолевать стереотипы и шаблоны мышления. При введении домашних заданий участники могут использовать специальную литературу, помощь специалистов, педагогов-предметников. С целью обострения игровой ситуации в процессе пресс-конференции возможно введение системы запретов: при контакте с инопланетянами нельзя произносить определенные слова, делать некоторые жесты, и т.п. Инопланетянам от этого делается плохо, и тогда необходимы реабилитационные мероприятия.

В процессе пресс-конференции гости и хозяева обмениваются мнениями о своих культурах, традициях, интересах, мечтах, а также проблемах, которые пока не решены.

В завершение игры можно провести межгалактический бал или другое объединяющее всех мероприятие.

Моделирование

Тип: Ролевая настольная игра с элементами познавательной направленности.

Форма: Защита проектов с элементами пресс-конференции.

Краткое описание: Задача группы играющих – построить город (макет города) на карте вымышленной местности. Каждый из участников получает роль, которая является схематичным отражением определенной социальной роли. Каждый из участников защищает свои интересы, и вместе с тем все должны достичь соглашения. Если состав группы достаточно велик (больше 15 человек), можно разбить общую группу на подгруппы численностью 3-5 человек, и каждая подгруппа играет определенную социальную роль

Можно провести эту игру как заседание городского совета (администрации города), и тогда участие групп вполне объяснимо.

Можно в качестве задачи (сюжета) предложить распределение городского бюджета; для этого нужно указать фиксированную сумму бюджета и указывать стоимость каждого объекта, который хочется построить.

Диагностические и коррекционные возможности. Во-первых, данная игра развивает способность и умение отстаивать свою точку зрения с учетом точек зрения и интересов других. Во-вторых, игра формирует представление о различных социальных ролях и о структуре управления городом. В-третьих, игра формирует представление о различных профессиональных ролях, интересах, что позволяет решать проблему профессионального самоопределения. Данная игра практически лишена элемента соревновательности, что позволяет людям, имеющим затруднения в публичном выступлении, преодолевать страх аудитории.

Особое психологическое воздействие игра оказывает на взаимоотношения в группе. Чтобы добиться результата, участникам необходимо добиться консенсуса, разрешив по возможности возникающие противоречия и конфликты.

Игра носит познавательный характер, развивает способность оценки ситуации и применения различных знаний в решении данной проблемы.

Набор ролей. Формирование набора ролей может происходить по-разному: это могут быть заранее заготовленные карточки с названием ролей и кратким описанием каждой из них, которые можно разыгрывать по жребию. Но можно предложить и самим ребятам, после объяснения содержания игры, предложить возможные социальные роли. Можно и комбинировать эти приемы.

Примерный набор ролей: городской глава, руководитель образования, военкомат, промышленник, представитель молодежи, городской финансовый отдел, представитель СМИ, член движения «зеленых», начальник ГАИ, союз инвалидов, ветераны, владелец бензоколонок, владелец рынков, архитектор, управляющий культурными учреждениями и т.п.

Реквизит, костюмы. Костюмы не нужны, но необходима игровая карта и два набора карточек:

1. карточки, по которым распределяются роли;
2. карточки, на которых изображены объекты, которые нужно разместить на карте.

Ход игры.

Подготовительный этап. Ознакомление с правилами игры и игровым материалом, распределение ролей (по жребию или по желанию), ознакомление всей группы с каждой ролью.

Игровое действие заключается в обсуждении ситуации всеми участниками и построение несуществующего города на карте.

Проведение и анализ игры. Ведущий подключается к игре на первой стадии объяснения и в конце, при обсуждении проектов, не вмешиваясь в работу групп. Но

участники могут обратиться к ведущему за консультацией, и он при определенных условиях может её дать (консультацию можно обыграть как игровой сюжет, а можно отнестись к этому как к учебному действию).

Участникам выдается «карта» (макет, описание) города, карточки, на которых изображены объекты, которые необходимо построить и их описание, и роли. Задачи играющих – построить город в заданной местности, с учетом потребностей и интересов всех участников действия (промышленник, член движения «зеленых», владелец бензоколонок и т.д.). Таким образом, в ходе игры участники не только используют и развивают свои знания в области экологии, экономики, социальных проблем и др., но и учатся деловому общению, партнерству, разрешению конфликтов.

Игровое действие разворачивается по определенной схеме, но сюжет жестко не закреплен, он создается самими участниками в ходе игры. Игровые взаимоотношения, возникающие в процессе игры, моделируют деловые отношения, и в то же время на них оказывают большое влияние индивидуальные особенности участников и их жизненный опыт.

В данной игре, поскольку она моделирует новые для участников взаимоотношения при сильной эмоциональной вовлеченности, могут возникнуть проблемы во взаимоотношениях между участниками игры. Поэтому игра предполагает и даже требует обязательное последующее обсуждение, анализ происшедшего всеми участниками, исходя из их собственных убеждений, а не из заданных ролей.

При проведении профориентационных игр рекомендуется опираться на общие принципы проведения тренинговых занятий. Традиционно в начале каждого занятия целесообразно использовать различные методы психологического разогрева группы – упражнения-энергитизаторы, повышающие доступ к внутренним резервам личности каждого участника. Завершается каждое занятие релаксирующими игровыми заданиями для снятия излишнего эмоционального напряжения и формирования ощущения психологической защищенности в группе: элементы успокаивающей психогимнастики, телесно-ориентированной психотехники под соответствующую музыку.

Необитаемый остров

Цели:

Познавательная:

- ознакомление со способами освоения острова;
- знакомство с различными видами профессиональной деятельности, необходимыми для выживания на острове.

Образовательные:

- развитие творческих способностей;
- формирование общественно-активной позиции, направленной на пользу общества;
- развитие организаторских навыков;
- тренировка навыков наблюдательности и понимания себя и других людей в контактах с ними.

Воспитательные

- поиски новых форм поведения в контактах с другими;
- умение взаимодействовать с другими;
- умение выполнить поставленную задачу.

Форма работы: групповая

Методы работы: вербальные инструкции, беседа, постановка задачи для выполнения, выполнение работы по заданной тематике самостоятельно, рефлексия.

Дидактические материалы:

Для психолога – описание ситуации.

Для участников:

- большие листы бумаги (или рулонная бумага, обои);
- набор красок (фломастеров, маркеров) по одному на каждого участника;
- пластилин;
- писчая бумага.

Ход работы.

1. Информация о цели занятия.

Во время перемены следует подготовить необходимый дидактический материал, расставить столы. Если в классе менее 15- 20 человек, то играть можно одной группой; если больше – целесообразно разбить группу на подгруппы численностью 5-10 человек и рассадить каждую группу за отдельными столами.

Участники занимают места за столами.

2. Ведущий говорит о том, что занятие будет носить характер творческой работы.

Будут высоко оцениваться искренность, смелость, интересные идеи. После этого происходит ознакомление с инструкцией, которая вводит в ситуацию психодрамы: «Представьте себе, что вы плыли на корабле, который начал тонуть. Вам удалось сделать плот, на котором вы доплыли до необитаемого острова. Вы вынуждены высадиться на этот остров, и не имеете возможности вернуться к обычной нормальной жизни в течение примерно 10 лет. На этом острове нет никакой цивилизованной жизни. Ваша задача состоит в том, чтобы создать на острове более или менее подходящие вам условия жизни. Вы должны:

- освоить остров в хозяйственном отношении: нарисовать план и описать те объекты, которые вы будете возводить на острове (здания, дороги, поля и т.д.);
- дать ему название;
- установить законы и правила жизни на острове;
- определить виды профессиональной деятельности, необходимые для жизни на острове и распределить профессиональные роли (при необходимости каждый участник может иметь несколько профессиональных позиций).

На выполнение этой работы участникам дается от 15 до 30 минут. При этом 15-минутный интервал часто является «промежуточным финишем», после которого в работу команд вносятся коррективы и работа продолжается.

3. Участники начинают выполнять задание, распределяют между собой роли и задачи: придумывают название острова, форму государственно-политического устройства, распределяют роли, придумывают объем необходимых работ для жизни и т.д. Ведущий наблюдает за участниками, смотрит, как они решают поставленные задачи, вносит коррективы в игровой форме. Например, часто игроки забывают о такой простой вещи, как строительство туалета, канализации, и, соответственно, выбор ролей, обеспечивающих этот процесс. Тогда можно, например, ввести внезапное заболевание всего острова «неведомой болезнью», сопровождающейся частыми поносами и т.п. (дизентерией). Врачебное вмешательство не помогает. В результате многих попыток ребята догадываются о канализации. Но тут встает новая проблема: кто возьмется за эту работу? Как определить носителя это непрестижной роли? Наблюдая за ходом решения этой проблемы, можно многое понять и об отношениях в группе, и о способах совместной работы. Важно только, чтобы в этой работе не было задето ничье достоинство.

Так же можно «напустить» на остров злобных пришельцев, цунами, других людей, потерпевших крушение и т.п. Разрешение возникающих конфликтов, неожиданностей вызывает необходимость введения новых социальных и профессиональных ролей и позиций, требует проявления гибкости мышления и согласованности действий, расширяет кругозор ребят.

3. Заключительная часть.

Обсуждение работы. После того, как участники окончили работу, они должны представить свою работу на суд общественности:

- обосновать форму государственного правления и способ освоения острова;
- название острова;
- принципы жизни острова;
- роли каждого члена группы и объяснение того, почему каждому досталась та или иная роль.

5. Рефлексия.

Участники делятся впечатлениями о прошедшей работе, выявляют то новое, что они узнали во время игры, составляют список важнейших профессий, их роли в жизни людей, и профессиональных требованиях к ним, определяют важнейшие личностные качества, необходимые для выживания.

В конце занятия можно провести расслабляющие, релаксирующие упражнения, выражение взаимной благодарности.

Чудо-мастер

Тип: групповая дискуссия.

Диагностически-развивающие задачи: Понимание собственных ценностей, ценностей других людей и личной ответственности за реализацию своих ценностей.

Методика проведения. Ведущий раздает участникам листки, на которых перечислены описания 15 чудо-мастеров (может быть от 10 до 20). Каждый участник работает самостоятельно и выбирает 5 чудо-мастеров, чьи дары он больше всего хотел бы получить. Затем каждого участника просят выбрать еще 5 важных для него специалистов. Затем участники объединяются в группы по 3-5 человек и обсуждают собственные выборы. Задача групп – выделить 5 самых главных мастеров, нужных всем. Можно, кстати, провести эту процедуру и по принципу игры «Кораблекрушение», где участники индивидуально сначала ранжируют всех мастеров по степени важности, а затем в малых группах должны договориться и сделать общий выбор, а также выбрать капитанов. А затем капитаны договариваются между собой.

При таком варианте игры, кроме указанных целей, решаются задачи выявления стилей взаимодействия участников, выработки умений продуктивного разрешения конфликтов и т.д.

Можно провести эту игру и как ролевою. Тогда каждый участник (по жребию или добровольно) становится определенным чудо-мастером и получает 5-8 маленьких листочков с описанием своего волшебства. Кроме того, каждый участник получает определенное количество (от 5 до 8) бонусов (денежных единиц игры). Каждый участник сам решает, во что он оценивает свое волшебство. Задача игры: собрать (купить) у себя всех нужных себе чудо-мастеров, и, конечно, заработать как можно больше денег. Для торгов дается фиксированное время (10-15 минут), после чего игра останавливается и подводятся итоги, при желании после этого игру можно еще продолжить.

После этого начинается рефлексия, в ходе которой обсуждаются такие вопросы:

- Почему и зачем мне нужен именно этот мастер?
- К каким чудесам мы стремимся?
- Каким чудо-мастером я могу быть для других?
- Какие настоящие профессии выполняют функции этих чудо-мастеров?
- Что я могу сделать сам, чтобы достичь того, зачем я обращаюсь к чудо-мастеру?

Важно подвести ребят к мысли о том, что главные волшебники – мы сами, что внутренняя работа над собой – и есть тот волшебник, который помогает решать все проблемы.

Примерный список «чудо-мастеров».

1. Знаменитый хирург, делающий пластические операции. Благодаря новой безболезненной технологии он может добиться того, чтобы вы выглядели так, как вы хотите. Ваш идеал внешности может стать реальностью.
2. Специалист гарантирует вам долгую жизнь (до 200 лет) и замедленный процесс старения. Например, в возрасте 60 лет вы будете чувствовать себя, как в 20.
3. Мастер обеспечит вам идеальное здоровье и защиту от заболеваний в течение всей вашей жизни.
4. Гарантирует, что вы никогда больше не будете иметь неприятностей с властями. Он обеспечит вашу неприкосновенность и свободу от любого контроля со стороны школы, милиции, правительства, включая армию.
5. Разовьет ваши способности и интеллект. Вы будете свободно решать самые трудные интеллектуальные задачи. Эта способность сохранится в течение всей вашей жизни.
6. Сделает из вас превосходного лидера. Вас будут слушать, на вас будут смотреть, вас будут уважать и слушаться, подчиняться вам все окружающие вас люди.
7. Гадалка. У неё вы получите ответы на все вопросы о вашем будущем.
8. Банкир – сделает так, что вы будете богаты. Он предлагает вам программу получения миллионов в течение нескольких недель.
9. Строитель-дизайнер-озеленитель – в любом месте по вашему желанию практически за несколько дней построит и обустроит такой дом, в котором вам захочется жить, и обустроит всю местность вокруг по вашему желанию.
10. Волшебный переносчик. Он устроит вам любое путешествие в любую точку Земного шара по вашему первому желанию. С ним вы сможете объехать весь мир, везде побывать, все посмотреть.
11. Марья-искусница. Сошьет вам любую одежду по вашему выбору, так, что ни у кого такой не будет.
12. Волшебная меленка. Это специалист сделает так, что вы никогда не будете голодать. В любой момент, стоит только хлопнуть в ладоши, появляется он, и делает все, как вы прикажете, самые изысканные яства.
13. «Организатор». Этот человек будет вести все ваши дела, улаживать возникающие проблемы, устраивать встречи с приятными людьми, не допускать к вам неприятных, напоминать о важных делах и встречах, ухаживать за вами.
14. «Страховой агент». Этот человек устроит так, что с вами никогда не произойдут никакие неприятности. Вы можете рисковать (физически и в делах) – он всегда стоит на страже и не допускает никаких неприятностей с вами.
15. Научит вас понимать свои желания. Вы будете знать, чего вы хотите, и вас не смутят никакие сложные проблемы нашего времени.
16. Гарантирует, что вы узнаете самого себя, обретете чувство собственного достоинства, самоуважения и уверенности в себе.
17. «Тысяча и одна ночь». Специалист по развлечениям. С ним вам никогда не будет скучно.
18. «Только спокойствие». Специалист сделает так, что вы проживете обыкновенную, спокойную жизнь – обзаведетесь семьей, нарожаете детей (не меньше двух), будете скромным незаметным тружеником, вас будут любить близкие и друзья.

Формирование жизненной перспективы у старшеклассников

Как и многие авторы, мы считаем, что в условиях современной школы рано говорить о профессиональной ориентации; у старшеклассника скорее происходит самоопределение относительно будущего стиля жизни, относительно уровня будущего образования, социальное самоопределение. А действительное профессиональное самоопределение происходит уже после получения специального (высшего или среднего) образования, или службы в армии (для юношей), и чаще происходит не как

само-определение, а как вынужденный выбор (куда удалось устроиться) и приспособление.

Поэтому, говоря о сопровождении социального и профессионального самоопределения старшеклассников, о формировании у них психологической готовности к окончанию школы, мы считаем важным решение следующих задач:

1. Формирование у старшеклассника образа желаемого будущего, временной транспективы, ощущения неразрывности времени в собственной жизни и непрерывности самой жизни.
2. «Наполнение» этого мира многообразием профессиональных деятельностей, которые позволяют создавать и поддерживать существование этого мира.
3. Построение образа личного будущего и «размещение» себя в этом профессиональном мире.
4. Построение индивидуальной образовательной и деятельностной траектории, позволяющей реализовать образ собственного будущего.
5. Для решения этой задачи нами разработана активизирующая игровая процедура.

Общий ход процедуры.

Проводить ее лучше в интенсивном режиме, в течение одного дня с погружением, или двух учебных дней при условии освобождения от учебных занятий. Общая продолжительность процедуры - 12- 16 академических часов.

Для проведения процедуры необходимы яркие маркеры (по одному на каждого участника), большие листы бумаги - ватман, но может сгодиться и рулонная оберточная или, на худой конец, обратная сторона обоев, доски, на которые можно крепить бумагу. Хорошо бы обеспечить аудио- и видеозапись, позволяющие осуществлять обратную связь. Тренинг проводится в отдельном помещении; для проведения некоторых процедур нужны дополнительные помещения. Мебель должна допускать возможность реорганизации пространства по ходу занятий.

Этапы работы.

1. После небольшого вступительного слова, объяснений целей, задач, правил и программы работы группы проводится игровая процедура «**Эпитафия**», описанная Н. С. Пряжниковым. Участникам предлагается «придумать» какого-то человека (обычно это бывает сверстник или человек младшего возраста) и, называя по очереди какие-либо события его жизни, «прожить» с ним всю жизнь.

Эта процедура позволяет участникам настроиться на работу, задуматься о смысле и истинных ценностях человеческой жизни, о своих собственных ценностях. Организаторам тренинга она позволяет построить представление об участниках тренинга, их настроенности на работу, жизненных и профессиональных представлениях и ожиданиях.

Многолетний опыт проведения этой процедуры позволяет поделиться следующими наблюдениями: подростки, юноши и девушки (а мы проводили эту процедуру и со студентами различных факультетов университета) действительно не связывают свое будущее с конкретной профессиональной деятельностью. Никак с ней не связано и материальное благополучие; в большинстве случаев герой игры становился богатым или благодаря внезапному наследству, или выигрышу в лотерею. Контроль собственной жизни охватывает не более 10-летней перспективы у студентов и 5 – 8 лет у школьников. В более отдаленной перспективе начинают использоваться мифы, почерпнутые в основном из телесериалов.

2. Чаще всего для построения временной транспективы применяются процедуры «**Круги времени**» и «**Линия жизни**», описанные в работах А. Кроника и Е. Головахи.

Участников тренинга просят представить себе свою жизнь, подумать о своем понимании времени, и изобразить в виде кругов прошлое, настоящее и будущее. Участникам предлагается самим посмотреть на свои рисунки, оценить соотношение (по

площади, расположению, связности) представлений о времени и записать эти размышления в свои тетради. Эта процедура вызывает большие трудности у детей группы риска. Часто неприятные события прошлого вытеснены и них в подсознании, а на проектирование будущего, в силу его неопределенности, наложен мораторий. Поэтому не нужно настаивать на большом количестве событий. Можно рекомендовать рассмотреть события ближайшего будущего - контрольная по математике, поездка на экскурсию, выходной и т.п. Кстати, такие процедуры учат подростков ценить время, понимать, что даже мелкие дела могут стать событиями. Можно, например, при рассмотрении экскурсии как события пофантазировать, что может произойти во время экскурсии сажного для подростка – встреча со старым знакомым, интерес к предмету экскурсии, получение нового знания, важного для жизни и т.п.

После этого участникам предлагается представить всю свою жизнь, от рождения до смерти, и выделить из нее самые важные события (обычное число событий – 10 – 20). Затем участники, анализируя эти события, определяют такие параметры как контроль собственной жизни, эмоциональную окрашенность прошлого, настоящего и будущего, локус контроля, связность жизни, содержание событий.

Обычно эта процедура подтверждает выводы игры «Эпитафия» – практически отсутствуют события, связанные с профессиональной деятельностью, контроль жизни охватывает обычно 10 – 15-летний отрезок, будущее слабо связано с настоящим и прошлым.

Эти процедуры имеют тройной смысл для организатора: во-первых, они выступают средством диагностики готовности к профессиональному самоопределению; во-вторых, средством мотивации участников на работу; в-третьих, это уже работа участников над собой, понимание и осмысление своих проблем, целей и смыслов.

3. Построение индивидуальных и групповых представлений о будущем – игра «**Будущее**». Участники разбиваются на группы численностью 5–7 человек. Поскольку эта процедура обычно проводится в школьном классе, где все уже достаточно хорошо знают друг друга, ведущему важно организовать группы таким образом, чтобы в одну группу не входили близкие друзья, чтобы участники процедуры перемешались по возможности, случайным образом.

Группам предлагается задание: с помощью одного из предложенных ассоциативных средств выразить свои представления о будущем. В качестве возможных языков предлагаются зрительные, вербальные или звуковые ассоциации на слово «Будущее», скульптура, пантомима, «Дерево», логическая схема и др.

Группы работают самостоятельно в соответствии с инструкцией. Время на работу в группах 20 -30 минут. При этом важно строгое соблюдение инструкции – участники групп «зрительные» и «вербальные» ассоциации работают строго индивидуально, а группа лишь суммирует их результаты; во-вторых, необходимо в группах соблюдение требования безоценочности и абсолютного принятия всех ассоциаций; и, в-третьих, очень важно невмешательство взрослых, психологов в содержание работы групп. Наш опыт показывает, что даже простое присутствие взрослого, постороннего человека в группе снижает творческий потенциал, изменяет содержание ассоциаций в сторону социальной желательности.

С другой стороны, в силу непривычности задания, бедности ассоциативного поля, неуверенности в себе, у подростков группы риска могут возникнуть трудности при его выполнении. Поэтому ведущему или его ассистентам важно ненавязчиво осуществить «запуск» работы групп, самому продемонстрировать некоторые возможные ассоциации, варианты решения заданий, поддержать те попытки, которые ребята будут делать самостоятельно.

После выполнения задания группы предъявляют «плоды своих трудов», при этом важно, чтобы на презентацию выходили все участники группы. Слушатели и

зрители оформляют свое понимание через задавание вопросов. При презентации важным является сохранение принципа безоценочности и не соревновательности.

Четвертый этап работы – обсуждение полученных результатов, выделение в полученных образах будущего желательного, притягательного, и, наоборот – нежелательного, построение образа идеального будущего. Это позволяет выделить проблемы, задачи, которые необходимо решить для приближения идеального будущего. Проводится методом мозгового штурма и рейтинговым голосованием.

На следующем, пятом этапе участники разбиваются на новые группы – в соответствии с теми проблемами, которые они считают особенно важными для себя, которые они сами готовы решать. Содержанием работы групп является определение видов труда, профессий, которые необходимы для решения выявленных и выбранных проблем.

После этого целесообразно устроить для ребят встречу с некоторыми представителями тех профессий, которые, по их мнению, своим трудом «приближают Будущее». Поскольку заранее нельзя предсказать, какие именно профессии появятся в списке, можно просто пригласить известных в городе людей, родителей, которые успешны в трудовой деятельности и любят свою работу. Это позволит ребятам построить более зрелое представление о мире профессиональной деятельности, о требованиях профессии к человеку, о возможных преимуществах, перспективах различных видов профессиональной деятельности.

Затем ребята из названного и откорректированного после встречи с профессионалами списка проблем выбирают ту, которой хотели бы заниматься. Формируются новые рабочие группы, и они в течение примерно часа разрабатывают проект деятельности по выбранной проблеме, и свое собственное место в решении этой проблемы. Группы докладывают результаты своей работы на общем заседании.

Иногда в результате этого этапа у ребят появляются предложения, направленные не в далекое будущее, а буквально в завтрашний день – они обнаруживают реальные проблемы школы, микрорайона, и разрабатывают конкретные социальные проекты, которые реализуют во внеурочное время.

Следующий этап – рефлексия и самодиагностика – проводится индивидуально, по инструкции ведущего. Ребятам предлагается определить, какими знаниями, умениями личностными чертами должен обладать представитель той профессии, которую они выбрали. Происходит выборочное обсуждение представлений о профессионалах, в них вносятся необходимые коррективы.

Затем ребятам предлагается по десятибалльной шкале оценить выраженность и развитость у себя необходимых знаний, умений, личностных особенностей. На этом этапе ребятам необходима индивидуальная консультация психолога.

После этого проводится психологическая диагностика выраженности различных личностных черт, которая позволяет ребятам уточнить результаты самодиагностики. Этот этап требует тонкой индивидуальной работы с каждым учащимся; поэтому здесь привлекаются либо дополнительные консультанты-психологи, либо устраивается достаточно длительный перерыв в работе (может быть, на несколько дней), в ходе которых с ребятами проводятся индивидуальные консультации. Мы считаем принципиально недопустимым использование компьютерной диагностики с выдачей результатов самим подросткам или их самостоятельную работу с ключами и подсчет баллов по шкалам, как это советуют некоторые практики.

На основании результатов диагностики каждый ребенок при помощи психолога составляет индивидуальную программу образования и личностного развития, в осуществлении которой ему в дальнейшем помогает вся социально-педагогическая и психологическая служба школы.

Эта программа включает следующие пункты:

- Определение дальнейшей жизненной цели (мечты).

- Определение профессиональных намерений (области профессиональной деятельности).
- Определение ближайшей жизненной цели (на 3 года) и этапов её достижения.
- Описание путей получения интересующей профессии.
- Описание требований к личностным и профессиональным качествам.
- Самооценка.
- Разработка индивидуальной программы образования и развития.

Опыт проведения этого тренинга позволяет делать выводы о некоторых профессиональных представлениях и устремлениях современных школьников.

Во-первых, у многих из них на самом деле очень мрачное представление о будущем. Второе. Среди профессий чаще выбираются не деятельностные, конструктивные, действительно изменяющие мир, а обучающе-пропагандистские. Поэтому после этой процедуры (или в ходе её) целесообразно провести такие игры, как «Необитаемый остров», «Чудо-мастер», «Пресс-конференция» и другие.

Литература

1. Гинзбург М. Р. Психологическое содержание личностного самоопределения.// Вопросы психологии, 1994, №3.
2. Головаха Е. И., Кроник А. А. Психологическое время личности.- Киев, 1984.
3. Пряхников Н. С. Профессиональное и личностное самоопределение в ранней юности. - М.- Воронеж, 1996.

Волшебный магазин

Тип: Ролевая игра–общение.

Основная игровая задача: Мотивирование выборов и осознание человеческих ценностей.

Диагностические возможности: Выявление личных ценностей, способностей к коммуникации, рефлексии.

Коррекционно-развивающие возможности: Осознание личностных ценностей, развитие коммуникативных способностей, постижение духовных ценностей партнеров.

Возраст участников: Не моложе 12 лет.

Набор ролей: Продавцы, покупатели, эксперт

Краткое содержание: Покупая в Волшебном магазине жизненные блага, каждый участник рассчитывается своими духовными ценностями.

Поэтапное описание.

Подготовительный этап: Ведущий знакомит всех участников с правилами игры, все участники распределяют роли попарно: продавец-покупатель.

Игровое действие. Каждая пара садится за стол друг напротив друга и заполняет свои карточки: продавец – карточки с жизненными благами, которыми он собирается торговать: слава, сила, карьера, здоровье, успех, счастье, машина, самолет, дача, любовь и т.п., что для него действительно важно. Покупатель заполняет карточки своих ценностей, которыми он будет рассчитываться за эти блага: свобода, любовь, здоровье и т.п., что важно для покупателя. (Можно, чтобы покупатель и продавец заполняли эти карточки втайне друг от друга). Затем по жребию определяется очередность торгов, и все участники становятся свидетелями торга каждой пары. По сигналу ведущего первая пара начинает торг: продавец выставляет свой товар (карточки), а покупатель держит свои ценности. Продавец предлагает товар, хвалит его, рекламирует, называет цену, а покупатель выбирает то, что хочет и может себе позволить, расплачиваясь ценностями и мотивируя вслух свое решение. Торг длится не более 2-3 минут. Затем в игру вступает другая пара, сменяя первую и т.д. Когда все пары завершат торг, все меняются ролями, и цикл повторяется в том же порядке. В заключение все делятся чувствами и впечатлениями, подсчитывают, что они приобрели, и что потеряли в этом магазине.

Можно игру провести и по-другому – в виде свободного рынка. Тогда ведущий просто определяет продолжительность торгов 10-15 минут. И все продавцы, и покупатели свободно ходят по этому рынку, торгуются, продают и покупают. По завершении отведенного времени игра останавливается, и все подсчитывают свои «барыши».

Важнейшей частью этой игры является обсуждение, понимание «цены» личностных ценностей и их роли в организации жизни человека вообще.

Королевство

Автор – Д. Н. Хломов. (См.: Семейная психология и семейная терапия, 1998, №2)

Цель игры: формирование осознания своих действий и социальной ответственности, понимание важности различных социальных ролей и позиций в группе.

Ход игры.

1. Вступление.

Ведущий объясняет, что это очень простая игра, в которую с удовольствием могут играть люди любого возраста и любых способностей, она не требует от участников никаких специальных навыков или подготовки. В игре «Королевство» могут одновременно принимать участие от 15 до 30 человек. Каждый участник в ней может сам выбрать и создать свою позицию в этой игре и попробовать сыграть в ней свою роль.

2. Структурирование группы.

Ведущий предлагает одному добровольцу из группы взять на себя роль Короля или Королевы (в зависимости от пола участников). Короля также могут выбрать и сами участники. Следующим шагом Король (Королева) выбирают трех или четырех человек первого ранга из группы и назначают их Министрами, Генералами, Слугами и т.п. Каждый из этих выбранных людей в свою очередь выбирает одного или двух персонажей и дает им соответствующие роли. Количество выборов зависит от размера группы – если группа менее 20 человек, то оптимальным количеством выборов для короля будет три (то есть король может назначить трех человек). Соответственно, первые выбранные могут назначить по два человека, которые, в свою очередь, могут выбрать по одному человеку. Важно, чтобы все участники игры получили роли. После этого следует расположить королевство в пространстве и попросить людей самих по очереди назвать и описать принятые ими роли, для того, чтобы все участники игры увидели первоначальную структуру своего государства.

Между участниками по жребию разыгрываются номера, символизирующие последовательность их ходов в игре.

3. Действие 1.

Каждому участнику игры дается шанс изменить что-либо в Королевстве в соответствии с очередью, своей ролью и имеющими в игре ролями. Участник игры может произвести любые изменения по своему усмотрению: изменить чью-то позицию в государстве, повысить или понизить кого-то в государственной иерархии, «убить» или «посадить в тюрьму» любого одного человека. Это выглядит примерно следующим образом: «Я назначаю Первого Министра Слугой», - говорит Король, и человек включается в эту роль, то есть свои последующие ходы делает именно из этой роли.

Очень важно прояснять все изменения, происходящие после каждого такого шага. После того, как все игроки сделали свои «ходы», каждый участник снова называет свою новую роль, чтобы стало очевидно, как изменилась структура государства.

4. Действие 2.

Каждому игроку дается еще один шанс изменить свою роль в Королевстве, действуя по тем же правилам. При этом важно, что «покойники» могут оживать, если

придумают соответствующую историю своего воскресения. После этого структура государства установлена окончательно.

5. Обсуждение.

В последующем обсуждении ведущий обращает внимание участников на то, что некоторые сохранили свою роль, другие понизили или возвысили свою позицию или позицию своих партнеров. Анализируется также и содержательная структура государства, обсуждаются возможные источники его существования, то, какие профессии нужны для выживания этого государства. Затем ведущий предлагает соотнести полученный в игре опыт с ситуациями реальной жизни и поднимает вопрос о возможности социальных изменений в мире, о собственной позиции участников в этих изменениях.

6. Заключение.

Данная игра, кроме обозначенных целей, позволяет также понять ряд социально-психологических характеристик группы – уровень сдерживаемой агрессии, притязания членов группы на лидерство, общий уровень групповой интегрированности, терпимость к различным позициям и отступлениям от общепринятых правил.

По материалам этой игры можно проводить дальнейшую работу по проведению профессиональной информации подростков, обсуждению с ними необходимости различных профессий для существования общества, о требованиях к этим профессионалам, путях получения этих профессий, возможностях для карьеры и социального продвижения.

Методика «Обучение выбору»

(Разработана студенткой психолого-педагогического факультета КГУ Т. Ржевусской)

Введение.

Известно, что значительная часть выпускников школы и интернатных учреждений слабо подготовлены к осуществлению выбора в ситуации профессионального самоопределения. Эти трудности связаны с ограниченностью представлений об имеющихся профессиях, со слабо развитой критериальной базой (основаниями для сравнения различных профессий), с неумением осуществления самой процедуры сравнения.

Именно на формирования этих способностей и направлена данная методика. Она может проводиться как индивидуально, так и в группе численностью до 20 человек.

Эта методика расширяет представление ребят об имеющихся профессиях, позволяет формировать критериальную базу выбора, формирует умения сравнивать различные профессии по различным основаниям, а также высказывать и отстаивать свое мнение, слушать и понимать других, уважать множественность мнений.

Ход работы.

1. Вступительное слово ведущего. Необходимость и сложность выбора, краткое описание хода игры.
2. Всем участникам раздаются бланки (образец - см. приложение), выполненные в двух вариантах – для мальчиков и для девочек. На бланках выписаны по 10-15 профессий, подобранных в соответствии с классификацией по предмету труда и уровню квалификации Е. А. Климова, и оставлена одна свободная строчка. Профессии можно подобрать и другие, наиболее популярные в вашем регионе.
3. Участникам предлагается подумать, какая профессия им больше всего нравится, кем бы они хотели быть. После этого нужно посмотреть внимательно на предложенный список профессий, и, если выбранной профессии нет среди предложенных, вписать её в пустую строчку и на свободном месте в правой графе написать, почему ему нравится именно эта профессия.

4. Затем в первом столбце, рядом со списком профессий, в верхней строчке, участникам предлагается проранжировать все предложенные профессии в порядке их предпочтения. Естественно, избранная профессия будет иметь ранг «1», а все остальные – в порядке убывания предпочтений, и на свободном месте, рядом с профессией, объяснить свой выбор.

5. После этого ребятам предлагается в верхней строчке раздела «обоснование» написать в нескольких словах, почему они каждой профессии присвоили этот ранг, обосновать свой выбор. Поскольку свободная письменная речь у них может быть затруднена, предлагается писать всего несколько слов в объяснение причин выбора. В отдельных случаях, если ребята ничего не знают о названной профессии, стоит обсудить её вслух, рассказать о содержании труда, других особенностях, интересующих ребят.

6. После этого проводится обсуждение сделанных выборов и их обоснований. Ребята обсуждают свои выборы, объясняют предпочтения, или, наоборот, отвержения. Здесь ведущему важно зафиксировать имеющиеся у ребят основания для выбора (условия труда, востребованность профессии, уровень зарплаты, возможность обучения, престижность, содержание труда, соответствие возможностям ребенка и т.д.), обсудить, какие вообще бывают основания для выбора профессии, как можно больше узнать об интересующих ребят профессиях.

7. После этого во вторых строчках напротив каждой профессии ребятам предлагается вновь провести ранжирование и объяснение своих предпочтений.

8. Опыт проведения этой процедуры показывает, что даже после небольшого по времени обсуждения (вся процедура в классе занимает 40 минут) у ребят появляются более осмысленные критерии для сравнения и выбора профессии.

9. После этой процедуры целесообразно провести встречи с представителям тех профессий, которые в наибольшей степени заинтересовали ребят, провести экскурсии на предприятия, где эти профессии востребованы, провести различные профессиональные пробы.

Приложение

Образец бланка для девочек

Название профессий	Обоснование
Бухгалтер	
Артистка	
Библиотекарь	
Медсестра	
Штукатур-маляр	
Повар	
Инженер	
Швея	
Ветеринар	
Менеджер	

Мастер по озеленению		
Педагог, воспитатель		
Продавец		

Образец бланка для мальчиков

Профессия	ранг	Объяснение
Токарь		
Летчик		
Инженер		
Менеджер		
Мастер по ремонту техники		
Педагог		
Программист		
Водитель		
Работник сельского хозяйства		
Шахтер		
Лесник		
Военнослужащий		

Рекомендуемые психодиагностические методики
для проведения профориентационной работы с подростками,
находящимися в трудных жизненных условиях.

Название методики	Область использования
Тест структуры интеллекта Р. Амтхауэра (ШТУР и др.).	Измерение уровня интеллектуального развития. Исследование особенностей и стилей мышления. Исследование особенностей внимания и памяти.

Методика «Неоконченные предложения»- различные модификации	Определение зон психологического конфликта и напряженности. Исследование значимых отношений.
Исследование эмоциональной направленности личности Б. И. Додонова	Исследование эмоциональной направленности личности Исследование отношения к трудовой деятельности. Исследование отношения к будущему. Исследование сферы значимых отношений личности.
Диагностика ситуативной и личностной тревожности Спилберга-Ханина	Используется для оценки предрасположенности к состояниям и уровня тревожности при возникновении различных ситуаций и прогнозировании поведения.
Исследование сферы интересов	Определение склонности к различным видам деятельности

Примечание. Мы специально не приводим здесь перечень специальных профориентационных методик, во-первых, в силу их известности даже начинающим профориентаторам, а, во-вторых, в силу их бесполезности для решения задач профессионального самоопределения той категории детей, о которой идет речь в данном пособии.

Профессиограммы некоторых перспективных профессий на рынках труда Красноярского края, рекомендуемые для подростков группы риска

1. Водитель грузовых машин.

Родственные профессии - автослесарь, бульдозерист, водитель пассажирского транспорта, тракторист, водитель погрузчика, машинист на железной дороге.

Объединяет эти профессии то, что это работа с машинами, требующая от человека хорошей физической подготовки, выносливости, технической смекалки, самостоятельности и ответственности. В настоящее время это одна из самых распространенных мужских профессий в нашей стране и в мире, популярная среди подростков. Профессия предполагает готовность к риску, дает возможность быть «хозяином пространства», ощущать себя настоящим «мужиком», что также притягательно для подростков. Хорошее представление об этой профессии дает фильм «Дальнобойщики», который можно обсудить с ребятами при проведении профориентационной работы. Содержание и ценности этой профессии можно обсудить в большинстве игр, описанных выше.

Подготовку по этой профессии можно получить в Красноярских Автотранспортном и строительном техникумах, более 10 профессионально-технических училищах и учебно-курсовых комбинатах. Важно, что человек с этой профессией без работы не останется никогда и, как правило, имеет достаточно высокий заработок.

2. Газорезчик, газосварщик, электрогазосварщик.

Это профессии, которые можно охарактеризовать одним признаком – покорители огня и металла. Без этих профессионалов не обойтись ни где – ни на стройке, ни на заводе, ни в работе с машинами. Эта работа требует точности и аккуратности, пространственного воображения и сообразительности, хорошего физического здоровья и ответственности.

Об этой профессии можно поговорить в играх «Инопланетяне», при обучении выбору, во многих других процедурах.

Эту профессию можно получить в краевом учебном комбинате ЖКХ, профессиональном лицее №96, ряде профессиональных лицеев г.Красноярска.

3. Вязальщица, кружевница, ткач, швея, вышивальщица, мастер по изготовлению головных уборов.

Эти профессии, требующие аккуратности, творчества, фантазии, рекомендуются девушкам. Они позволяют получить навыки, нужные в любой ситуации – и для себя, и как основная профессия. На хороших мастеров по изготовлению одежды всегда был, есть и будет спрос. Поэтому получать такую профессию – очень перспективно. Обсудить эту профессию можно в играх «Королевство», процедуре «Обучение выбору», «Инопланетяне» и многих других.

Получить эти профессии можно в Красноярском технологическом колледже, Канском профессиональном лицее №12, профессиональном лицее №30 г. Дивногорска, ПТУ-20 г. Красноярска и еще нескольких ПТУ и профессиональных колледжах г. Красноярска.

4. Изготовитель художественных изделий.

На самом деле – это широкий круг специальностей, включающий работу по дереву, камню и металлу, работу с берестой, соломкой, керамикой, лозой и кожей и т.д. Это люди, создающие красоту, а красота всегда ценилась в обществе.

Здесь могут отличаться как юноши, так и девушки, имеющие развитый художественный вкус, воображение и фантазию, терпение и упорство. Здесь может отличаться каждый, ведь нет людей бесталанных, а есть те, чей талант пока не открылся. Профессии этой группы особенно рекомендуются подросткам, имеющим трудности в общении, склонным к уединенной, сосредоточенной работе.

Первичные навыки по этим профессиям можно получить в школьных кружках и учреждениях дополнительного образования – в каждом из них есть различные студии, где можно попробовать себя. В целях профориентации рекомендуется устраивать выставки изделий детей, выполненные в различных кружках, экскурсии на выставки.

Получить профессии этой группы можно в межшкольном учебно-производственном комбинате г. Енисейска, Нижнеингашском учебно-производственном центре, профессиональном лицее №30 г. Дивногорска, ПУ-20 г. Красноярска и ряде других училищ.

5. Машинист башенного (козлового, мостового) крана и автокрана.

Это – покоритель высоты. К стати, хорошее представление об этой и родственных ей профессиях дает фильм «Высота», который можно рекомендовать для совместного просмотра и обсуждения. Тем более, что герои этого фильма – люди с тяжелым детством, сумевшие преодолеть себя, стать мастерами, профессионалами, настоящими людьми.

Работа требует хороших физических кондиций, вестибулярного аппарата, отсутствия страха высоты, смелости, глазомера, дисциплинированности и ответственности. Крановщиками могут работать не только мужчины, но и женщины, что немаловажно для профессионального самоопределения девушек, развивающихся по маскулинному типу.

Эти профессионалы нужны на стройках, крупных предприятиях, портах и других местах, где имеют дело с погрузкой-разгрузкой.

Профессию крановщика дают многие профессионально-технические училища г. Красноярска и городов края, нужно только постараться туда поступить и хорошо учиться – знать материальную часть, технику, физику, механику математику.

6. Облицовщик-плиточник, мозаичник, паркетчик, штукатур-маляр, каменщик – в общем, строительные профессии.

Наш город переживает в настоящее время настоящий строительный и ремонтный бум, поэтому хорошие мастера строительного-ремонтных специальностей – нарасхват. Люди

этих профессий работают обычно в бригадах. Работа трудная, но благодарная – плоды труда видны сразу. Требуется не столько физическая сила (хотя и она нужна) сколько глазомер, точность движений, эстетический вкус. В последнее время эту нишу прочно заняли мужчины, хотя в прежние времена в этой сфере работало много женщин.

Для профессиональной ориентации хорошо изучить, как изменился наш город хотя бы за последние 10 лет, какие в нем появились новые здания, как они выглядят снаружи и внутри. После этого можно провести встречи с людьми, которые спроектировали и построили новые здания в городе. Можно также проводить конкурсы на лучшее обустройство школы, интерната, а также привлекать ребят к ремонту помещений.

Профессию можно получить в строительных техникумах (г. Красноярск, г. Назарово, г. Ачинск), а также профессионально-технических училищах и колледжах г. Красноярска и края.

7. Бетонщик, арматурщик, каменщик, монтажник строительных и железобетонных конструкций, - одним словом – строитель.

При обсуждении профессий этого класса важно обсудить с детьми, что нет такой общей профессии – строитель, обсудить, как много специалистов различных специальностей участвуют в возведении жилья, строительстве дорог, плотин и мостов, других зданий и сооружений, без которых людям ну никак нельзя прожить. Можно провести конкурс: кто назовет больше профессий, необходимых в строительстве, или провести ролевую игру «Мы строим дом (метро, город)», в которой отразить роли и взаимодействия различных специалистов, участвующих в строительстве.

Это профессии – для сильных телом и духом мужчин (попробуй-ка потягать 7-килограммовый вибратор в толще бетона!), и одновременно – для романтиков – ты оставляешь после себя след на века! Но какой ответственности она требует – если бы бракоделы делали плотину Красноярской ГЭС – что с нами было бы сейчас? Профессия строителя посвящено много фильмов 60-х – 80-х лет, та же упоминавшаяся «Высота», которые можно просматривать и обсуждать всем классом.

Эту профессию можно получить как в строительных техникумах городов Красноярска, Ачинска, Назарово, так и во многих профессионально-технических училищах этих и других городов.

8. Повар, бармен, буфетчик, изготовитель пищевых полуфабрикатов, продавец продовольственных товаров – в общем, тот, кто нас кормит.

Сейчас практически каждый телевизионный канал имеет свою «питательную» передачу – «Смак», «Кулинарный поединок», «Едим дома», и т.п., которые пользуются успехом среди разных категорий населения, так что материала для разговора об этих профессиях у педагога вполне достаточно. В г. Красноярске - настоящий ресторанный бум, так что профессии, связанные с обеспечением питания, очень востребованы. Да и вообще – меняются правительства и режимы, «любовь приходит и уходит, а кушать хочется всегда». Работать здесь могут как юноши, так и девушки, хотя в последнее время эта профессия становится все более «мужской».

Практически в каждом городе нашего края есть профессионально-технические училища (лицеи), ведущие подготовку по этим специальностям.

9. Закройщик, модельер – конструктор швейных, кожгалентерейных изделий, бижутерии, технолог швейного производства, швея, а также мастер производственного обучения по этим специальностям – тот, кто делает нас красивыми.

Людам всегда нужно иметь красивую, удобную одежду, хочется красиво выглядеть и «быть не как все». А к тому же сейчас в магазинах так много красивых

тканей – глаза разбегаются! А шить – не каждому дано, да на это нужно много времени, аккуратности, фантазии... Вот тут и пригодится мастер по раскрою и пошиву одежды.

Эта работа требует внимательности и аккуратности, фантазии и умения хорошо понимать и чувствовать клиента, уметь ненавязчиво подсказать ему подходящий фасон. В последнее время в городе проводится много конкурсов молодых мастеров «ножниц и иглы», поэтому талантливому человеку есть где проявить себя. Но если ты не претендуешь на открытия в этой сфере – есть еще и массовый пошив, где не требуется особой фантазии. А есть возможность совместной работы, завести себе подруг и друзей, с которыми хорошо вместе работать и отдыхать. Кстати, в последнее время в эту профессию приходит все больше мужчин.

Первичные навыки шитья ты можешь получить в школе, на уроках технологии, и там же понять, есть ли у тебя склонность к этой профессии. Во многих учреждениях дополнительного образования работают соответствующие кружки и студии, где можно совершенствовать свое мастерство.

Ну, а если ты решил (решила), что это станет твоей профессией – к твоим услугам многочисленные учебные заведения: Красноярский колледж (техникум) бытового обслуживания, межшкольный учебно-производственный комбинат г. Енисейска, ПУ-7 г. Боготола, ПУ-76 с. Краснотуранское, училища и лицеи практически во всех городах Красноярского края.

Профориентацию на эти группы профессий в школе можно проводить в виде конкурсов эскизов, моделей, выставок швейных изделий, показов мод и т.д.

10. Косметолог, маникюрша, массажист, медицинская сестра, парикмахер, педикюрша – мастера по красоте и здоровью.

Профессии этого класса очень востребованы в настоящее время, ведь всем хочется быть красивыми. Для этих профессионалов необходима тонкая осязательная чувствительность пальцев рук, наглядно-образное мышление, наблюдательность, устойчивый интерес к работе с людьми, умение устанавливать и поддерживать контакты.

Работа может осуществляться как индивидуально, так и в составе небольшой бригады.

Специалист должен обладать специальной подготовкой по косметике, знанием основ анатомии и физиологии, приемами декоративной косметики. Профессии этого класса можно получить в Краевом центре профориентации и психологической поддержки населения, в некоторых профессионально-технических училищах и на многочисленных курсах, многие из которых, правда, платные, но можно получить направление в Центре занятости и пройти обучение за его счет.

Групповая карточная игра «Друзья-товарищи»

Цель. Игра предназначена для постепенного формирования у оптантов умения соотносить свои возможности с различными жизненными и профессиональными достижениями применительно к различным этапам развития личности и с учетом соотношения своих желаний и возможностей с окружающими людьми. Игра обладает также некоторым диагностическим и психокоррекционным потенциалом, позволяя в какой-то степени решать и соответствующие задачи.

Условия использования методики. Игра рассчитана на участие 3-5 человек – учащихся 8-11 класса. При определенных обстоятельствах в игру могут быть включены и родители школьников, и сам консультант.

Игра занимает обычно 2,5 – 4 часа, хотя профконсультант, сам определяя количество разыгрываемых карточек, может это время варьировать. Для работы необходимо изолированное помещение, стол и удобно расположенные вокруг него стулья.

Для игры необходимо приготовить 173 карточки размером примерно 6x10 см (четверть стандартного листа). Это такие карточки: 39 карточек – жизненные и профессиональные цели и ценности (результаты жизни); 90 карточек – пути к целям, разбитые на этапы жизни: детство, школа, молодость, зрелость, старость (в нашем пособии мы привели не все точки этой серии, что не влияет на возможность проведения данной игры.); 8 карточек вечности (варианты памяти потомков); 46 карточек – внешние и внутренние факторы выбора. Также заготавливаются 2 одинаковых листа (13x10 см), где с одной стороны выписываются в кратких формулировках все ценности (Ц), а с другой стороны – также в два столбика – все факторы (Ф).

Имеется несколько вариантов использования методики, для каждого из которых сложность изготовления карточек тоже различна.

Перечень карточек с ценностями (Ц).

Цифры обозначают номера карточек «вечности» (В), достижению которых способствует данный результат жизни (Ц). Знак () (дырка) свидетельствует о явной непривлекательности данной ценности.

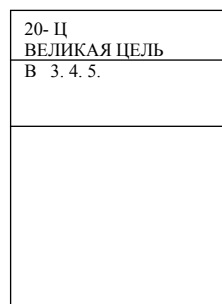
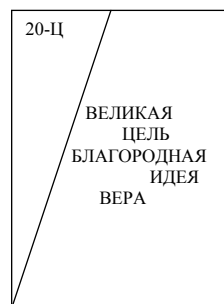
1. Верные друзья 1. 4. 6. 7.
2. Одиночество, непонимание 3.5.8.()
3. Враги, завистники. 2.3.5.
4. Счастливая семья 1.7.
5. Семья – каторга 3.5.8. ()
6. Спокойная жизнь 6.7.
7. Риск, азарт, масса событий 2.5.
8. Здоровье 1.7.
9. Болезни 3.8. ()
10. Слава, известность 1.3.4.6.
11. Карьера, власть 1.2.3.4.6.
12. Неудачник. Достиг не того, чего хотел 7.8. ()
13. Опустившийся человек 2.8.()
14. Деньги, богатство, комфорт. 1.6.
15. Бедность 3.5.7.8. ()
16. Любимая работа 4.5.
17. Проклятая работа 2.8. ()
18. Хобби, интересное увлечение 4.5.7.
19. Красивая жизнь, дорогие удовольствия 6.8.
20. Великая цель, благородная идея, вера. 3.4.5.
21. Независимость, самостоятельность, гордость. 3.4.5.
22. Зависимость от обстоятельств и других людей 6.7.8.()
23. Любимые дети, внуки 1.6.7.
24. Детей нет 8 ()
25. Престижная, модная работа 7.8.
26. Обычная работа. 7.8.
27. Обычные интересы, хлопоты, простая жизнь 7.8.
28. Любовь, страсть, переживания. 1.3.4.
29. «Лапочка» - всеми любимый человек 1.6.7.
30. «Ну и детка» - капризный, беспокойный человек. 1
31. Правительственные награды, всенародное признание. 1.3.4.6.
32. Грязная совесть 2.6.8. ()
33. Самодовольное ничтожество 1.6. ()
34. Тюрьма 2.8. ()
35. Блестящий специалист, мастер своего дела 1.4.5.
36. Тунеядец, притворяющийся тружеником 2.6.8. ()
37. Важное открытие, изобретение, гениальная идея 1.3.4.5.

38. Шедевр искусства 1.3.4.5.
39. Увидеть и понять мир 3.4.5.

Образец карточки ценностей

а - лицевая сторона

б - обратная сторона



Перечень карточек путей (П), разбитых на основные этапы: детство (Д), школа (Ш), молодость (М) зрелость (З), старость (С)

Карточки выглядят примерно так же, как и карточки ценностей, только на лицевой стороне сверху написана буква, означающая этап жизни (Д, Ш, М, З, или С) и номер пути, и название пути, а на обратной стороне шифр карточки (буква и номер пути) и два ряда цифр, отделенных друг от друга жирной чертой: цифры первого ряда – номера факторов-призов, цифры второго ряда означают номера ценностей, достигаемых с помощью данного пути.

Итак, рекомендуемые карточки. При достижении определенного опыта возможно изготовление других карточек путей, наиболее полно описывающих ситуацию данных детей (в нашем случае, мы, например, добавили карточку Д-3А – детский дом.).

Детство – Д.

1. Родители и воспитатели вас любят...*
1, 4, 8, 11, 12, 16, 17, 18, 20, 22, 26, 28, 30, 32, 34, 35, 36, 37, 39, 41.
4, 8, 23, 29.
2. Похвала, сюсюканье, подарки (вас балуют из любви)...
2, 3, 14, 16, 18, 25, 29, 30, 33, 39.
3, 19, 29.
3. Дополнительное образование (музыкальная школа, иностранный язык, кружки...)*
1, 4, 8, 11, 12, 16, 18, 20, 22, 24, 26, 28, 30, 32, 34, 35, 36, 37, 39, 41.
10, 18, 29, 38.

- 3А.** Вы воспитываетесь в детском доме.
2, 7, 9, 10, 13, 17, 19, 23, 25, 27, 31, 33, 38, 42.
2, 9, 12, 13, 17, 22, 27, 32, 34.

4. Вас часто наказывают, бьют.
2, 7, 10, 14, 15, 23, 27.
2, 30.

5. Насмешки сверстников («ябеда», «плакса», «дурак», «заучка»)
7, 9, 13, 17, 19, 21, 23, 25, 29, 31, 38, 42.
2, 12, 22, 36.

6. Лидерство среди сверстников
8, 11, 12, 14, 15, 16, 18, 20, 22, 24, 26, 37, 39, 40, 41
1, 21.

7. Раннее курение и другие глупости...
2, 14, 17, 19, 29, 33, 39, 40.
7, 9, 13, 30.

Школа – Ш

8. Двойки-тройки (плохая успеваемость и неготовность к поступлению)
2, 7, 9, 10, 13, 14, 17, 21, 23, 25, 30, 31, 33, 38, 42.
13, 17, 30, 36.

9. Четверки-пятерки (хорошая успеваемость и готовность к поступлению)
1, 4, 8, 11, 12, 20, 22, 24, 32, 34, 36, 37, 40, 41.
6, 10, 14, 21, 29.

10. Драки, мелкое воровство, хулиганство
2, 7, 8, 9, 14, 15, 16, 20, 24, 27, 33, 39, 40, 41.
7, 30, 32, 34.

11. Общественная работа.
1, 5, 8, 11, 20, 24, 34, 39, 41.
11, 20, 29.

12. Авторитет сверстников, уважение.*
4, 5, 6, 8, 11, 12, 14, 15, 16, 18, 20, 22, 24, 26, 28, 32, 34, 35, 36, 37, 39, 40, 41.
1, 21.

13. Спортивная секция.*
11, 14, 16, 18, 20, 24, 26, 28, 32, 34, 37, 39, 40, 41.
1, 8, 21.

14. Работа над собой (режим дня, систематические занятия по своей программе, чтение, саморазвитие)*
8, 11, 12, 15, 16, 18, 20, 22, 24, 26, 28, 31, 32, 34, 35, 36, 37, 39, 40, 41.
8, 10, 21, 31, 39.

15. Кружок химико-биологический, медицинский или соответствующее увлечение

4, 8, 11, 12, 20, 22, 32, 34, 37, 39, 40, 41.
1, 16, 18, 37.

16. Кружок физико-математический, технический или соответствующее увлечение.
4, 8, 11, 12, 20, 22, 32, 34, 37, 39, 40, 41.
1, 16, 18, 37.

17. Художественный, литературно-драматический кружок, музыкальная школа, студия или соответствующее увлечение.
4, 8, 11, 12, 18, 20, 22, 26, 28, 30, 32, 34, 37, 39, 40, 41.
1, 10, 16, 25, 18, 28, 37, 38.

18. Платная подготовка к поступлению (репетитор, курсы...)
1, 3, 4, 5, 6, 8, 11, 15, 22, 37, 39, 40.
11, 22, 25, 36.

19. Вы предали, обманули хорошего человека.
2, 13, 14, 15, 19, 23, 25, 27, 29, 31, 33, 38, 39, 42.
2, 22, 24, 30, 32, 33.

20. Кайф, балдеж, загулы, веселая компания...
2, 7, 14, 17, 20, 23, 25, 27, 29, 30, 33, 37, 39, 40, 42.
8, 9, 13, 32, 22, 24, 30.

21. Бескорыстная помощь кому-либо, опека слабых.
1, 4, 11, 20, 24, 26, 28, 30, 32, 34, 35, 36, 37, 40, 41.
1, 20, 21, 28, 39.

22. Первая любовь
1, 3, 6, 8, 14, 16, 18, 20, 22, 24, 26, 28, 30, 32, 35, 36, 37, 39, 40.
3, 4, 8, 20, 21, 28, 38.

Молодость – М.

23. Плохая успеваемость (в ПТУ, колледже, ВУЗе...)
2, 7, 9, 10, 13, 14, 17, 21, 23, 25, 30, 31, 33, 38, 42.
3, 12, 17, 30, 36.

24. Хорошая успеваемость (в СПТУ, техникуме, ВУЗе)*
1, 4, 8, 11, 12, 20, 22, 24, 32, 34, 36, 37, 40, 41.
3, 6, 25, 29, 35.

25. ПТУ, профессиональный лицей.*
3, 14, 15, 16, 20, 22, 24, 27, 28, 32, 37, 39, 40, 41.
1, 8, 8, 21, 26, 35.

26. Среднее специальное училище, колледж гуманитарного направления.*
1, 12, 15, 16, 18, 20, 22, 26, 28, 32, 34, 35, 37, 39, 40, 41.
1, 25, 29, 35.

27. Техникум, технический колледж.
1, 11, 12, 15, 16, 18, 20, 22, 24, 28, 32, 34, 37, 39, 40, 41.

1, 8, 26, 29, 35.

28. Технический вуз или соответствующая инженерно-техническая специальность.
1, 8, 11, 12, 15, 16, 18, 20, 22, 24, 28, 32, 34, 37, 39, 40, 41.
1, 8, 26, 29, 35, 37.

29. Гуманитарный вуз или соответствующая специальность.
1, 5, 6, 8, 11, 12, 15, 16, 18, 20, 22, 26, 28, 35, 36, 37, 39, 40, 41.
1, 3, 25, 29, 35, 38.

30. Медико-биологический вуз или соответствующая специальность
1, 5, 6, 8, 11, 12, 15, 16, 18, 20, 22, 24, 26, 28, 32, 35, 36, 37, 39, 40, 41.
1, 3, 25, 29, 35.

31. Экономический, правовой Вуз или соответствующая специальность.
1, 5, 6, 8, 11, 12, 15, 18, 20, 22, 24, 28, 32, 35, 36, 37, 39, 40, 41.
1, 3, 25, 29, 35.

32. Служба в армии, военное училище.
11, 14, 15, 18, 20, 22, 24, 28, 32, 34, 36, 37, 39, 40, 41.
1, 7, 8, 11, 21, 31, 35.

33. Свадьба.
1, 6, 15, 18, 20, 22, 24, 26, 28, 30, 35, 36, 37, 40, 41.
1, 4, 8, 23, 27, 28, 29.

34. Рождение или усыновление ребенка.
1, 15, 20, 22, 24, 26, 28, 30, 32, 34, 35, 36, 37, 40, 41.
1, 4, 22, 23, 27, 28.

35. Вас предал близкий человек...
2, 7, 9, 10, 13, 14, 15, 17, 19, 21, 23, 25, 27, 29, 31, 33, 38, 39, 42.
2, 5, 24, 32.

36. Уход в себя, богоискательство, бегство от людей.
2, 8, 12, 21, 28, 30, 32, 35, 36, 38, 39, 42.
3, 15, 17, 20, 21, 36, 38, 39.

37. Экзотическое увлечение (йога, Дзен-буддизм, парапсихология)
11, 12, 14, 18, 24, 32, 34, 35, 36, 37, 39, 41.
1, 2, 8, 18, 20, 39.

38. Культурная жизнь (посещение театров, музеев, выставок)
1, 4, 11, 12, 18, 20, 26, 30, 35, 36, 37, 39.
1, 6, 18, 27, 29, 39.

38. А. Активные занятия спортом.*
3, 8, 11, 14, 15, 16, 18, 20, 24, 28, 37, 41.
1, 7, 8, 10, 18, 19, 20, 21, 25, 28, 31, 39.

39. Загул, балдеж, запой, мелкое хулиганство.
2, 3, 7, 9, 10, 13, 14, 17, 20, 23, 25, 27, 29, 30, 31, 33, 38, 39, 42.

11. 9. 13. 15. 19. 22. 24. 30. 32. 33. 34. 36.

40. Самостоятельное творчество для души (рисование, самодеятельность)

1. 48. 11.12. 16. 20. 22. 24. 26. 28. 30. 31. 32. 35. 36. 39. 40. 41.
3. 10. 14.18. 20-. . 21. 37. 38. 39.

41. Честно подрабатывать

1. 3. 5. 8. 11. 15. 16. 20. 22. 24. 34. 37. 39. 40. 41.
2. 4. 12. 14. 19. 22. 23. 26. 27.

42. Серьезное нарушение закона.

2. 7. 14. 15. 24. 27. 29. 33. 39. 40.
3. 7. 12. 14. 19. 30. 32. 33. 34.

43. Продать совесть, не нарушая закон.

2. 5. 13. 14. 15. 18. 20. 22. 25. 27. 29. 30. 33. 39. 42.
3. 3. 5. 9. 12. 13. 14. 19. 22. 24. 30. 32. 33.

44. Снимать комнату, жить в общежитии.

2. 8. 11. 15. 20. 22. 24. 37. 40. 41.
9. 12. 15. 22. 24.

45. Общественная деятельность, вступление в какую-либо партию, общество, союз...

4.5. 6. 8. 11. 15. 20. 22. 24. 26. 28. 32. 34. 36. 37. 39. 40. 41.
1. 3. 7. 10. 11. 31.

Зрелость (З)

48. Развод. Ссора с любимым человеком.

2, 7. 9. 10. 13. 17. 19. 21. 25. 27. 29. 31. 33. 38. 39. 42.
2, 5. 13. 15. 24.

51. Дорогая покупка (дача, машина, квартира...)

1, 3. 5. 6. 11. 15. 18. 20. 22. 24. 39. 32. 34. 36. 37. 39. 40. 41.
3, 4. 14. 19. 21. 23.

52. Участие в склоках, интригах, травле своих коллег по работе

5, 14. 15. 20. 22. 24. 27. 29. 33. 38. 39. 42.
3, 7. 9. 11. 13. 17. 22. 30. 32. 33. 36.

54. Производственные преступления (взятки, приписки, воровство, неуплата налогов)

3, 5. 8. 11. 14. 15. 20. 22. 24. 29. 39. 42.
4, 7. 9. 11. 14. 19. 22. 30. 32. 33. 34. 35.

55. Вы - служитель культа.(священник, монах, глубоко верующий человек).*

3, 8. 11. 12. 15. 18. 20. 22. 24. 26. 38. 32. 34. 35. 36. 37. 40. 41.
1, 4. 10. 11. 14. 16. 20. 25. 27. 35. 39.

56. Руководство вас поддерживает

1, 5. 6. 8. 11. 15. 18. 20. 22. 24. 28. 29. 32. 34. 36. 37. 39. 40. 41.
1, 3. 11. 16. 20. 21. 31. 32. 33. 35. 37.

57. (53). Оказывается, вы – грабитель, разбойник, насильник...

2, 14. 15. 16. 24. 27. 29. 33. 38. 39. 40.
2, 7. 13. 14. 17. 19. 22. 30. 32. 33. 34.

60. (59, 62). Вы – хороший строитель, проходчик, геодезист, геолог, археолог...

11, 12. 14. 15. 16. 24. 32. 34. 35. 40. 41.
1, 7. 8. 16. 26. 27. 35.

63.(71). Вы - хороший экономист, банковский служащий

11, 20. 22. 28. 32. 34. 36. 40. 41.
6, 16, 21. 26. 35.

64. (62, 67). Вы – хороший инженер, конструктор, программист.

11, 12. 22. 24. 32. 35. 40. 41.
6, 16. 21. 26. 35.

68. (69, 71). Вы - хороший военный, сотрудник МВД, ФСБ, юрист...

3, 11.14. 15. 16. 18. 20. 22. 24. 28. 32. 34. 36. 37. 40.41.
1, 3. 7. 10. 11. 14. 16. 21. 25. 31. 35.

72.(66, 73). Вы – хороший деятель литературы и искусства (писатель, поэт, переводчик, композитор, артист, режиссер, драматург, художник).

3, 5. 6. 8. 12. 14. 15. 18. 20. 24. 26. 28. 30. 32. 33. 35. 36. 37. 38. 39. 40. 41.
1, 2. 3. 10. 16. 19. 20. 21. 25. 31. 35. 38. 39.

Старость (С)

76. (77, 79) Постоянные болезни, больницы.

2. 7.9. 13. 17. 19. 25. 27. 28. 30. 31. 33. 38. 42.
9, 22.

80.(74, 75, 78) Мемуары. Осмысление прожитого.

5, 6. 8. 11. 18. 22. 24. 26. 28. 30. 32. 35. 36. 37. 39. 40. 41.
1, 7. 10. 14. 20. 21. 28. 31. 38. 39.

Перечень карточек вечности (В)

Цифрами обозначены номера карточек ценностей (Ц), которые ведут к данной «вечности» (т.е. какие результаты жизни достойны той или иной «памяти потомков»).

Карточки выглядят примерно так же, как и другие. На лицевой стороне крупно написано: вверху по центру – «вечность», ниже и крупнее - название «вечности». На оборотной стороне – название вечности и номера ценностей ведущих к данной вечности.

1. Память родных и близких (хотя бы они помнят...)

1, 4. 8. 10. 11. 14. 23. 25. 30. 31. 35. 37. 38.

1. Проклятие потомков (неприглядные дела, преступления, позор)

2, 7. 11. 13. 17. 32. 33. 34. 36.

3. Церковь объявила вас «святым».

2, 3. 5. 9. 10. 11. 15. 20. 28. 31. 37. 38. 39.

2. Памятник, мемориальная доска (увековечение в названии новой улицы, города, планеты...)
1. 10. 11. 16. 18. 20. 21. 28. 31. 35. 37. 38. 39.
3. Непризнанный гений (большой вклад в науку, культуру, но без почестей – не оценили...)
2. 3. 5. 7. 15. 16. 18. 20. 21. 35. 37. 38. 39.
4. Незаслуженные почести (ничтожный вклад в культуру или даже вред)
1. 6. 10. 11. 14. 19. 22. 23. 25. 29. 31. 32. 33. 36.
5. О вас скоро забудут, хотя жили вы правильно (как все люди, как положено...)
1. 4. 6. 8. 12. 15. 18. 22. 23. 26. 27. 29.
6. Всем наплевать на вашу смерть и на то, что вы жили на свете...
2. 5. 9. 12. 13. 15. 17. 19. 22. 24. 26. 27. 32. 34. 36.

Перечень карточек внешних и внутренних факторов.

Внешний вид карточки – похож на все уже изготовленные. На лицевой стороне крупно пишем название карточки. На обратной стороне – название карточки и семь рядов цифр. Цифры первого ряда означают, что данный фактор способствует достижению путей этапа детство (Д) под соответствующими номерами, цифры второго ряда – достижению соответствующих путей этапа «школь» (Ш), третьего ряда – этапа молодости (М), четвертого ряда – этапа зрелости (З), пятого ряда – этапа старости (С). Цифры шестого ряда обозначают номера факторов, которые способен нейтрализовать или изменить данный фактор (при борьбе со своими недостатками). Цифры седьмого (последнего ряда – номера факторов-призов за успешность использования данного фактора в борьбе с другим своим нежелательным фактором (или штрафов – в случае ошибочной борьбы, но уже если боролись против данного фактора, т.е. призы определяются по фактору, с помощью которого боролись, а штрафы – по факторы, против которого боролись).

Для расширения игротехнических возможностей методики можно изготовить некоторые, наиболее ходовые карточки факторов в двух экземпляров. Это такие карточки, как «Блат», «Организованность», «Любознательность», «Хитрость», «Плохой собеседник», «Сообразительность», «Немного тупость», «Воля», «Достоинство и честь». При наличии желания и терпения можно просто изготовить все карточки в двух экземплярах. (В данном пособии приведены не все карточек факторов, что не влияет на возможность её применения для профориентационной работы)

1. Согласие в семье.
Д: 1. 2. 3. 6.
Ш: 9. 14. 15. 16. 17. 19. 21. 22.
М: 24. 33. 34. 38. 40.
З: 47. 50. 51. 55. 58. 59. 60. 61. 62. 63. 64. 65. 66. 67. 68. 69. 70. 71. 72. 73.
С: 74. 75. 78. 80.
2. 7. 10. 14. 17. 21. 27. 31. 33. 39. 42. 43. 44. 45. 46. 47.
3. 4. 5. 16. 26. 28. 32. 37. 39.
2. В семье ссоры, нервозность
Д: 2.3А, 4. 5. 7.
Ш: 3. 10. 19. 20.

- М: 23. 35. 36. 39. 42. 43. 44.
З: 46. 48. 52. 53. 54. 57.
С: 76, 77. 79
1. 4. 11. 12. 16. 20. 26. 28. 32. 36. 37.
7, 10. 13. 17. 19. 25. 27. 31. 33. 38. 42.
3. Материальная обеспеченность (богатые родители, выигрыш)
Д: 2. 3.
Ш: 12. 18.
М: 33. 38 а. 39.
З: 51, 53.
С: 74. 75. 80
2. 24. 26. 28. 36. 41. 43. 44. 45. 46. 47.
1, 5. 8. 19. 37. 39.
4. Высокообразованные, культурные родители.
Д: 1. 3.
Ш: 9. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 21. 22.
М: 24. 28. 29. 30. 31. 32. 33. 34. 37. 38. 40. 41. 45.
З: 47. 50. 51. 55. 56. 58. 63. 64. 65. 66. 68. 69. 70. 71. 72. 73.
С: 80.
1, 13. 21. 23. 25. 27. 29. 33. 39. 42. 45. 46.
1. 8. 11. 12. 20. 22. 24. 26. 28. 32. 35. 36. 37. 40. 41.
5. Блат (выгодные знакомства, связи...)
Д: 2. 3.
Ш: 12. 19. 20.
М: 26. 28. 29. 30. 31. 38. 43.
З: 47. 49. 50. 51. 54. 56. 73.
С: 75.
2. 4. 9. 12. 21. 23. 26. 28. 36. 42. 43. 44. 45. 46. 47.
1. 3. 6. 8. 15. 20. 22. 24. 27. 29. 30.
6. Чудо (счастливый случай, везение)
Д: 2. 3.
Ш: 22.
М: 26. 28. 29. 30. 31. 33. 34. 44. 45.
З: 50. 61. 73.
С: 74. 78. 80.
7, 9. 10. 17. 19. 21. 23. 25. 38. 42. 43. 44. 45. 46. 47.
5, 8. 18. 20. 22. 24. 30. 31. 31. 37. 39.
7. Не везет...
Д: 3А. 4.
Ш: 20
М: 35. 39. 42.
З: 48. 53. 54. 57. 73.
С: 76. 77. 79
1, 3. 8. 11. 15. 16. 18. 20. 22. 34. 37. 39.
2, 9. 10. 13. 17. 19. 21. 23. 25. 33. 42. 43. 44. 45. 46. 47.
8. Большие планы, высокий уровень притязаний.

Д: 1. 3. 6.
Ш: 9. 10. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 18.
М: 24. 26. 28. 29. 30. 31. 34. 36. 37. 38А. 40. 41. 42. 45.
З: 47. 49. 40. 51. 54. 55. 56. 57. 69. 71. 72. 73.
С: 78. 80
9, 13. 19. 25. 30. 38.
3, 4. 5. 6. 11. 12. 14. 15. 18. 24. 30. 31. 37. 39.

9. Много не надо... (невысокий уровень притязаний)
Д: 3А. 4. 5.
Ш: 8. 10.
М: 23. 25. 27. 32. 39.
З: 46. 53.
С: 74. 75. 77. 79.
3, 4. 6. 8. 12. 14. 15. 18. 20. 24. 30. 35. 37.
7, 10. 13. 25. 38. 42.

10. Суегливость, нехватка времени, неумение планировать время.
Д: 3А. 4. 5. 7.
Ш: 8. 19.
М: 23.
З: 46. 48.
С: 75. 79.
1, 4. 6. 11. 15. 22. 24. 32. 34.
2, 7. 23. 33. 42.

11. Организованность, умение планировать время.
Д: 1. 6.
Ш: 9, 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 18.
М: 24, 28. 29. 30. 31. 37. 38. 38А, 40. 41. 44. 45.
З: 47. 49. 50. 51. 55. 56. 58. 59. 60. 61. 62. 63. 64. 65. 66. 67. 68. 69. 70. 71. 72. 73.
С: 74. 78. 80
7, 13. 17. 23. 25. 33. 42.
4, 8. 15. 16. 20. 22. 24. 32. 34. 37. 40. 41.

12. Любознательность, общая эрудиция.
Д: 1. 3. 6. 7.
Ш: 9. 12. 14. 15. 16. 17.
М: 24, 26. 28. 29. 30. 31. 36. 37. 38. 40.
З: 50. 58. 64. 65. 66. 67. 68. 69. 71. 72. 73.
С: 78. 80.
9, 13. 21. 23. 25. 39.
4, 8. 14. 20. 22. 37. 40. 41.

13. Безразличие ко всему. Апатия. Ограниченность интересов.
Д: 3А. 4. 5.
Ш: 8. 19. 20.
М: 23, 35, 39. 43.
З: 46. 48. 53.
С: 79.
4, 8. 12. 14. 15. 16. 18. 20. 22. 24. 26. 30. 35. 37. 40. 41.
2, 7. 9. 17. 19. 21. 23. 25. 38. 42.

14. Жажда приключений («Шутник», «Сорви-голова», «безобразник»)
Д: 2. 4. 6. 7.
Ш: 8. 10. 12. 13. 20.
М: 23. 32. 37. 38 а. 39. 40. 42.
З: 47. 49. 51. 52. 53. 54. 57. 59. 60. 61. 62. 67. 68.
С: 78, 80.
1, 9. 13. 21. 23. 25. 31. 32. 36. 38. 42.
8, 12. 15. 16. 20. 22. 24. 27. 33. 37. 39. 40.

15. Предприимчивость, изворотливость, хитрость.
Д: 2. 4. 5. 6. 7.
Ш: 10. 11. 12. 13. 14. 18. 19.
М: 26. 28. 29. 30. 31. 33. 38А. 41. 42. 43.
З: 47. 49. 50. 51. 52. 54. 56. 61. 67. 68. 69. 71. 73.
С: 78.
7, 9. 10. 13. 21. 23. 25. 26. 28. 30. 34. 38. 42.
5, 8. 11. 14. 20. 22. 24. 27. 29. 32. 37. 39. 40. 41.

16. Здоровье, сила, ловкость.
Д: 1. 6.
Ш: 10. 12. 13. 21. 22.
М: 32, 33. 34. 38А. 41.
З: 49. 59. 60. 61. 67. 65. 66. 67. 68. 69. 70. 71. 72. 73.
С: 74. 78. 80.
13, 17. 19. 33. 38. 42. 43. 44. 47.
1, 11. 14. 18. 32. 37. 39.

17. Болезни, слабость, неуклюжесть.
Д: 1. 3А. 5.
Ш: 8.
М: 23., 35. 36.
З: 46. 48.
С: 76. 77. 79.
1, 9. 16. 18. 37. 39.
2, 7. 13. 19. 21. 31. 33. 38. 42. 43. 44. 47.

18. Красота. Внешние данные.
Д: 1. 2. 5.
Ш: 19. 20. 22.
М: 33. 34. 38А. 39. 43.
З: 48. 53. 61. 66. 69. 70. 72.
С: 74. 78. 80.
7, 9. 19. 21. 38. 42. 43. 47.
3, 6. 8. 20. 30. 35. 37. 39.

19. Некрасивость. Внешние дефекты.
Д: 3А. 4. 5.
Ш: 14
М: 35. 36.
З: 46. 48.
С: 76. 77. 79.

1, 6, 18, 20, 37, 39.
2, 7, 36, 38, 42, 43, 44, 47.

20. Умение общаться, обаяние, умение нравиться.

Д: 1, 2, 6.

Ш: 9, 10, 11, 12, 13, 15, 16, 17, 20, 22.

М: 24, 29, 33, 37, 38, 38А, 39, 41, 44, 45.

З: 47, 49, 50, 51, 52, 53, 55, 56, 57, 61, 65, 66, 67, 68, 69, 71, 72, 73.

С: 74, 75, 78, 80.

2, 7, 13, 19, 21, 27, 31, 33, 38, 42.

4, 5, 6, 11, 12, 14, 15, 18, 22, 26, 32, 37, 40.

21. Плохой собеседник, зануда, неумение нравиться.

Д: 5.

Ш: 8.

М: 23, 36.

З: 46, 48.

С: 76, 77, 79.

1, 6, 8, 15, 18, 37.

7, 13, 17, 31, 38, 42, 45.

22. Сообразительность, логичность, хорошая память.

Д: 1, 2, 3, 6.

Ш: 9, 11, 12, 14, 15, 16, 17.

М: 24, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 40, 41, 45.

З: 47, 49, 50, 51, 52, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 71, 72, 73.

С: 74, 75, 78, 80.

7, 10, 13, 23, 42.

4, 5, 6, 11, 12, 14, 15, 20, 32, 34, 39, 40.

23. Немножко тупость. Наивность, растяпа.

Д: 3А, 5, 7.

Ш: 8, 20.

М: 23, 39.

З: 46, 48, 53.

С: 79.

3, 5, 6, 8, 11, 12, 15, 22, 26, 28, 40.

7, 10, 13, 27, 29, 33, 39.

24. Воля, настойчивость, смелость.

Д: 3, 6.

Ш: 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 21, 22.

М: 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 37, 38, 38А, 40, 41, 44, 45.

З: 47, 49, 50, 51, 52, 54, 55, 56, 57, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 71, 72, 73.

С: 74, 75, 78, 80.

7, 10, 13, 17, 25, 29, 33, 42, 43, 44, 45, 46, 47.

4, 5, 6, 8, 11, 14, 15, 26, 28, 32, 34, 39, 41.

25. Безволие, лень, пассивность.

Д: 3А, 5, 7.

Ш: 8, 10, 20.

М: 23, 35, 36, 39, 42, 43.

З: 46, 48, 53, 54.

С: 75, 77, 79.

1, 6, 8, 11, 14, 16, 18, 20, 22, 24, 26, 28, 34, 37, 40, 41.

2, 7, 9, 13, 27, 29, 33.

26. Злость, хамство, наглость.

Д: 3А, 4, 5, 6, 7.

Ш: 10, 19, 20.

М: 35, 38А, 39, 42, 43.

З: 46, 48, 52, 53, 54, 57.

С: 79.

1, 4, 18, 20, 26, 28, 30, 31, 32, 34, 35, 36, 40, 42.

2, 5, 14, 15, 23, 25, 29, 31, 33, 38, 39, 42.

27. Достоинство и честь, порядочность

Д: 1, 3, 6.

Ш: 9, 11, 12, 21, 22.

М: 24, 33, 34, 35, 38А, 45.

З: 47, 55, 56, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73.

С: 74, 75, 77, 78, 80.

3, 13, 15, 25, 27, 29, 33, 42.

1, 4, 24, 26, 32, 34, 36.

28. Продажность...

Д: 2, 5.

Ш: 19, 20.

М: 39, 42, 43.

З: 46, 48, 53, 54, 57, 72.

С: 75.

1, 4, 16, 24, 26, 28, 30, 34, 35, 36, 37.

5, 15, 23, 25, 27, 33, 39, 42.

29. Влюбчивость, чувственность, жажда любви.

Д: 1, 2.

Ш: 17, 20, 21, 22.

М: 33, 34, 38, 40, 43.

З: 54, 72.

С: 80.

11, 13, 17, 19, 24, 25, 27, 29, 41.

5, 8, 18, 26, 33, 35, 36.

30. Уравновешенность, внимание, аккуратность

Д: 1, 3, 6.

Ш: 9, 11, 12, 14, 15, 16, 18.

М: 24, 28, 30, 31, 36, 37, 40.

З: 47, 49, 50, 51, 56, 60, 61, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 71, 73.

С: 74.

2, 10, 14, 27, 33, 42, 46.

1, 4, 11, 15, 16, 20, 22, 24, 26, 28, 34, 36, 40, 41.

31. Неуравновешенность, Импульсивность, капризность.

Д: 3А. 4. 5. 7.
Ш: 8. 10. 19. 20.
М: 23. 35. 39. 42. 43.
З: 46. 48. 52. 53. 57.
С: 79.
1, 4. 11. 15. 20. 22. 26. 31. 34. 36.
2, 7. 10. 14. 17. 23. 25. 27. 29. 30. 39. 42. 46.

32. Исполнительность, ответственность, послушность.
Д: 1, 2. 3.
Ш: 9,11. 16. 16. 18.
М: 24. 26. 27. 28. 29. 30. 31. 32. 41. 45.
З: 47. 50. 55. 56. 58. 60. 61. 62. 63. 64. 65. 67. 68.
С: 75. 77.
8, 10. 14. 33.
11, 22. 24. 26. 28. 32. 36. 41.

33. Воспитанность, скромность.
Д: 1, 2.
Ш: 12. 14. 17. 21. 22.
М: 29. 33. 35. 36. 37. 38. 45.
З: 47. 55. 56. 58. 61. 65. 66. 69. 70. 71. 72.
С: 75. 77.
2, 14. 15. 19. 21. 27. 29. 33. 39. 46.
4, 19. 25. 28. 30. 32. 34. 35.

34. Оптимизм, веселый нрав.
Д: 1. 2. 6.
Ш: 11. 12. 14. 17. 20. 21. 22.
М: 29. 32. 33. 34. 38. 38 А. 39. 40. 45.
З: 47. 50. 53. 56. 58. 61. 65. 66. 68. 69. 70. 71. 72.
С: 74. 78. 80.
2, 7. 17. 19. 21. 25. 31. 39. 42. 43. 44. 45. 46. 47.
1, 3. 4. 6. 8. 11. 12. 14. 15. 16. 18. 20. 26. 39.

35. Знание жизни, интуиция, чутьё, мудрость.
Д: 2. 6. 7.
Ш: 10. 11. 12. 18.
М: 33. 34. 38А. 41. 44. 45.
З: 47. 49. 50. 51. 54. 55. 56. 57. 60. 61. 65. 67. 68. 69. 70. 71. 72. 73.
С: 75. 78. 80.
2, 7. 21. 23. 25. 33. 42.
4, 11. 12. 14. 15. 20. 22. 26. 32.

44 (43, , 46, 47). ДЦП с осложнениями на ноги.
Д: 1. 2. 5.
Ш: 8,21.
М: 23. 35. 36. 37. 39.
З: 46. 48. 55. 58. 63. 64. 65. 66. 69. 71. 73.
С: 76. 77. 80.
8, 16. 18.
7, 17. 19. 31. 38. 42. 43.

45. ДЦП с осложнениями речи.
Д: 1. 2. 3А. 5.
Ш: 8, 14. 21.
М: 23. 25. 35. 36. 37. 40
З: 46. 48. 55. . 70.
С: 74. 76. 77. 80.
8, 16. 18. 20.
7, 19. 21. 31. 38. 42.

48. Семья с низким социально-культурным и материальным уровнем.
Д: 4. 5. 6.
Ш: 8. 10. 20.
М: 23. 25. 32. 39. 42. 44.
З: 46. 53. 54. 57. 62. 67.
С: 74. 76.
1, 6. 8. 14. 20. 26. 32. 37. 40. 41.
2, 7. 9. 13. 19. 25. 31. 38.43.

49. Вы - сирота, у вас нет (вас бросили) родители или их лишили родительских прав.
Д: 3А. 4, 5.7.
Ш: 8. 10. 13. 20.
М: 23. 32. 35. 39. 42.44.
З: 46. 53. 54. 67.
С: 74. 76. 77. 79.
2, 8. 13. 19. 25. 31. 33. 38.
9, 15. 23. 29. 34. 42.

Карточка «Спор»

Для игры необходимо изготовить одну карточку «Спор», которая имеет следующий вид:

На лицевой стороне крупно написано слово «СПОР», под ним проведена жирная черта и написан следующий текст: «Если кто-либо не согласен с ответами на катах и собирается поспорить с ними, то он обязан громко заявить об этом. Спорящий игрок обязан в течение 30 секунд доказать свою правоту большинству присутствующих, после чего обязан замолчать. За спешный спор игрок получает «приз», за неудачу «штраф» (см. на обратной стороне данной карточки). Желаем удачи!

На обратной стороне карточки крупными буквами написано слово «ПРИЗЫ» и приведен список призов:

12. Любознательность. 15. Хитрость. 20. Умение общаться. 22. Сообразительность. 19. Воля, настойчивость. 36. Воспитанность. 37. Оптимизм, веселый нрав. 40. Знание жизни.

Ниже такими же крупными буквами написано «ШТРАФЫ» и приведен список штрафов: 13 - Безразличие ко всему. 21. Зануда (плохой собеседник). 23. Наивность. 25. Безволие, лень. 33. Капризность. 38. Пессимизм. 39. Самомнение. 42. Неуверенность.

Ход игры.

1. Перед игрой необходимо проверить, все ли карточки находятся в «своих» группах (Ц, П, Ф, В.). При этом, все карточки ценностей (Ц) и вечности (В) следует разложить по порядку их номеров, что необходимо для быстрого поиска в игре. Карточки путей (П) должны быть разложены по соответствующим этапам жизни.

2. Ведущий дает примерно следующую устную инструкцию: «В игре моделируется жизненный и профессиональный путь человека. Сейчас мы посмотрим, кто лучше сумеет «прожить» отпущенные ему годы, начиная с детства и кончая старостью. Посмотрим также, кто какую память оставит по себе своим потопкам. Сейчас вы все в случайном порядке получите карточки с различными человеческими характеристиками (внешними и внутренними факторами) – это будут ваши начальные игровые образы, которые могут и не соответствовать вашим реальным качествам. В зависимости от успешности игровых ходов, вы сможете их существенно изменить (в жизни ведь человек тоже постоянно меняется) С правилами игры вы познакомитесь чуть позже, для их освоения выделяется даже специальный этап – «детство» (как и в реальной жизни, мы многому учимся в детстве). А пока пусть каждый лучше познакомится со своими факторами (характеристиками).

3. Далее ведущий раздает всем по 6 карточек факторов в случайном порядке и еще раз напоминает, что это начальные игровые образы каждого участника, которые в ходе игры могут сильно меняться, поэтому не стоит огорчаться, если кому-то достались непривлекательные факторы (с такими характеристиками даже интереснее начинать игру).

4. Сразу же стоит познакомить участников с первым правилом – правилом борьбы со своими недостатками. Для примера ведущий берет из группы оставшихся нерозданных факторов два из них и показывает порядок такой борьбы. Например, можно ли с помощью «Эрудиции» побороть свою «злость»? На обратной стороне карточки «Эрудиция» шестая строчка указывает номера тех факторов, которые данный фактор может преодолеть. Номера карточки «Злость» там не оказывается. Тогда за неудачный ход игрок получает штраф, который определяется по обратной стороне карточки того фактора, против которого оптант пытался неудачно бороться, т.е. по обратной стороне карточки «Злость» (седьмая строчка). Первый встретившийся номер в стопке оставшихся факторов и будет таким фактором (например, «неуравновешенность»), который должен быть обменен на фактор, с помощью которого подросток не смог себя улучшить, т.е. вместо «Эрудиции» остается «неуравновешенность» (по принципу «глупость порождает глупость»).

Если бы оптант сделал удачный ход, то приз определялся бы уже по фактору «Эрудиция», и это наверняка был бы привлекательный фактор, например, «Знание жизни» (по принципу «добро и разум порождают разум и добро»). Соответственно, новый привлекательный фактор – «Знание жизни» менялся бы на тот, против которого боролись, т.е. на «злость».

Имеется еще одно очень тонкое дополнение к правилу борьбы со своими недостатками. Если оптант использует для борьбы явно непривлекательный фактор и получает в качестве штрафа новый непривлекательный фактор, то, не нарушая общего правила, лучше позволит поменять новую «плохую карточку» на старую, как бы давая ему шанс хоть какого-то, но обновления (по принципу: «клин клином вышибается»). Если же оптант, неудачно используя для борьбы с недостатками негативный фактор, получает в качестве «штрафа» новый фактор «положительный», то ест фактически – «приз», что теоретически вполне возможно, если строго следовать вышеизложенному правилу, то мы считаем, что на первый раз такую награду подросток должен получить. Ведь, чтобы додуматься до такой хитрости, нужна сообразительность, развитая логика, которая вполне может быть вознаграждена. Но когда профконсультант почувствует, что и другие игроки разгадали эту хитрость, позволяющую слишком легко бороться со своими самыми непривлекательными факторами, то он должен ужесточить правило и запретить обменивать в качестве штрафа негативный фактор на положительный. (Оптант в этом случае мог бы просто оставаться со старым негативным фактором или, в более сложном варианте, получал

бы новый негативный фактор, определяемый по обратной стороне фактора, с помощью которого он неудачно пытался бороться).

5. При использовании методики в работе с подростками группы риска в порядок борьбы со своим основным негативным фактором (болезнь, сиротство, неуспеваемость) вносятся некоторые дополнения. Тот или иной негатив, связанный с неблагоприятными жизненными обстоятельствами (Болезнь, сиротство, нищета, пьянство родителей) может быть преодолен, но не один, а, как минимум, тремя факторами, ведущими к излечению или изменению статуса ребенка. Опыт показывает, что подростки, прекрасно осознавая сложности реальной жизни, не воспринимают усложнение правил с обидой. Об этом же свидетельствует и то, что они пресекают попытки ведущего «подыграть» им (пожалеть), а также высокая требовательность школьников к своим товарищам, решившим покончить с неприятным обстоятельством.

6. Если кто-то попробовал воспользоваться первым правилом (борьбой с недостатками) при неудачном ходе не согласился с ответами на обратной стороне карточек, профконсультант должен познакомить играющих со вторым важным правилом – правилом спора. Оптант, желая поспорить, обязан взять карточку «СПОР», и громко заявить, что он спорит – это необходимо во избежание недоразумений, например, в случае неудачного спора, чтобы не получить в наказание штраф, подросток может сказать, что он и не спорил вовсе, а просто так говорил... Если одновременно хотят поспорить несколько человек, то первым спорит тот, кто раньше об этом заявил (или по договоренности).

Спорящий игрок должен в течение 30 секунд обдумать свои аргументы и за это же время убедить в своей правоте большинство присутствующих (половина – это мало), включая ведущего и самого себя. После высказывания спорящего присутствующие, без всяких комментариев просто говорят, согласны они с аргументами спорящего или нет. Если же начать комментировать их и выяснять отношения, то спор отнимает массу времени и игра, как правило, «ввязнет». При этом профконсультант имеет такое же право голоса, как и остальные участники. Это важно для придания игре большего демократизма, а значит, самостоятельности и большей ответственности оптантов в игре. В случае убедительного спора игроку выдается приз, а в случае неудачи – штраф, которые определяются по обратной стороне карточки «СПОР». Естественно, менять штраф на явно непривлекательный фактор из оставшихся у оптанта карточек нельзя.

Нередко возникают ситуации, когда ведущий может оказаться в меньшинстве при голосовании «за» или «против» аргументов спорящего школьника. Ведущий все же вынужден дать спорящему приз, но если его доводы были явно ошибочными, то очень кратко, как бы промежду прочим, подкорректировать их, или, припомнив примеры из других игр, показать, как можно было бы спорить более убедительно. Иногда допускается обращаться за помощью в такой коррекции к товарищам ошибочно спорящего оптанта.

Опыт показывает, что нередко, благодаря удачному спору, удается спасти самые безнадежные ситуации и, наоборот, излишняя расслабленность или самоуверенность способны испортить отличный первоначальный расклад факторов.

7. Далее играющие переходят к разыгрыванию путей (П). В некоторых играх, при наличии времени, при работе с быстро соображающими школьниками, совместно с ними отобрать те карточки путей, которые наиболее интересны большинству из них. Если при этом будут отбираться карточки только с привлекательными достижениями, то ведущий должен объяснить, что без «плохих» путей игра будет неинтересной и не похожей на настоящую жизнь, где имеются не только радости и успехи, и огорчения и даже падения.

Оптанты, также сначала на примере, знакомятся с правилом разыгрывания путей (П). Профконсультант берет какую-либо карточку пути, например, на этапе

детства «Лидерство среди сверстников», и объясняет, что данный путь достанется более достойному. Для определения этого каждый выкладывает по одному фактору, который бы явно способствовал «лидерству» (если игрок хочет получить данную карточку пути) или же явно не способствует «лидерству» (если игрок не желает пройти данный путь). Правильность каждого хода определяется по обратной стороне выложенных факторов, где в графе «Детство» (первая строчка – Д) казаны номера путей, прохождению которых данный фактор явно способствует. (Соответственно, при разыгрывании путей на других этапах, номера нужно смотреть под буквами «Ш» «М» «З» «С»).

Так, например, достижению «Лидерства среди сверстников» способствуют «Воля», «Сообразительность», «Жажда приключений» и др. факторы. Если окажется, что все сделали по удачному ходу и в равной степени достойны получить карточку разыгрываемого пути, ходы повторяются, т.е. все выкладывают еще по одному фактору и т.д. Карточка пути достается тому из участников, кто сделал последний правильный ход.

После это начинается собственно игра. Стопка с отобранным и разложенными по этапам карточками путей кладется на середину стола, и школьники начинают разыгрывать пути (сначала первый сверху путь, потом – второй и и.д.). Опанты могут играть с «зарытыми» картами, (для этого и сделана на карточках наклонная линия с обозначениями «на полях», позволяющая держать карты в руке), как в обычных житейских играх (например, в «дурака»), а могут спокойно выложить свои факторы на столе. Так удобнее и для игроков, и для ведущего. Когда подростки делают свои ходы факторами, то они кладут соответствующие карточки рядом со стопками карточек путей, наверху которой находится разыгрываемый путь. При этом, для экономии времени, лучше сразу переворачивать карточки факторов ответами (т.е. обратной стороной) вверх. Это важно также для контроля ходов своих товарищей.

Важно, что в самом процессе разыгрывания путей нельзя бороться со своими недостатками. Бороться можно по одному разу между разыгрыванием каждого пути.

Хотим также заметить, что на этапе детства играющие знакомятся с основными правилами и усваивают их. И если кто-то оказывается менее способным учеником в детстве и в школе, то он может отстать от своих более сообразительных товарищей. Разве в реальной жизни не так?

8. Когда опант ошибается, то он может либо прекратить участие в дальнейшем разыгрывании данного пути, ожидая следующий путь, либо он может попытаться отстоять свой ход в игровом споре. Спор организуется так же, как и при борьбе со своими недостатками: в течение 30 секунд подросток должен убедить большинство присутствующих в своей правоте. Школьник берет карточку «Спор» торжественно заявляет всем, что он собирает спорить, обязательно уточнив, будет ли он доказывать, что выложенный им фактор способствует достижению разыгрываемого пути или, наоборот, явно не ведет к его достижению. Последнее характерно для случаев, когда разыгрывается непривлекательный путь, например, «Вы предали дорогого человека» и все. Естественно, стремятся не быть в числе «достойных» претендентов на прохождение такого пути.

В случае успешного спора опант получает приз, при плохой аргументации – штраф, которые также определяются по обратной стороне карточки «спор».

Если все игроки (или хотя бы два игрока) в результате успешных ходов и споров оказываются в равной степени достойны разыгрываемого пути, то путь не достается никому, а соответствующая карточка выводится из игры, и относится это как к привлекательным, так и к явно нежелательным путям. Такое правило позволяет несколько повысить требовательность играющих школьников к аргументам своих спорящих товарищей, т.к. все начинают понимать, что если быть слишком «добрыми», то пути не будут доставаться никому, и игра (жизнь) пройдет вхолостую.

9. Напоминаем, что в игре разыгрываются не только положительные пути, но и явно непривлекательные («Двойки-тройки», «Загул», «Ссора с любимым человеком», «Производственные преступления» и др.), что вполне соответствует правде жизни и делает игру более интересной. Кроме того, заметим, что именно в играх (в тактичной и ненавязчивой форме) обсуждение таких проблем является более удобным по сравнению с «морализаторскими» лекциями и даже некоторыми «задушевными» беседами. Уход от таких проблем делает профессиональную консультацию неполноценной в воспитательном отношении, а подростки все равно будут обсуждать эти пути, только неизвестно с кем.

Иногда возникает трудность в понимании логики разыгрывания путей, которые никто не хочет получать. Если опанты выкладывают свои факторы и по ответам на их обратной стороне оказывается, что никому данный путь не достается, т.е. все в равной степени «достойны» его избежать, разыгрывание продолжается, пока все участники не выложат по шесть факторов (тогда путь не достается никому), или пока кто-то все-таки не «попадет».

Еще более сложный для понимания случай, когда одни подростки хотят получить разыгрываемый путь, а других он явно не привлекает (например, такие неоднозначные пути, как «Общественная деятельность», «Платная подготовка в ВУЗ и др.). Если опанты не согласны с ответами, но спорить побаиваются, то игру продолжают лишь те, кто «достойн» по своему очередному выложенному фактору получит данный путь. Если разыгрываемый путь явно привлекателен для подростка, а по ответам он ему не достается, то все может решиться в споре. Точно также в споре есть возможность решить, может ли подросток выйти из разыгрывания пути, который он получить совсем не желает, даже при правильном (по ответам) ходе.

10. За каждый пройденный (полученный) путь опанту «торжественно» вручается соответствующая награда, определяемая по обратной стороне разыгранного пути (первая строчка сверху). Полученный в награду новый фактор меняется на один из шести имеющихся. Логика здесь такова, что любое достижение жизни (хорошее или плохое) оказывает на человека определенное влияние, т.е. человек меняется в делах, растет, и даже в случае явных потерь также приобретает некоторый опыт жизни, т.е. это тоже своеобразная награда за активность.

Примечательно, что если опанты «из осторожности» мало спорят и почти не достигают никаких путей, пытаются «сохранить себя» (свои первоначально хорошие факторы), то уже с середины игры, а иногда и раньше, но особенно к её концу, он, судя по некоторым внешним проявлениям, начинают завидовать даже тем, кто «нахватал» явно непривлекательные пути и соответствующие ценности. Не завидуют ли также «благополучные» обыватели тем, чья жизнь прошла более насыщенно?

11. После разыгрывания пути и получения соответствующих «наград» участникам предоставляется возможность вновь «побороться» со своими факторами (обстоятельствами), после чего вновь разыгрывается очередной путь.

12. Таким образом, в ходе игры опанты постепенно накапливают карточки путей – своеобразный «образ жизни». Одновременно на руках каждого игрока не должно быть больше 5 карточек полученных путей, с тем, чтобы определение по ним достигнутых ценностей (результатов жизни) было более динамичным и не откладывалось к концу игры.

Правило достижения ценностей (результатов жизни) примерно следующее. Если игрок собрал как минимум три карточки пути, то независимо от их привлекательности и принадлежности к тому или иному этапу жизни, по этим трем карточкам уже можно определять соответствующие результаты. Для этого три карточки («тройка») переворачиваются и выставляются в ряд. По их обратной стороне (вторая строчка) подсчитываются номера карточек ценностей, которые встречаются более двух раз, т.е. встречаются на большинстве путей.

Определенные таким образом карточки ценностей ведущий тут же вручает оптанту, а все использованные карточки пути, кроме одной, выводятся из игры.

Полученные кем-либо карточки с ценностями другим игрокам уже не достаются. Поэтому, с одной стороны, следует достичь наиболее интересных ценностей-результатов, но, с другой стороны, следует подобрать более удачную «тройку» из карточек путей, чтобы наверняка получить хорошие результаты, тем более, что две из трех карточек пути выводятся из игры и в составлении других «троек» уже не используются. Оптант вынужден думать, компоная такие «тройки», т.е. как бы учиться использовать «накопленный» в игре опыт. Если два или несколько игроков одновременно заявят о желании определить по «тройкам» достигнутые результаты, то необходимо установить очередность в зависимости от того, кто первым такое заявление сделал. Одному игроку разрешается компоновать «тройку» только один раз в интервале между разыгрыванием карточек путей, т.е. максимальное число таких «троек» в данном интервале не превышает количества участников игры.

В награду за достижение ценностей оптант оставляет одну из карточек путей, использованных в «тройке», соответствующих по своему знаку привлекательности большинству полученных ценностей.

Случается и так, что игрок не получает ни одной карточки с результатом – тогда считается, что «тройка» составлена неумело, и оптант никак не поощряется, т.е. все три карточки пути считаются использованными и убираются в стопку незадействованных в игре карточек путей. Правда, если школьник мог бы получить какие-то результаты (ценности), но они уже достались его более «проворному» товарищу (а такое случается, особенно к концу игры), то справедливости ради, можно поощрить такого школьника, разрешив ему оставить один из трех использованных для составления «тройки» путей, знак привлекательности которого соответствует большинству ценностей с таким же знаком, которые могли бы ему достаться, но не достались.

13. И вот разыгрывается последняя карточка путей. Может оказаться так, что в конце игры у некоторых подростков окажутся по 3, по 2, а то и по 1 пути. Как по ним определять достигнутые ценности? Например, если это 4 карточки путей то сначала – по трем карточкам компоуется обычная «тройка», а после получения «награды», т.е. получения одной из трех использованных карточек путей (но при этом сохраняется условие, что достигнутой считается ценность, номер которой встретился на карточке путей два раза, и, конечно же, если эту ценность уже не получил ранее другой игрок). По одной оставшейся карточке пути определять результаты запрещается – она так и остается неиспользованной. По правилам игры подростки должны использовать для достижения результатов-ценностей все полученные карточки путей (все прожитое ижитое должно припомниться на «страшном суде», который состоится при определении достижений «вечности»).

14. Наконец, по полученным результатам-ценностям определяется «вечность» («страшный суд»). Каждый игрок располагает все достигнутые карточки ценностей в ряд в порядке возрастания номеров, переворачивает их обратной стороной и считает встречающиеся номера карточек «вечности», начиная с первого. Игрок, набравший больше других карточек с определенным номером, считает достигнувшем этой «вечности» Ведущий тут же расшифровывает эти номера.

Но более оптимальным представляется другой порядок определения «вечности». Ведущий предлагает всем участникам разложить полученные карточки ценностей в ряд, по мере возрастания их порядковых номеров. После этого ведущий берет первую карточку «вечности», торжественно объявляет её название, переворачивает и по обратной стороне зачитывает номера карточек ценностей, которые данную «вечность» обеспечивают. Подростки подсчитывают количество полученных ими ценностей, обеспечивающих данную «вечность». Победитель по каждой «вечности» её и получает.

Этим фактически и завершается данная игра.

После всего этого стоит провести обсуждение: кто, каких результатов («вечности») хотел бы достигнуть, кто и что получил на самом деле, какими ресурсами как распорядились участники игры, насколько это все похоже на жизнь...

Примечание:

1. Конечно, эта игра очень трудоемка при подготовке (одно изготовление карточек займет дня три, не меньше), да и освоение её требует времени. Но она очень динамична, позволяет подросткам хорошо понимать взаимосвязь различных событий жизни, дает возможность «поиграть» с различными обстоятельствами собственной жизни, понять, что можно сделать, чтобы прожить достойную жизнь в доставшихся обстоятельствах.

2. Профконсультант при определенном опыте может дополнять карточки путей и обстоятельств теми, которые ему кажутся наиболее подходящими для той или иной ситуации.

Методическое пособие

Профориентационная работа с подростками, оказавшимися в сложной жизненной ситуации

Автор-составитель Антонида Константиновна Лукина

Редактор О. Ф. Александрова
Корректурa автора

Подписано в печать 04.09.04

Тиражируется на электронных носителях

Заказ 311

Дата выхода 30.11.2004

Адрес в Internet: www.lan.krasu.ru/studies/editions.asp

Отдел информационных ресурсов управления информатизации КрасГУ
660041 г. Красноярск, пр. Свободный, 79, ауд. 22-05, e-mail: info@lan.krasu.ru

Издательский центр Красноярского государственного университета
660041 г. Красноярск, пр. Свободный, 79, e-mail: rio@lan.krasu.ru