**Игровые профориентационные практики в деятельности классного руководителя**

О.В.Зольникова, учитель английского языка,

ГБОУ СОШ с.Сухая Вязовка, м.р.Волжский, Самарской области

Не профессия выбирает человека,

а человек профессию.

*Сократ*

Использование игровых профориентационных практик в деятельности классного руководителя имеет большое значение в самоопределении учащихся. С помощью них школьники проигрывают социальные и профессиональные отношения взрослых. Однако бывают ситуации, когда организация помощи в выборе профессии подростка происходит без использования игрового метода. В результате наблюдается скучность и бесцельность профориентационных мероприятий в образовательных организациях. Именно поэтому существует потребность в организации профориентационных мероприятий в форме игровых практик. Классный руководитель выступает центральной фигурой, он ближе всех педагогов стоит к школьникам, доверительнее всех общается с учащимися, кроме того, является координатором всех воспитательных дел в классе.

Специфика профориентационной игровой практики заключается в соотнесении общей схемы выбора профессии с самой игрой. Процесс выбора профессии учащимися достаточно сложный, поскольку он связан с решением важнейших жизненных вопросов личности. Классному руководителю необходимо быть навигатором для учеников в выборе профессионального пути.

Профориентационные игровые практики создают модель профессиональной деятельности, они знакомят учеников с конкретными профессиями современности. Данные игровые практики лучше использовать для ситуаций, когда учеником профессия уже выбрана и существует необходимость в уточнении или перепроверке своего выбора. При участии в мероприятии класса необходимо помнить, что данные игровые практики позволяют моделировать различные профессии, где ученик может попробовать себя в любых профессиональных ролях. Данные игровые практики целесообразно использовать в старших классах, но важно помнить о том, что их можно адаптировать под любой возраст. Удивителен тот факт, что игровые практики являются одним из инструментом не только учителей, но и воспитателей, так как профориентация начинается с самых ранних лет.

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

Главное, что дает игровая практика - это активизация работы учащихся. Если в игровой практике создаются условия для самоанализа и самоорганизации ученика, то тогда осуществляется развивающее обучение и частично решается задача подготовки школьника к действительно самостоятельному выбору профессии.

Начинать, конечно, профориентационные игровые практики необходимо с теоретических знаний, которые классный руководитель представляет обучающимся. Важная задача стоит перед классным руководителем, ему необходимо понимать какую цель он ставит перед собой, какие задачи ему необходимо выполнить с использованием игровых практик. Именно от этого будут зависеть используемые материалы, оборудование, помещение и многое другое.

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

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

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

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

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

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

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

Затем осуществляется переход к игровой практике, которая может быть представлена в виде квест-игры, квиз-игры и др. Необходимо помнить, что интегрируется данная практика с учетом особенностей детей взятого класса. Например, квиз-игра «Кем быть» для учеников служит помощником при выборе профессии. Важно помнить, что классный руководитель играет важную роль при проведении данной игровой практики. Начинается игра с вступительного слова классного руководителя, где поступает информация об актуальных сведениях в мире профессий, что является первым этапом игровой практики. Затем следует второй этап, куда включено стихотворение, фрагмент мультфильма, притча, происходит обсуждение прослушанной и увиденной информации. На третьем этапе классный руководитель предлагает ученикам квиз-игру и объясняет правила игры. Школьники делятся на команды и проводят квиз-игру. В процессе игры обращают внимание на профессии, которые им нравятся, на которых они могут остановить свой выбор. По правилам можно получить два балла за правильный ответ, выбрать можно одну из категорий: «загадки», «закончи предложение», «рассказ», «выступление». Необходимо придумать название команды. В первой категории классный руководитель загадывает загадки, а школьники стараются угадать, о каких профессиях идет речь. Во второй категории «Выступление», школьники узнают, чем занимаются люди различных профессий, какими качествами необходимо обладать для каждой профессии. Ученики работают в группах, они читают текст, выбирают качества, необходимые людям данной профессии, готовят выступление от группы. В третьей категории «Рассказ о мечте, ставшей реальностью» учащимся необходимо рассказать о человеке, который служит примером, рассказать о его профессии. Ответить на вопросы классного руководителя. В четвертой категории «Закончи предложение» ученики пытаются сформулировать концовку предложения, затем сравнивают свои высказывания с мыслями философов, экономистов, политиков на эту же тему. После всех пройденных категорий подсчитываются баллы, делаются выводы, где могут выступить приглашенные гости и рассказать о своей профессии, происходит награждение сертификатами об участии в мероприятии.

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

**Список использованных источников и литературы:**

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