**Роль игры в профессиональной ориентации учащихся в образовательном учреждении**

Игры детей — вовсе не игры, и правильнее смотреть на них как на самое значительное и глубокомысленное занятие этого возраста.

 (М. Монтень).

Основной задачей школы была и остается социализация ребенка, т.е. помощь в усвоении социального опыта и овладении им. На мой взгляд, наиболее эффективным средством социализации является игра. Именно она позволяет реализовать задатки и способности – лидерский и интеллектуальный потенциал, организаторские умения, развивать находчивость, внимательность, мышление, фантазию. Профориентационные игры служат решению не только этих задач, но и способствуют расширению представлений о мире профессий и развивают эрудицию.

Профессиональное самоопределение – одна из важнейших задач в жизни человека. Вопрос выбора профессии встает перед каждым человеком неоднократно.

В процессе обучения в школе учащиеся проходят несколько этапов профессиональной ориентации. На каждом возрастном этапе профессиональное самоопределение имеет свои особенности. В начальной школе (1-4 классы) у детей должно формироваться понимание роли труда в жизни человека и общества, добросовестное отношение к труду. Для учащихся 5-7 классов характерен поиско-зондирующий этап. В этот период решаются задачи формирования у подростков профессиональной направленности, осознание ими своих интересов, способностей, ценностных ориентаций, связанных с выбором профессии и своего места в обществе. На ориентирующем этапе (8-9 классы) у подростков должны быть сформированы умения, необходимые для профессионального выбора, они должны определиться с выбором дальнейшей образовательной траектории. И, наконец, в 10-11 классах учащиеся корректируют и реализуют свои образовательно-профессиональные планы через более углубленное изучение профильных дисциплин. Таким образом, к концу старшей школы должен быть завершен выбор дальнейшего образовательного маршрута. Успешность выбора будет зависеть от качества той работы, которая была проведена ранее – в начальной и средней школе.

Игровой метод, используемый на всех этапах школьного образования, позволяет моделировать различные ситуации, в том числе и ситуации, требующие поиска и анализа профориентационной информации. Игра позволяет создать контекст, в рамках которого работа с информацией превращается в увлекательное занятие. В целом можно выделить следующие основные характеристики игры:

- условность игрового действия;

- наличие у участников интереса к процедуре игры;

 - добровольность участия в игре;

- наличие определенной системы игровых правил и ограничений;

- ситуативность игры (в разных условиях одна и та же игровая процедура может и не восприниматься как игра);

- субъективность игры (для разных людей одно и то же игровое действие может не восприниматься как игра).

Так или иначе, главное в игре – это условность (двухплановость) игрового действия, которое, с одной стороны, протекает в реальном времени и пространстве, а с другой стороны, проходит и в плане воображения. В этом смысле планирование (в воображении) перспектив своего развития очень близко к игровой деятельности, поэтому профориентация потенциально содержит в себе огромные игровые возможности. К сожалению, возможности эти используются далеко не полностью. С самых ранних начал цивилизации игра была контрольным мерилом проявления всех важнейших черт личности. Ни в каких видах деятельности человек не демонстрирует такого самозабвения, обнажения своих психофизиологических, интеллектуальных ресурсов, как в игре. И взрослые, и дети, играя в футбол, регби, хоккей, шахматы и т.п., действуют так, как действовали бы в самых экстремальных ситуациях, на пределе сил преодоления трудности. Многие человеческие страсти достигают своего пика только в игре. Именно поэтому она взята на вооружение в системе профессиональной подготовки людей, именно потому игра расширяет свои границы, вторгаясь в ранее непредсказуемые сферы человеческой жизни. В онтогенезе человека игра проходит определенные стадии развития, от предметно-манипулятивных и контактно-эмоциональных игр младенчества через ролевые игры и игры с правилами детского возраста, к более сложным видам игр подростков и взрослых, направленных на самопознание, самоутверждение и на представление возможных вариантов и перспектив собственного самоопределения и развития. К последним видам игр можно отнести и активизирующие методы профессионального и личностного самоопределения, предполагающие своеобразный мысленный эксперимент (воображаемую деятельность, «прогнозирование того, чего еще нет») по планированию собственной жизни и профессионального развития. Удачно проведенная профориентационная игра нередко является стимулом для последующих шагов и действий на пути к профессиональному и личностному самоопределению учащихся.

Хочется привести примеры нескольких профориентационных игр, используемых при формировании ключевых компетенций.

**ИГРА «АУКЦИОН»**

**Цель игры:** Повышение информированности учащихся о мире профессий, исследование направленности профессиональных интересов учащихся.

**Условия проведения игры:** Игра предназначена для учащихся 5-7 классов.

Игра проводится после того, как учащиеся познакомились с типами профессий по предмету труда (классификация Е.Климова). Игру можно проводить в классе, а также на внешкольных мероприятиях, во время различных конкурсов. Понадобиться доска для составления списка профессий каждой командой, цветные мелки (свой цвет для каждой команды), деревянным молоток, гонг, символические призы. Время проведения – 15 минут. **Процедура проведения игры:** Класс делится на три команды. Представителям каждой команды по жребию предлагается выбрать тип профессий («Человек - Человек», «Человек - Техника», «Человек -Художественный образ», «Человек – Знаковая система», «Человек - Природа»).

**Инструкция командам:** «За 10 минут вы должны назвать как можно больше профессий вашего типа. Называть будете по очереди: сначала профессию называет первая команда, затем вторая, затем очередную профессию называет снова первая команда и т.д.». Ведущий игры каждый названный вариант профессии отмечает ударом деревянного молотка по столу. Названные профессии записываются на доске (каждая команда записывает «свою» профессию «своим» цветом). Если вариантов больше нет ни у одной команды, то после третьего удара молотка звучит гонг. Выигрывает та команда, игроки которой назвали большее число профессий. Самые активные участники «Аукциона», назвавшие наибольшее число профессий и обнаружившие знание новых профессий, поощряются специальными призами. Диагностические возможности игры: Игра позволяет определить степень общей информированности о мире профессий, а также выявить направленность профессиональных интересов. Типичные трудности: Во время игры многие школьники часто впервые ощущают, насколько мало они осведомлены о мире профессий. **Главная задача ведущего – помочь «пожить» какое-то время этим информационным голодом.** При этом удлинения и уменьшение интервалов между ударами молотка, веселые реплики, подсказки ведущего должны способствовать поддержанию высокого темпа игры.

**ИГРА « УГАДАЙ ПРОФЕССИЮ»**

 (игра парами в классе и возможности использования в индивидуальной профконсультации)

**Цель данного игрового упражнения** — познакомить участников со схемой анализа профессий. Упражнение проводится с классом или группой, а может быть использовано и в индивидуальной работе. По времени оно занимает около часа. При этом на подготовку к игре уходит около 30—40 минут, а на саму игру — 10—15 минут. Процедура использования схемы анализа профессии в групповой игре включает следующие основные этапы:

1. Ведущий просит назвать учащихся в классе (группе) профессию, которую все хорошо знают. Например, профессия — таксист.

2. Далее ведущий обращается к классу со следующим заданием: «Представьте, что я «свалился с луны» и ничего не знаю о земных профессиях, хотя по-русски все понимаю... попробуйте объяснить мне, что это за профессия такая (например — таксист, то есть то, что ранее назвали учащиеся)». Обычно участники игры называют 8—12 характеристик профессии, которые являются далеко не исчерпывающими, и сами признаются, что вроде бы и знают, о чем рассказывать, но забыли. Иногда учащиеся просят, чтобы им задавали наводящие вопросы. Смысл данного этапа — сформировать желание у учащихся познакомиться со схемой, которая позволила бы им, не путаясь, рассказать о любой профессии Ведущий предлагает учащимся записать в свои тетради схему анализа профессии. Сразу же, по ходу записи таблицы ведущий показывает, как можно было бы анализировать только что обсуждавшуюся профессию (например, таксист), которая вызвала определенные затруднения у участников игры. Задача данного этапа — несколько проанализировать профессию (таксист, например), сколько показать учащимся, что схема на самом деле несложная и с ее помощью вполне можно анализировать различные виды трудовой деятельности. Поэтому не следует на данном этапе много спорить и лучше закончить его как можно побыстрее, чтобы у участников было ощущение легкости от использования данной схемы.

3. После первого знакомства со схемой анализа профессий все участники разбиваются на пары (в обычном классе многие и так уже сидят парами) и игрокам предлагается следующее:

1) сначала каждый загадывает конкретную профессию и так, чтобы не видел напарник, выписывает ее где-нибудь;

2) каждый игрок «кодирует» загаданную профессию с помощью характеристик схемы анализа профессии в свободной колонке на своей таблице;

3) игроки обмениваются тетрадями с закодированными профессиями;

4) каждый игрок по тетради своего напарника пытается отгадать загаданную (закодированную) профессию примерно в течение 5—10 минут и предлагает 3 варианта отгадки (если хотя бы один вариант будет правильным или близким к правильному ответу, то считается, что профессия отгадана). Если профессия не отгадана и в ходе обсуждения игроки в паре выяснят, что значительная часть характеристик профессии названа (закодирована) была неверно, то виноватым оказывается тот, кто не смог правильно закодировать профессию.

В игре, как естественной форме обучения, изначально заложен огромный потенциал – она стимулирует познавательную активность учащихся, дает возможность получить знания в доступной форме, на практике приобрести навыки принятия решения, способствует формированию умения работать в команде. В игре формируется интерес к знаниям, расширяется информационное поле учащихся. Так же игровая деятельность, сочетаясь с трудом и учением, способствует формированию характера и развитию воли и интеллекта (А.И. Горькой).

Таким образом, использование игры, как активного метода обучения, способствует повышению эффективности профориентационной работы и соответственно – самоопределению.

С

Список литературы:

1. Сборник профориентационных игр, упражнений/ составитель: Л.А. Дейко, методист I категории МАОДОПО ЛУЦ – Ленинградская, 2015 г. – 25 с.
2. Коданева Л.Н. Поле чудес: Игры, конкурсы, викторины, творческие задания. 5-6 классы. – М.: АРКТИ, 2006. – 32 с. (Развитие и воспитание).
3. Окинина, Г. В. Лабиринт профессий/ Г.В. Окинина// Читаем, учимся, играем. – 2006. – №7. – c. 67-69.
4. Пашнина В.М. Игры и задания для умников и умниц к дням школьных наук. Ростов н/Д: Феникс, 2006. – 288 с. (Здравствуй школа!).
5. Толстик, С. Турнир "Клуб знатоков профессий": занятие для учащихся 9-х классов/ С. Толстик// Школьный психолог: Приложение к газете "Первое сентября". – 2007. – № 4. – c. 46-47.

Мукаева Елена Юрьевна,

информационно-методический отдел муниципального казенного учреждения «Отдел образования Верхнеуслонского муниципального района Республики Татарстан», методист первой квалификационной категории, 8(84379) 2-11-83, 89655936438, elena.mykaeva@mail.ru