**Занятие по профориентации для старшеклассников**

Для очень многих ситуация выбора оказывается стрессовой. Причины этого кроются в том, что с одной стороны, человеку страшно брать на себя ответственность за свои поступки, с другой – он просто не знает, как грамотно принять решение, чтобы оно соответствовало его интересам и целям.

Поэтому**целью** данной методической разработки является: приобретение участниками занятий знаний и умений, необходимых для адекватного выбора будущей профессии, планирования своего профессионального пути и успешного продвижения в реализации намеченного плана.

**Задача:** развитие профессиональной зрелости учащихся.

Основные параметры профессиональной зрелости: автономность; информированность о мире профессий и умение соотнести информацию со своими особенностями; умение принимать решение; умение планировать свою профессиональную жизнь; эмоциональная включенность в ситуацию решения.

Занятия проводятся в групповой форме. Возраст членов группы 14-18 лет.

**Психодиагностическая методика "Профассоциации»**

Предназначение

Профориентационный тест, основанный на ассоциативном методе. Испытуемый дает ассоциации на профессии. Может применяться как в индивидуальной, так и групповой профориентационной работе.

Оцениваемые качества - Пр[офессиональная направленность](http://azps.ru/handbook/p/prof79.html)

Профессиональная направленность-Интегральная характеристика мотивации профессиональной деятельности, определяемая всеми побуждениями в мотивационной сфере и в особой мере выражающаяся в интересах, отношениях, целенаправленных усилиях.

Порядок проведения

Тест можно проводить в двух вариантах, устном и письменном.

Первый способ - более валидный и надежный. Испытуемый усаживается в кресло. Ему предлагается закрыть глаза. Ассоциации записывает в блокнот сам психолог. Можно использовать диктофон, при этом ответы испытуемого записываются потом, при прослушивании записи.

Во втором способе индивидуально или в группе испытуемые письменно излагают свои ассоциации. Психолог вслух зачитывает слова-стимулы. Испытуемые на чистом листе записывают свои ассоциации.

Инструкция

Пожалуйста, расслабьтесь. Сейчас я буду зачитывать вам разные слова. Ваша задача - как можно быстрее представить, с какой профессией связано это слово. Название этой профессии запишите (произнесите вслух). Старайтесь отвечать как можно быстрее. Чем быстрее будете отвечать, тем лучше. Обратите внимание, что одну и ту же профессию можно называть несколько раз. Название профессии может состоять из одного слова, а может и из нескольких.

Задания

Слова-стимулы:

- запах

- песня

- проблема

- воздух

- компьютер

- эмблема

- животное

- осень

- известность

- внимательность

- ведро

- молоток

- отвертка

- правила

- бумага

- монитор

- аппарат

- доброта

- калькулятор

- случай

- остроумие

- чувство

- природа

- линейка

- забота

- рисунок

- план

- растение

- отзывчивость

- чертеж

- буква

- кисть

- вдохновение

- менеджер

- мотор

- сорт

- рецепт

- образ

- цифра

- клиент

- текст

- посетитель

- общение

- руководитель

- формула

- пила

- знак

- премия

- станок

- творчество

Обработка результатов

Сначала происходит объединение очень близких друг другу профессий: например "Врач" и "Патологоанатом", "Учитель" и "Учитель физики".

Выбираются профессии, повторяющиеся несколько раз. Из них - одна или две самые популярные. Можно предположить, что у испытуемого по отношению к этим профессиям присутствует явный интерес и - возможно - склонность.

Если нет явных лидеров среди профессий, можно все ответы расклассифицировать по какому-нибудь содержательному основанию. Это даст хоть какую-то пищу для размышления. В качестве такого основания можно выбрать предмет труда (по Климову): "Человек - Техника", "Человек - Природа", "Человек - Образ", "Человек - Знак" и "Человек - Человек".

**Профориентационная игра «Остров»**

**Цель игры**: знакомство с потребностями экономики в кадрах, с проблемой непрестижных профессий; игра помогает лучше осознать роль тех или иных профессий в жизни общества.

**Ход игры**

1. Общая инструкция: «Представьте, что мы все «чудом» попали па необитаемый остров где-то в южных широтах. Когда нас спасут - не известно. Перед нами стоят 2 задачи: первая - выжить, вторая - остаться при этом цивилизованными людьми. За 40 минут мы должны доказать самим себе, что мы сможем решить эти задачи. Мы сидим на берегу океана и обсуждаем, что нам делать дальше. Я, как старший из вас, буду руководителем, я сразу же хочу установить в нашем обществе демократию. Итак, ваши предложения...».

2. Участники предлагают то, что необходимо для выживания (обычно это постройка жилья, организация питания и т. д.), а ведущий выписывает все предложения на доске.

3. Далее все предложения обсуждаются, в результате чего остаются наиболее важные. Все это отражается на классной доске. Желательно 2-й и 3-й этапы закончить в течение 5-10 минут.

4. Когда установлен перечень работ, необходимых для выживания, следует, исходя из общего количества играющих (в том числе и ведущего), определить, сколько человек необходимо для каждой работы. Определяется это в ходе совместного обсуждения, а ведущий выписывает против каждого вида работ названное участниками количество работников. Время на этот этап - 3-5 минут.

5. Далее ведущий предлагает поднять руки тем, кто хотел бы выполнять ту или иную работу (в соответствии со списком выделенных работ), и независимо от требуемого количества выписать число желающих на доске. Как правило, возникает некоторое несоответствие требуемого и желаемого. (Если времени на игру мало, можно остановиться на этом этапе, организовав после него дискуссию по теме «Несоответствие потребностей общества и профессиональных намерений школьников».)

6. Ведущий объявляет, что «его поразила неизвестная болезнь и через 3 минуты он умрет». За это время надо выбрать из участников Совет, который будет организовывать дальнейшее выживание. Тут же решается вопрос о количественном составе совета и о конкретных кандидатурах.

7. «Умирая», ведущий сообщает, что превращается в «злого духа», который абсолютно неуязвим, но может принести немало бед и трудностей группе. Сказав это, ведущий предлагает совету организовать дальнейшее выживание, а сам уходит на последнюю парту и некоторое время не вмешивается в игру.

8. Совет учащихся пытается организовать выживание (добиться соответствия требуемого и желаемого числа работников, организовать работу в конкретных рабочих группах в виде обсуждения предстоящих дел и т. д.). В зависимости от успешности работы Совета ведущий может несколько усложнять работу в виде следующих вмешательств, например: 1) с помощью тропических болезней нейтрализовать наиболее активных школьников (вызвать необходимость медицинской помощи); 2) с помощью ветров, ливней осложнить деятельность некоторых рабочих групп; 3) пригрозив эпидемией, подсказать необходимость сооружения санитарно- гигиенических объектов (выход на непрестижные профессии) и т. д. Если Совет неплохо справляется со своими обязанностями, вмешательство ведущего может и не понадобиться.

9. Обсуждение игры начинается с вопроса «Удалось ли нам выжить?» и «Остались ли мы цивилизованными людьми?». Отвечая на вопросы, участники должны кратко обосновать свое мнение. В случае необходимости ведущий может и сам ответить на эти вопросы.

10. Типичные трудности состоят в том, что богатые возможности игры несут опасность увлечься каким-либо одним ее аспектом (обсуждение конкретных работ, увлечение географическими деталями острова, борьба с «тунеядцами» и т. д.) и потерять главную линию игры - обеспечение конкретных потребностей задач выживания.

Поскольку многие вопросы выживания решаются коллективно, ведущий должен следить за дисциплиной и ввести правила обсуждения:

• хочешь сказать - подними руку;

• один говорит - все молчат;

• время на высказывания - 15-20 секунд.

Чтобы меньше стоять спиной к классу, многочисленные записи на доске можно предложить делать одному из учащихся. При наличии достаточного количества времени в ходе игры можно обсуждать вопросы соответствия качеств участника требуемой работе и даже организовать игровые группы подготовки кадров.

**Список литературы**

1. Бедарева Т., Грецов А. 100 популярных профессий. Психология успешной карьеры для старшеклассников и студентов. - Спб, 2008.

2. Безус Ж.Н., Жукова Ю.П., Кузнецова И.В., Радченко В.В., Совина К.В., Холодилова Ю.К. Путь к профессии: основы активной позиции на рынке труда: Учебное пособие для учащихся старших классов школ. - Ярославль: Центр «Ресурс», 2003. 152 с.

3. Бендюков М. А. Ступени карьеры: азбука профориентации. - СанктПетербург: Речь, 2006. – 236 с.

4. Володина Ю.А. Дорога в жизнь или путешествие в будущее...Тренинговая программа проессионального и жизненного самоопределния для воспитанников детских домов и школ-интертатов. - М.: Генезис, 2012.

5. Грецов А. Выбираем профессию. Советы практического психолога. - Спб, 2006.

6. Гурова Е. В. Профориентационная работа в школе: методическое пособие. - Москва: Просвещение, 2007. – 95 с.

Ф.И.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Слова-стимулы:

- запах

- песня

- проблема

- воздух

- компьютер

- эмблема

- животное

- осень

- известность

- внимательность

- ведро

- молоток

- отвертка

- правила

- бумага

- монитор

- аппарат

- доброта

- калькулятор

- случай

- остроумие

- чувство

- природа

- линейка

- забота

- рисунок

- план

- растение

- отзывчивость

- чертеж

- буква

- кисть

- вдохновение

- менеджер

- мотор

- сорт

- рецепт

- образ

- цифра

- клиент

- текст

- посетитель

- общение

- руководитель

- формула

- пила

- знак

- премия

- станок

- творчество