*М.Б. Соркина*

*ЦПМСС Калининского района Санкт-Петербурга*

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПРОФОРИЕНТАЦИОННОЙ РАБОТЕ С УЧАЩИМИСЯ**

**7-9 КЛАССОВ**

Современные подходы к профессиональной ориентации школьников – это комплекс средств, направленных на формирование у учащихся отношения к себе как к субъекту будущей профессиональной деятельности. Исходя из этого, ясно, что профессиональная ориентация – это не выбор профессии, одной на всю жизнь, а формирование готовности к профессиональному само,определению, активизации внутренних ресурсов его личности с тем, чтобы включаясь в профессиональную деятельность, человек мог в полной мере реализовать себя в ней. Особенностью данного подхода является рассмотрение профессионального самоопределения как процесса формирования отношения личности к себе как к субъекту будущей профессиональной деятельности, что позволит подготовить человека в будущем к перемене профессии, адаптации к жизни и профессиональной деятельности в современных социально-экономических и психологических условиях. [3]

Основная задача профессиональной ориентации в основной школе – подготовить школьников к осознанному выбору профессии. С этой целью необходимо:

* сформировать у детей позитивное отношение к труду;
* создать условия для понимания его роли в жизни человека и общества;
* развивать у учащихся интерес к профессиям (в том числе к профессиям родителей и наиболее распространённым профессиям ближайшего окружения)
* познакомить с правилами выбора профессии.

Для этого существует множество приемов и способов. Это и всевозможные викторины, тематические вечера, встречи с представителями различных профессий и многое другое. Но для учащихся 7-9 классов этого уже не достаточно. Многим из них предстоит сделать серьезный профессиональный выбор уже в ближайшем будущем. Особенно тем, кто учится в гимназиях и лицеях, так как им надо уже к 8 классу определиться, в какой специализированный класс пойти. Да и девятиклассникам, собирающимся покинуть школу и поступать в какое-либо учебное заведение начального или среднего профессионального образования, тоже предстоит принять нелегкое решение. Но, к сожалению, не все они готовы к этому, так как у большинства из них еще не сформировались определенные профессиональные интересы и склонности, у них смутное представление о своих способностях, особенно внеучебных, да и представление о мире профессий достаточно ограниченное.

В старших классах чаще всего специалистами (психологами), например, нашего Центра для проведения профориентационной работы проводятся специальные профориентационные индивидуальные и групповые консультации и диагностика. И это, несомненно, действенный способ помочь школьникам в выборе будущей профессии. Но для учащихся 7-8 классов, а в некоторых случаях и 9-х, необходим другой подход. И, прежде всего, это использование игровых технологий. Игровые технологии являются составной частью педагогических технологий. Проблема применения игровых технологий в образовательном процессе в педагогической теории и практики не нова. Разработкой теории игры, ее методологических основ, выяснением ее социальной природы, значения для развития обучаемого в отечественной педагогике и психологии занимались Л. С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин и др. В настоящее время игровые технологии представляют огромный интерес для педагогов и психологов.

В психологии, игра рассматривается как средство активизации психических процессов, средство диагностики, коррекции и адаптации к жизни, исследуются социальные эмоции, сопровождающие игровой феномен. Интересное определение игры представлено у В.С. Кукушина. Он считает, что игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складываются и совершенствуется самоуправление поведением. [1]

Значение игровой технологии невозможно исчерпать и оценить только развлекательными возможностями. В том и состоит ее феномен, что являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде, воспитании. В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая технология с успехом может использоваться в профориентационной работе:

* в качестве самостоятельных технологий для освоения некоторых понятий;
* в качестве технологии занятия или его фрагмента (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
* как технология внеклассной работы.[2]

Понятие «игровые технологии» включает достаточно обширную группу приемов организации педагогического процесса в форме разных педагогических и психологических игр. В отличие от игр вообще, такая игра обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, выступающих как средство побуждения, стимулирования к деятельности, в том числе, профориентационной направленности.

В этом ключе мы предлагаем в качестве одной из форм профориентационной работы с учащимися 7-9 классов игровое профориентационное занятие, цель которого дать участникам представление о мире профессий, о правилах выбора профессии, о классификациях профессий, о некоторых своих способностях, интересах и склонностях, а также пробудить у них, если не интерес к конкретной профессии или области деятельности, то осознание необходимости профессионального самоопределения в будущем.

Занятие рассчитано на один урок, но может быть организовано и как комплекс таких занятий, которое уже будет включать больше профориентационных игр и упражнений и представлять целостную учебную программу.

В начале занятия учащимся дается определение профессии и специальности, представление о правилах выбора профессии («Хочу», «Могу, «Надо»), и в соответствии с ними строится весь урок.

Чтобы представить, какое огромное число профессий существует в мире, ученикам предлагается написать на листочке за 3 минуты все профессии, которые они знают, а затем сравнить полученные списки. Игра называется «Кто знает больше профессий». После подведения итогов игры можно будет сделать вывод об осведомленности школьников о мире профессий, которая у многих оказывается недостаточной.

Для более эрудированных учащихся можно предложить упражнение «Профессия на букву».[4] Цель упражнения – расширение знаний о мире профессионального труда или актуализация уже имеющихся знаний о профессиях. Время проведения: 5 минут. Ведущий называет какую-то букву. Задача участников показать, что они знают много профессий, начинающихся на эту букву, т.е. показать, насколько им знаком мир профессий. Каждый по кругу будет называть по одной профессии на данную букву. Если называется незнакомая большинству участников профессия, ведущий просит пояснить, о чем идет речь. Если игрок не может это объяснить, то считается, что профессия не названа, и ход передается следующему по очереди игроку (по более жестким правилам, тот, кто не смог назвать профессию, выбывает из игры). При этом совсем не обязательно требовать от участников официальных (безукоризненно правильных) названий профессий, поскольку на данный момент ни один справочник не является исчерпывающим. Учащимся важно хотя бы приблизительно обозначить ту или иную профессиональную деятельность и суметь ответить на уточняющие вопросы. У ведущего в данном упражнении имеются возможности для ненавязчивой коррекции представлений учащихся о тех или иных профессиях.

Для закрепления понятия о классификации профессий учащимся предлагается игра «Цепочка профессий». [4]

Учащиеся поочередно называют профессии таким образом, чтобы каждая последующая по какому-то признаку имела сходство с предыдущей. Важно, чтобы каждый мог объяснить, в чем именно сходны профессии. По ходу игры дается информация о разделении профессий по предмету, условиям, средствам труда и т.п. Упражнение используется для развития умения выделять общее в различных видах трудовой деятельности. Данное умение может оказаться полезным в случаях, когда человек, ориентируясь на конкретные характеристики труда, сильно ограничивает себя в выборе (как бы «зацикливаясь» на одной-двух профессиях с этими характеристиками), но ведь такие же характеристики могут встречаться во многих профессиях.

Чтобы помочь ученикам разобраться в некоторых своих способностях, которые можно будет в будущем применить в профессии, им предлагаются упражнения на изучение и развитие их познавательных процессов, таких как память, внимание, логическое мышление. При этом эти упражнения могут проводиться в соревновательном режиме. Например, кто быстрее и правильнее выполнит задание на распределение или переключение внимания, закончит логические ряды или решит анаграммы, кто больше запомнит слов и т.д.

Для обобщения полученных знаний в конце занятия учащимся предлагаются такая игра как «Кто есть кто?». [4] Ведущий называет профессию и просит всех по хлопку одновременно показать рукой на того из участников игры, кому эта профессия больше всех подходит. Смысл игрового упражнения – соотнести образ конкретного человека с различными профессиями на основе знаний учащихся друг о друге.

Также для закрепления полученной информации и проверки своей эрудиции можно использовать игру «Самая-самая». [4] Участникам будут предлагаться некоторые необычные характеристики профессий, а они должны по очереди называть те профессии, которые, по их мнению, в больше всего подходят данной характеристике. Ведущий называет первую характеристику, а участники сразу же по очереди (по кругу) предлагают свои варианты. Если у кого-то возникают сомнения, что названа «самая-самая» (или близкая к «самой-самой»), то можно задавать уточняющие вопросы. Далее называется следующая характеристика и т.д. Всего таких характеристик должно быть не более 5-7. Ведущий выписывает 3-5 наиболее интересных вариантов, после чего организуется небольшое обсуждение и выделение «самой-самой» профессии. Для того чтобы упражнение проходило более интересно, ведущий обязательно должен заранее отобрать наиболее необычные характеристики профессий, которые должны заинтриговать участников. Это могут быть, например, такие характеристики как «самая денежная профессия», «самая зеленая профессия», «самая сладкая профессия», «самая волосатая профессия», «самая неприличная профессия», «самая детская профессия», «самая смешная профессия» и т.д.

Еще одна игра, направленная на подведение итогов занятия – «Угадай профессию». Одному из учащихся на голову надевается бумажная корона с названием профессии. Он должен угадать, какая у него профессия, задавая вопросы одноклассникам и формулируя их таким образом, чтобы на них отвечали только словами «да» и «нет». Важно не только угадать профессию, но и сделать это как можно быстрее. Кроме того, во время игры ребята могут воспользоваться теми знаниями, которые они получили на занятии (о различных профессиях, о классификациях профессий) и проявить свои вербальные способности.

В конце занятия дети подводятся к самостоятельному выводу о правилах выбора профессии («Хочу», «Могу», «Надо») и получают представления о некоторых своих способностях.

Такой подход позволяет в доступной игровой форме рассказать школьникам о проблеме выбора профессии или подходящей области деятельности и сообщить им необходимую для этого информацию. Эмоциональное подкрепление, возникающее в игровой ситуации, делает занятие интересным и запоминающимся.

Таким образом, можно говорить о том, что игровые технологии с успехом можно применять в профориентационной работе с учащимися 7-9 классов. Опыт показывает, что участвовавшие в подобных занятиях школьники, лучше подготовлены к дальнейшей профориентационной работе в выпускных классах, выбору профиля дальнейшего обучения и более успешно справляются с построением профессиональных планов.

Литература

1. Кукушин В.С., Болдырева-Вараксина А.В. Педагогика начального образования/ Под общ. ред. В.С. Кукушина. – Москва: ИКЦ «МарТ»; Ростов н\Д: Издательский центр «МарТ», 2005. – 592 с.
2. Михайленко Т. М. Игровые технологии как вид педагогических технологий // Педагогика: традиции и инновации: материалы междунар. заоч. науч. конф. (г. Челябинск, октябрь 2011 г.).Т. I. –  Челябинск: Два комсомольца, 2011 г. – 140-146 с.
3. Основы теории и практики профориентационной работы в школе. Методические рекомендации. Санкт-Петербургский городской центр профориентации молодежи и психологической поддержки населения. Санкт-Петербург, 2001 г. – 72 с.
4. [Пряжников](http://www.trepsy.net/prof/stat.php?stat=124) Н.С. Профориентация в школе: игры упражнения, опросники (8-11 классы). Москва: ВАКО, 2005. – 288 с.