

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Белгородский Валерий Савельевич

Должность: Ректор

Дата подписания: 18.09.2025 13:22:51

Уникальный программный ключ:
8df276ee93e17c18e7bee9e7cad2d0ed9ab82473

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина
(Технологии. Дизайн. Искусство)»

УТВЕРЖДАЮ

Первый проректор – проректор
по образовательной деятельности

_____ С.Г. Дембицкий

«___» _____ 20___ г.

Колледж ФГБОУ ВО «РГУ им. А.Н. Косыгина»

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

ОПЦ.10 «ТЕХНОЛОГИИ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО И ЛИЧНОСТНОГО РАЗВИТИЯ»

Специальность: 54.02.01 Дизайн (по отраслям)

ФГОС СПО утвержден приказом Минпросвещения России

от «05» мая 2022 г. № 308

Квалификация – Дизайнер
Уровень подготовки – базовый
Форма подготовки – очная

Рабочая программа дисциплины **ОПЦ.10 «Технологии профессионального и личностного развития»** разработана в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом среднего профессионального образования (ФГОС СПО) по 54.02.01 Дизайн (по отраслям), дизайн костюма.

Организация разработчик рабочей программы: ФГБОУ ВО «РГУ им. А.Н. Косыгина».

Подразделение: Колледж РГУ им. А.Н. Косыгина

Разработчики: Микляева Ю.Н., преподаватель колледжа

СОДЕРЖАНИЕ

1. Общая характеристика рабочей программы дисциплины.....	4
2. Структура и содержание дисциплины.....	4
3. Условия реализации дисциплины.....	9
4. Контроль и оценка результатов дисциплины.....	12

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ ОПЦ.10 «ТЕХНОЛОГИИ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО И ЛИЧНОСТНОГО РАЗВИТИЯ»

1.1. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы

Дисциплина **ОПЦ.10 «Технологии профессионального и личностного развития»** является обязательной частью общегуманитарного и социально-экономического цикла основной образовательной программы в соответствии с ФГОС по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям), дизайн костюма.

Дисциплина **ОПЦ.10 «Технологии профессионального и личностного развития»** обеспечивает формирование общих компетенций по всем видам деятельности ФГОС по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям), дизайн костюма.

Особое значение дисциплина имеет при формировании и развитии ОК 01, ОК 02, ОК 03, ОК 04, ОК 05, ОК 06.

1.2. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины

В рамках программы дисциплины обучающимися осваиваются умения и знания

Код ПК, ОК	Умения	Знания
ОК 01 ОК 02 ОК 03 ОК 04 ОК 05 ОК 06	- применять техники профессионально-личностного развития; - использовать приемы саморегуляции в процессе межличностного общения; - определять перспективы и направления профессионально-личностного роста, пути и способы самосовершенствования; - эффективно взаимодействовать с другими людьми в процессе совместной учебно-профессиональной деятельности; - осуществлять информационный поиск, обрабатывать и представлять информацию в соответствии с поставленными задачами; - выявлять проблемы социально-профессиональных ситуаций, планировать и организовывать деятельность по их разрешению.	- комплекс понятий: профессионализм, профессионал, профессиограмма, культура профессионально-личностного самоопределения, компьютерная грамотность, и др.; - свои индивидуальные возможности и способности; - роль и значение индивидуальной траектории самоопределения и самореализации в современных социально-экономических условиях производства; - специфику организации рынка труда в условиях конкуренции. - основные этапы личностно-профессионального самосовершенствования и саморазвития.

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов	
	7 семестр	Всего
Объем образовательной программы дисциплины, в т.ч.	52	52
Основное содержание, в т.ч.	36	36
теоретическое обучение	16	16
практические занятия	20	20
Самостоятельная работа	16	16
Промежуточная аттестация	<i>Зачёт с оценкой</i>	<i>Зачёт с оценкой</i>

2.2. Тематический план и содержание дисциплины ОПЦ.10 «Технологии профессионального и личностного развития»

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала (основное и профессионально-ориентированное), лабораторные и практические занятия, самостоятельная работа, курсовая работа.	Объем часов	Формируемые компетенции
1	2	3	4
Семестр 7			
Раздел 1		49	
Тема 1. Человек в мире профессий и людей. Самопознание себя и других.	Содержание учебного материала: Теоретическое занятие 1. Труд в жизни человека и общества. Мир профессий: дороги, которые мы выбираем. Содержание и характер труда. Культура труда. Понятие о профессионализме, требования к профессионалу.	2	ОК 01 ОК 02 ОК 03 ОК 04 ОК 05 ОК 06
	Практическое занятие 1. Представление самого себя. Выработка правил работы в группе. Анкетирование « Кто Я? Какой Я?»	3	
	Самостоятельная работа обучающихся 1. Профессионал 21 века. Какой он? Мой профессиональный идеал (эссе)	3	
Тема 2. Ценности и ценностные ориентации личности и профессии	Содержание учебного материала: Теоретическое занятие 2. Понятие о ценностях и ценностных ориентациях личности, их значении в профессиональном становлении человека. Типы и виды ценностей: ценности материально духовные; ценности цели и ценности-средства, ценности-отношения и ценности-качества. Соотношение общечеловеческих и профессиональных ценностей в выборе профессии и специальности. Профессионально-ценностные ориентации и профессиональная направленность личности.	2	ОК 01 ОК 02 ОК 03 ОК 04 ОК 05 ОК 06
	Практическое занятие 2. Диагностика и самоанализ терминальных и инструментальных ценностей, выполнение теста «Ценностные ориентации» (методика М. Рокича «Ценностные ориентации»).	3	
	Диагностика и самоанализ терминальных и инструментальных ценностей, выполнение		

	теста «Ценностные ориентации» (методика М. Рокича «Ценностные ориентации»).		
	Самостоятельная работа обучающихся 2. Гуманистическая природа и творческий характер профессионального труда. Подготовка письменных ответов на вопросы темы: Какова социальная миссия и назначение профессий и специальностей в современных социально-экономических условиях? Социальный статус и социальная значимость профессии: всегда ли они совпадают?	3	
Тема 3. Саморазвитие личности и личностно-профессиональное самоопределение и самореализация	Содержание учебного материала: Теоретическое занятие 3. Представление о себе. Образ «Я» как система представлений о себе. Структура образа «Я»; знания о себе, оценка себя, умение управлять собой. Потребности и мотивы как условие активности личности. Многообразие личностных качеств. Активная роль личности при выборе профессии. Классификация профессий разных типов: «человек-природа», «человек-человек», «человек-техника», «человек-знак», «человек - художественный образ». Саморазвитие личности и профессиональное самоопределение. Способы и приемы самопознания. Профессиональная деятельность как способ самореализации и самоутверждения личности.	3	ОК 01 ОК 02 ОК 03 ОК 04 ОК 05 ОК 06
	Практическое занятие 3. Составление программы саморазвития и пути ее реализации. Подобрать пословицы, поговорки, высказывания знаменитых людей о значении целеполагания и интереса в жизни человека (индивидуальное творческое задание). Подготовка рефератов по темам: Я и мой внутренний мир. Мои жизненные цели. Смысл жизни и призвание. Истоки личностно - профессионального самоопределения.	3	

Тема 4. Когнитивные основы овладения профессией, специальностью	Содержание учебного материала: Теоретическое занятие 4. Успешность в профессиональной деятельности. Речемыслительные действия (умения). Общеучебные умения и навыки. Современные информационные технологии. Понятие: «компьютерная грамотность». Поиск, анализ и обработка информации. Работа с различными источниками информации. Презентация: типы, формы, структура.	3	ОК 01 ОК 02 ОК 03 ОК 04 ОК 05
	Практическое занятие 4. Представление результатов обработки информации. Презентация. Правила презентации. Как подготовить презентацию? Диагностика учебно-интеллектуальных умений и действий. Решение познавательных задач На сравнение, обобщение, нахождение отношений между фактами, явлениями понятиями. Развитие умения делать умозаключение.	3	
	Самостоятельная работа обучающихся 3. Методы сбора информации: наблюдение, опрос, интервьюирование, анализ письменных источников информации (конспект) Подготовка презентаций в программе Pover Point.	3	
Тема 5. Основы социально- коммуникативной деятельности	Содержание учебного материала: Теоретическое занятие 5. Личность и межличностные отношения в группах. Совместная деятельность в трудовом коллективе. Тактики поведения в конфликте. Социально-профессиональная мобильность. Ответственность. Письменная и устная деловая коммуникация. Сотрудничество. Продуктивная групповая коммуникация. Особенности самовыражения и самооценивания.	3	
	Практическое занятие 5. Выполнение теста «Коммуникативные и организаторские способности» (КОС). Анализ, обсуждение, выводы. Отработка умений коммуникативного взаимодействия (дискуссия: Какой специалист нужен нашему городу?)	3	
	Самостоятельная работа обучающихся 4.	3	

	Требования к устным выступлениям (сообщение). Подготовка к дискуссии: «Какой специалист нужен нашему городу?». Вопросы для обсуждения: Что, значит, сегодня быть конкурентоспособным специалистом на рынке труда? Какие профессии и специальности востребованы в нашем городе? Какие факторы на ваш взгляд влияют на выбор профессии, специальности? Объясните выражение «Инновационной экономике - инновационное профессиональное образование». Какими качествами должен обладать профессионал 21 века?		
Тема 6. Личностно-профессиональный рост и самосовершенствование	Содержание учебного материала: Теоретическое занятие 6. Сущность и направления личностно-профессионального роста. Основные этапы процесса самосовершенствования и саморазвития. Профессиональный идеал и его роль в профессиональном становлении личности	3	ОК 01 ОК 02 ОК 03 ОК 04 ОК 05 ОК 06
	Практическое занятие 6. Самооценка и самоанализ степени сформированности необходимых для профессии или специальности свойств личности. Разработка модели профессионально-личностного самоопределения будущего конкурентного рабочего и специалиста: структура, критерии и уровни.	3	
	Самостоятельная работа обучающихся 5. Профессионально-личностная перспектива (конспект) Самоанализ профессионально-личностной перспективы по методике Н.С. Пряжникова.	3	
Промежуточная аттестация (зачёт с оценкой)		3	
ВСЕГО		52	

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Для реализации программы дисциплины, предусмотренной учебным планом рассмотрены следующие специальные помещения

№ п/п	Наименование помещений для проведения всех видов учебной деятельности, предусмотренной учебным планом, в том числе помещения для самостоятельной работы, с указанием перечня основного оборудования, учебно-наглядных пособий и используемого программного обеспечения	Адрес (местоположение) помещений для проведения всех видов учебной деятельности, предусмотренной учебным планом
1	<i>Теоретические занятия</i> Аудитория № 2330 Посадочных мест 30, рабочее место преподавателя, оснащенные учебной мебелью; меловая доска, технические средства обучения, служащие для представления информации большой аудитории: экран настенный, проектор. Наборы демонстрационного оборудования и учебно-наглядных пособий, обеспечивающих тематические иллюстрации, соответствующие рабочей программе дисциплины.	119071, г. Москва, Малая Калужская ул., 1, учебный корпус 2
2	<i>Практические занятия</i> Аудитория № 2330 Посадочных мест 30, рабочее место преподавателя, оснащенные учебной мебелью; меловая доска, технические средства обучения, служащие для представления информации большой аудитории: экран настенный, проектор. Наборы демонстрационного оборудования и учебно-наглядных пособий, обеспечивающих тематические иллюстрации, соответствующие рабочей программе дисциплины.	119071, г. Москва, Малая Калужская ул., 1, учебный корпус 2
3.	<i>Самостоятельная работа</i> Аудитория № 1149 читальный зал библиотеки: помещение для самостоятельной работы, в том числе, научно-исследовательской, подготовки курсовых и выпускных квалификационных работ. Посадочных мест 70 Стеллажи для книг, комплект учебной мебели, 1 рабочее место сотрудника и 6 рабочих мест для студентов, оснащенные персональными компьютерами с подключением к сети «Интернет» и обеспечением доступа к электронным библиотекам и в электронную информационно-образовательную среду организации.	119071, г. Москва, Малая Калужская ул., 1, учебный корпус 1
4	<i>Консультации (групповые, индивидуальные)</i> Аудитория № 2330 Кабинет гуманитарных и социально-экономических дисциплин	119071, г.Москва, Малая Калужская ул.,1,

	Посадочных мест 30, рабочее место преподавателя, оснащенные учебной мебелью; меловая доска, Наборы демонстрационного оборудования и учебно-наглядных пособий, обеспечивающих тематические иллюстрации, соответствующие рабочей программе дисциплины.	учебный корпус 2
5	<i>Промежуточная аттестация</i> Аудитория № 2330 Посадочных мест 30, рабочее место преподавателя, оснащенные учебной мебелью; меловая доска. Наборы демонстрационного оборудования и учебно-наглядных пособий, обеспечивающих тематические иллюстрации, соответствующие рабочей программе дисциплины.	119071, г. Москва, Малая Калужская ул., 1, учебный корпус 2

3.2. Информационное обеспечение реализации программы

1	2	3	4	5	6	7	8
№ п/п	Автор(ы)	Наименование издания	Вид издания (учебник, УП, МП и др.)	Издательство	Год изда ния	Адрес сайта ЭБС или электронного ресурса (заполняется для изданий в электронном виде)	Количество экземпляров в библиотеке Университета
Основная литература, в том числе электронные издания							
1	Н. В. Войтик.	Речевая коммуникация	У	М.: Юрайт	2024	https://urait.ru/bcode/545462	
2	Коноваленко М. Ю.	Психология делового общения	УП	М.: Издательство Юрайт	2023	https://urait.ru/book/psihologiya-delovogo-obshcheniya-513466	1 экз
3	Ефимова Н. С.	Психология общения. Практикум по психологии	УП	М: Издательский Дом ФОРУМ	2023	https://znanium.com/catalog/document?id=424581	
4	Корягина Н. А., Антонова Н. В., Овсянникова С. В.	Психология общения	У	М.: Издательство Юрайт	2024	https://urait.ru/bcode/536717	
Дополнительная литература, в том числе электронные издания							
1	Лопарев А.В.	Конфликтология	У	М.: Издательство Юрайт	2023	https://urait.ru/book/konfliktologiya-512100	1 экз
2	Кошечкина И. П., Канке А.А.	Профессиональная этика и психология делового общения	УП	М: Издательский Дом ФОРУМ	2022	https://znanium.com/catalog/books/okco/00.02.15/publications	4 экз
3	Клецина И. С.	Социальная психология	У	М.: Издательство Юрайт	2023	https://urait.ru/book/sozialnaya-psihologiya-532177	

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Результаты обучения	Критерии оценки	Методы оценки
<i>Перечень знаний, осваиваемых в рамках дисциплины:</i> - понятия: профессионализм, профессионал, профессиограмма, культура профессионально-личностного самоопределения; - структура личности, пути развития своих возможностей и способностей; - роль и значение индивидуальной траектории самоопределения и самореализации в современных социально-экономических условиях производства; - истоки профессионально-личностного самоопределения; - специфика организации рынка труда в условиях конкуренции; - основные этапы личностно-профессионального самосовершенствования и саморазвития.	<i>Характеристики демонстрируемых знаний, которые могут быть проверены:</i> Знать взаимосвязь общения и деятельности. Знать цели, функции, виды и уровни общения. Знать роли и ролевые ожидания в общении. Знать виды социальных взаимодействий; Знать механизмы взаимопонимания в общении. Знать техники и приемы общения, ведения беседы, практическом занятии. Знать этические принципы общения. Знать источники, причины, виды и способы разрешения конфликтов.	Экспертная оценка хода выполнения практического задания на практических занятиях. Процесс выполнения деятельности на практических занятиях. Презентация результатов творческих и поисковых работ Наблюдение за деятельностью обучающихся на практических занятиях. Тестирование. Устный опрос. Интервьюирование. 7 семестр – зачёт с оценкой.
<i>Перечень умений, осваиваемых в рамках дисциплины:</i> - применять техники профессионально-личностного развития; - использовать приемы саморегуляции в процессе межличностного общения; - определять направления личностного роста, пути и способы самосовершенствования; - эффективно взаимодействовать с другими людьми в процессе	<i>Характеристики демонстрируемых умений:</i> обучающийся применяет техники и приемы эффективного общения в профессиональной деятельности; использует приемы саморегуляции поведения в процессе межличностного общения; организует свою профессиональную деятельность на основе знаний психологии общения.	Экспертная оценка хода выполнения практического задания на практических занятиях. Процесс выполнения деятельности на практических занятиях. Презентация результатов творческих и поисковых работ. Наблюдение за деятельностью обучающихся на

совместной учебно-профессиональной деятельности - осуществлять информационный поиск, обрабатывать информацию поставленными задачами; - выявлять проблемы социально- профессиональных ситуаций, планировать и организовывать деятельность по их разрешению.		практических занятиях. Тестирование. Устный опрос. Интервьюирование. 7 семестр – зачёт с оценкой. (ОПЦ.10)
---	--	---

Разработчики рабочей программы:

Разработчик

Микляева Ю.Н.

Рабочая программа согласована:

Директор колледжа

Мечетина М.А.

Начальник

управления образовательных программ и проектов

Никитаева Е.Б.

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина
(Технологии. Дизайн. Искусство)»

УТВЕРЖДАЮ

Первый проректор - проректор
по учебно-методической работе
_____ С.Г.Дембицкий

« ____ » _____ 20 ____ г.

Колледж ФГБОУ ВО «РГУ им. А.Н. Косыгина»

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

**ОПЦ.10 «ТЕХНОЛОГИИ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО И ЛИЧНОСТНОГО
РАЗВИТИЯ»**

Специальность 54.02.01 Дизайн (по отраслям)
ФГОС СПО утвержден приказом Минпросвещения России
от «05» мая 2022 г. № 308

Квалификация – Дизайнер
Уровень подготовки – базовый
Форма подготовки – очная

Фонд контрольно-измерительных материалов разработан на основе Федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности среднего профессионального образования 54.02.01 Дизайн (по отраслям), костюма.

для программы учебной дисциплины ОГСЭ.03 Психология общения.

Организация разработчик рабочей программы: ФГБОУ ВО «РГУ им. А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство)».

Разработчик: Микляева Ю.Н., преподаватель колледжа

Фонд оценочных средств предназначен для аттестации обучающихся на соответствие их персональных достижений при освоении программы дисциплины ОПЦ.10 «Технологии профессионального и личностного развития» основной образовательной программы СПО – программы подготовки специалистов среднего звена по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям), дизайн костюма.

Оценивание знаний, умений и контроль сформированности компетенций осуществляется с помощью текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации. Текущий контроль успеваемости и промежуточная аттестация проводятся в соответствии с Положением о формах, периодичности и порядке текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся по образовательным программам среднего профессионального образования РГУ им. А.Н. Косыгина.

В результате освоения дисциплины ОПЦ.10 «Технологии профессионального и личностного развития» обучающийся должен обладать предусмотренными ФГОС СПО по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям), дизайн костюма, следующими умениями (У) и знаниями (З), которые формируют общие (ОК) и профессиональные компетенции (ПК):

- У1: применять техники профессионально-личностного развития;
- У2: использовать приемы саморегуляции в процессе межличностного общения;
- У3: определять перспективы и направления профессионально-личностного роста, пути и способы самосовершенствования; виды и средства общения;
- У4: эффективно взаимодействовать с другими людьми в процессе совместной учебно-профессиональной деятельности;
- У5: осуществлять информационный поиск, обрабатывать и представлять информацию в соответствии с поставленными задачами;
- У6: выявлять проблемы социально-профессиональных ситуаций, планировать и организовывать деятельность по их разрешению.

3.1: комплекс понятий: профессионализм, профессионал, профессиограмма, культура профессионально-личностного самоопределения, компьютерная грамотность, и др.

- 3.2: свои индивидуальные возможности и способности;
- 3.3: роль и значение индивидуальной траектории самоопределения и самореализации в современных социально-экономических условиях производства;
- 3.4: специфику организации рынка труда в условиях конкуренции;
- 3.5: основные этапы личностно-профессионального самосовершенствования и саморазвития.

Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины:

ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам;

ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности;

ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по правовой и финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях;

ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде;

ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста;

ОК 06. Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных российских духовно-нравственных ценностей, в том числе с учетом гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений, применять стандарты антикоррупционного поведения.

Оценка сформированных компетенций

Элемент дисциплины	Текущий контроль		Промежуточная аттестация	
	Формы контроля	Проверяемые У, З, ОК, ПК	Формы контроля	Проверяемые
Тема 1. Человек в мире профессий и людей. Самопознание себя и других.	Оценка результатов устного опроса, тестов, анкетирования	У.1, У.2, У.3, У.4, У.5; У.6 З.1, З.2, З.3, З.4, З.5; ОК01, ОК02, ОК03, ОК04, ОК05, ОК 06	Зачёт с оценкой	У.1, У.2, У.3, У.4, У.5; У.6 З.1, З.2, З.3, З.4, З.5; ОК01, ОК02, ОК03, ОК04, ОК05, ОК 06
Тема 2. Ценности и ценностные ориентации личности и профессии	Оценка результатов устного опроса, тестов, анкетирования	У.1, У.2, У.3, У.4, У.5; У.6 З.1, З.2, З.3, З.4, З.5; ОК01, ОК02, ОК03, ОК04, ОК05, ОК 06		У.1, У.2, У.3, У.4, У.5; У.6 З.1, З.2, З.3, З.4, З.5; ОК01, ОК02, ОК03, ОК04, ОК05, ОК 06
Тема 3. Саморазвитие личности и личностно-профессиональное самоопределение и самореализация	Оценка результатов устного опроса, тестов, анкетирования	У.1, У.2, У.3, У.4, У.5; У.6 З.1, З.2, З.3, З.4, З.5; ОК01, ОК02, ОК03, ОК04, ОК05, ОК 06		У.1, У.2, У.3, У.4, У.5; У.6 З.1, З.2, З.3, З.4, З.5; ОК01, ОК02, ОК03, ОК04, ОК05, ОК 06
Тема 4. Когнитивные основы овладения профессией, специальностью	Оценка результатов устного опроса, тестов, анкетирования	У.1, У.2, У.3, У.4, У.5; У.6 З.1, З.2, З.3, З.4, З.5; ОК01, ОК02, ОК03, ОК04, ОК05, ОК 06		У.1, У.2, У.3, У.4, У.5; У.6 З.1, З.2, З.3, З.4, З.5; ОК01, ОК02, ОК03, ОК04, ОК05, ОК 06
Тема 5. Основы социально-коммуникативной	Оценка результатов устного опроса,	У.1, У.2, У.3, У.4, У.5; У.6 З.1, З.2, З.3, З.4, З.5;		У.1, У.2, У.3, У.4, У.5; У.6 З.1, З.2, З.3, З.4, З.5;

деятельности	тестов, анкетирования	ОК01, ОК02, ОК03, ОК04, ОК05, ОК 06		ОК01, ОК02, ОК03, ОК04, ОК05, ОК 06
---------------------	--------------------------	---	--	---

Оценка освоения дисциплины

Оценка		
Отлично Глубокое и полное овладение содержанием учебного материала, в котором студент свободно и уверенно ориентируется; умение практически применять теоретические знания, высказывать и обосновывать; Грамотное и логичное изложение ответа.	Хорошо Студент освоил учебный материал, владеет научно-понятийным аппаратом, ориентируется в изученном материале, осознанно применяет теоретические знания на практике, грамотно излагает ответ, но содержание и форма ответа имеют отдельные неточности.	Удовлетворительно Студент обнаруживает знание и понимание основных положений учебного материала, но излагает его неполно, непоследовательно, допускает неточности, в применении теоретических знаний при ответе на практико-ориентированные вопросы; не умеет доказательно обосновать собственные суждения.

ТИПОВЫЕ КОНТРОЛЬНЫЕ ЗАДАНИЯ И ДРУГИЕ МАТЕРИАЛЫ, НЕОБХОДИМЫЕ ДЛЯ ОЦЕНКИ УРОВНЯ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ В ФОРМАТЕ ИЗУЧАЕМОЙ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ), ВКЛЮЧАЯ САМОСТОЯТЕЛЬНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ

1. Для текущего контроля:

Текущий контроль успеваемости представляет собой проверку усвоения учебного материала, регулярно осуществляемую на протяжении курса обучения. Текущий контроль результатов освоения учебной дисциплины в соответствии с рабочей программой и календарно-тематическим планом происходит при использовании следующих обязательных форм контроля:

- устный опрос;
- проверка выполнения самостоятельной работы студентов;
- выполнение тестов;
- анкетирование.

Самостоятельная работа направлена на самостоятельное освоение и закрепление студентами практических умений и знаний, овладение профессиональными компетенциями. Самостоятельная подготовка студентов предполагает проработку учебной и специальной литературы, самостоятельное изучение материала и конспектирование, написание и защиту реферата, подготовку к беседе на занятии по заданной преподавателем теме и пр. При оценивании практической и самостоятельной работы студента учитывается следующее:

- качество оформления конспекта /результатов задания /отчета по самостоятельной работе;
- качество устных ответов на вопросы при защите работы.

Типовые задания для текущего контроля

Самостоятельная работа обучающихся

1. Профессионал 21 века. Какой он? Мой профессиональный идеал
2. Гуманистическая природа и творческий характер профессионального труда.
3. Подготовка письменных ответов на вопросы темы:
4. Какова социальная миссия и назначение профессий и специальностей в современных социально-экономических условиях?
5. Социальный статус и социальная значимость профессии: всегда ли они совпадают?
6. Методы сбора информации: наблюдение, опрос, интервьюирование, анализ письменных источников информации
7. Профессионально-личностная перспектива.

Критерии оценки самостоятельной работы обучающихся

оценивается отметкой зачтено (не зачтено). Соответствие каждому параметру оценивается в 2 балла. Студент, набравший 10 и более баллов получают отметку зачтено.

- ☐ Глубина освоения знаний.
- ☐ Источники информации.
- ☐ Качество выполнения работы.
- ☐ Самостоятельность изложения.
- ☐ Творчество и личный вклад.
- ☐ Соблюдение правил оформления.
- ☐ Качество презентации.

2. Промежуточная аттестация по результатам изучения учебной дисциплины – зачёт с оценкой.

Устный опрос

1. Психология личности: основные теоретические подходы.
2. Структура личности. Направленность и ценностно-мотивационная сфера личности. Академическая мотивация.
3. «Я-концепция» как регулятор поведения.
4. Регулятивные процессы. Самоорганизация как внутреннее условие самореализации личности.
5. Категория «развитие» в гуманитарных науках и психологии.
6. Основные факторы формирования и развития личности. Активность. Индивидуальный стиль деятельности. Общение.
7. Возрастная психология как отрасль психологической науки: предмет, функции.
8. Концепции развития личности в зарубежной и отечественной психологии.
9. Характеристика процесса личностного развития: этапы, факторы, риски в современном обществе.
10. Особенности когнитивных процессов в различные периоды развития человека.
11. Зона ближайшего развития взрослого.
12. Социальная ситуация развития в период взрослости
13. Закономерности психологического развития взрослых.
14. Соотношение понятий «личностное развитие» и «профессиональное становление».
15. Методы профессионального развития личности: самопознание, самообразование и наставничество.
16. Стадии развития и реализации профессионала.
17. Формальные и неформальные критерии профессионального становления

18. Характеристики профессионала: профессиональные компетенции, профессиональная культура, профессиональный опыт.

19. Профпригодность и профессионально важные качества.

20. Кризисы профессионального развития: поведенческие проявления, причины, профилактика.

Критерии оценки устного опроса

Устный опрос оценивается отметкой зачтено (не зачтено). Каждый правильный ответ оценивается в 1 балл. Студент, набравший 5 и более баллов за ответы устного опроса, получают зачтено.

АНКЕТА ИЗУЧЕНИЯ ЖИЗНЕННЫХ ЦЕННОСТЕЙ.

Люди считают важными в жизни разные вещи. Ниже перечислено то, что люди считают в жизни важным. Укажи, насколько ты согласен (согласна) с этими суждениями, для этого рядом с каждым из них поставь один из

баллов (1, 2, 3, 4, 5), которые означают:

1-совершенно не согласен (не согласна);

2-не согласен (не согласна);

3-трудно сказать;

4-согласен (согласна);

5-полностью согласен (согласна).

ГЛАВНОЕ В ЖИЗНИ -

ЭТО ЧТОБЫ:

1. Ты хорошо учился (училась).

2. Ты приобрел(а) хорошую профессию.

3. Ты был(а) важной персоной.

4. Ты имел(а) семью.

5. У тебя был любимый человек.

6. У тебя были хорошие отношения с родителями.

7. Ты был(а) привлекательным (привлекательной) для окружающих.

8. Ты был(а) независимым (независимой) в жизни.

9. Ты создал(а)

в жизни что-то новое.

10. У тебя была цель и смысл в жизни.

11. Все люди были счастливы.

12. Все страны жили в мире.

13. Ты выполнял(а) свой долг.

14. Тебя любили.

15. Ты развил(а) свои способности.

16. Ты был(а) обеспеченным человеком.

17. Ты весело проводил(а) время.

18. Ты получил (а) образование.

19. Ты имел(а) интересную работу.

20. Ты руководил(а) другими людьми.

21. Ты имел(а) детей.

22. У тебя были друзья.

23. У тебя были хорошие отношения с учителями.

24. Ты был(а) модно одет(а).

25. Ты был(а) самостоятельным человеком.

26. Ты был(а) творческим человеком.

27. Твоя жизнь была осмысленной.

28. Ты помогал(а) другим людям.

29. Наша страна была могущественной.

30. Ты делал(а) добро.

31. Тебя уважали.

32. Ты многое знал(а) и умел(а).

33. Ты имел(а) все, что тебе захочется.

34. Ты отдыхал(а) в свое удовольствие.

Обработка анкеты.

На каждый тип ценности приходится два утверждения;

для того чтобы определить значимость данной ценности для одного человека, подсчитывается средний балл по двум соответствующим ей высказываниям. Поскольку в анкете высказывания даны вразбивку, для определения значимости различных ценностей следует подсчитывать средние значения по следующим парам высказываний:

Альтруистические -11, 28;

Общественно-политические -12, 29;

Нравственные -13, 30;

Признание со стороны окружающих -14, 31;

Саморазвитие -15, 32; Материальные -16, 33;

Досуг -17, 34;

Учеба -1, 18;

Профессиональная и учебно-профессиональная деятельность -2, 19;

Статус -3, 20;

Семейно-бытовые -4, 21;

Интимное общение -5, 22;

Отношения со старшими -6, 23;

Внешняя привлекательность -7, 24;

Самостоятельность -8, 25;

Творчество -9, 26;

Наличие цели и смысла жизни -10, 27.

Приложение 2

Тест смысложизненных ориентаций Д. А. Леонтьева

Первые три шкалы («цели», «процесс», «результат») представляют собой смысложизненные ориентации в трех временных координатах – будущем, настоящем и прошлом. Две другие шкалы («локус контроля-Я» и «локус контроля-Жизнь») характеризуют два разных аспекта внутреннего локуса контроля. Также вычисляется общий показатель осмысленности жизни (интегральный показатель) на основании суммы баллов по всем 20 пунктам методики.

Направлен на вычисление общего показателя осмысленности жизни (интегральный показатель) на основании суммы баллов по всем 20 пунктам методики (шкалы: «цели в жизни»; «процесс жизни, или интерес и эмоциональная насыщенность жизни»; «результативность жизни, или удовлетворенность самореализацией»; «локус контроля-Я (Я – хозяин жизни)»; шкала «Лocus контроля-жизнь, или управляемость жизни»).

Тест смысложизненных ориентаций Д. А. Леонтьева

Тест смысложизненных ориентаций (СЖО) Д.А. Леонтьева. Тест смысложизненных ориентаций представляет собой адаптированную версию теста «Цель в жизни» Дж. Крамбо и Л. Махолика, который был разработан авторами на основе теории стремления к смыслу и логотерапии В. Франкла (Леонтьев Д. А., 2006).

Методика включает в себя 5 субшкал: **Шкала «Цели в жизни»**. Баллы, набранные по данной шкале, позволяют оценить степень представленности в жизни испытуемого целей в будущем (наличие/отсутствие), которые придают жизни человека осмысленности, направленности и временную перспективу. **Шкала «Процесс жизни, или интерес и эмоциональная насыщенность жизни»**. Баллы по данной шкале характеризуют то, насколько интересным, эмоционально насыщенным и наполненным смыслом воспринимает испытуемый процесс своей жизни. **Шкала «Результативность жизни, или удовлетворенность самореализацией»**. Данная шкала характеризует субъективную оценку испытуемого продуктивности и осмысленности прожитой части его жизни. **Шкала «Лocus контроля-Я (Я – хозяин жизни)»**. Баллы по данной шкале отражают представления испытуемого о силе своей личности и об уверенности в своих способностях. **Шкала «Лocus контроля-жизнь, или управляемость жизни»**. Баллы по данной шкале отражают степень уверенности испытуемого в собственных способностях контролировать свою жизнь. Первые три шкалы («цели», «процесс», «результат») представляют собой собственно смысложизненные ориентации в трех временных координатах – будущем, настоящем и прошлом. Две другие шкалы («локус контроля-Я» и «локус контроля-Жизнь») характеризуют два разных аспекта внутреннего локуса контроля. **Также вычисляется общий показатель осмысленности жизни (интегральный показатель) на основании суммы баллов по всем 20 пунктам методики (Леонтьев Д. А., 2006).**

Инструкция. Вам будут предложены пары противоположных утверждений. Ваша задача - выбрать одно из двух утверждений, которое, по Вашему мнению, больше соответствует действительности, и отметить одну из цифр 1, 2, 3, в зависимости от того насколько Вы уверены в выборе (или 0, если оба утверждения на Ваш взгляд одинаково верны).

Обработка результатов

Обработка результатов сводится к суммированию числовых значений для всех 20 шкал и переводу суммарного балла в стандартные значения (процентили). Восходящая последовательность градаций (от 1 до 7) чередуется в случайном порядке с нисходящей (от 7 до 1), причем максимальный балл (7) всегда соответствует полюсу наличия цели в жизни, а минимальный балл (1) - полюсу ее отсутствия.

В **восходящую** шкалу 1 2 3 4 5 6 7 переводятся пункты - 1, 3, 4, 8, 9, 11, 12, 16, 17.

В **нисходящую** шкалу 7 6 5 4 3 2 1 переводятся пункты - 2, 5, 6, 7, 10, 13, 14, 15, 18, 19, 20.

Общий показатель ОЖ - все 20 пунктов.

Субшкала 1 (цели)- 3, 4, 10, 16, 17, 18.

Субшкала 2 (процесс) - 1, 2, 4, 5, 7, 9.

Субшкала 3 (результат) - 8, 9, 10, 12, 20.

Субшкала 4 (локус контроля - Я) - 1, 15, 16, 19.

Субшкала 5 (локус контроля - жизнь) - 7, 10, 11, 14, 18, 19.

Средние и стандартные отклонения субшкал и общего показателя ОЖ (N=200 чел)

Шкалы	Мужчины		Женщины	
	М	Σ	М	σ
1 — Цели	32,90	5,92	29,38	6,24
2 — Процесс	31,09	4,44	28,80	6,14
3 — Результат	25,46	4,30	23,30	4,95
4 — ЛК-Я	21,13	3,85	18,58	4,30
5 — ЛК-жизнь	30,14	5,80	28,70	6,10
Общий показатель ОЖ	103,10	15,03	95,76	16,54

Интерпретация результатов

Интерпретация субшкал

1. Цели в жизни. Баллы по этой шкале характеризуют наличие или отсутствие в жизни испытуемого целей в будущем, которые придают жизни осмысленность, направленность и временную перспективу. Низкие баллы по этой шкале даже при общем высоком уровне ОЖ будут присущи человеку, живущему сегодняшним или вчерашним днем. Вместе с тем высокие баллы по этой шкале могут характеризовать не только целеустремленного человека, но и прожектёра, планы которого не имеют реальной опоры в настоящем и не

подкрепляются личной ответственностью за их реализацию. Эти два случая несложно различить, учитывая показатели по другим шкалам СЖО.

2. Процесс жизни, или интерес и эмоциональная насыщенность жизни. Содержание этой шкалы совпадает с известной теорией о том, что единственный смысл жизни состоит в том, чтобы жить. Этот показатель говорит о том, воспринимает ли испытуемый сам процесс своей жизни как интересный, эмоционально насыщенный и наполненный смыслом. Высокие баллы по этой шкале и низкие по остальным будут характеризовать гедониста, живущего сегодняшним днем. Низкие баллы по этой шкале — признак неудовлетворенности своей жизнью в настоящем; при этом, однако, ей могут придавать полноценный смысл воспоминания о прошлом или нацеленность в будущее.

3. Результативность жизни, или удовлетворенность самореализацией. Баллы по этой шкале отражают оценку пройденного отрезка жизни, ощущение того, насколько продуктивна и осмысленна была прожитая ее часть. Высокие баллы по этой шкале и низкие по остальным будут характеризовать человека, у которого, по ощущениям, все в прошлом, но также это прошлое способно придать смысл жизни. Низкие баллы — неудовлетворенность прожитой частью жизни.

4. Локус контроля-Я (Я — хозяин жизни). Высокие баллы соответствуют представлению о себе как о сильной личности, обладающей достаточной свободой выбора, чтобы построить свою жизнь в соответствии со своими целями и представлениями о ее смысле. Низкие баллы — неверие в свои силы контролировать события собственной жизни.

5. Локус контроля-жизнь, или управляемость жизни. При высоких баллах — убеждение в том, что человеку дано контролировать свою жизнь, свободно принимать решения и воплощать их в жизнь. Низкие баллы — фатализм, убежденность в том, что жизнь человека неподвластна сознательному контролю, что свобода выбора иллюзорна и бессмысленно что-либо загадывать на будущее.

Тест № ____

Ф.И.О. _____

1. Обычно мне очень скучно.	3	2	1	0	1	2	3	Обычно я полон энергии
2. Жизнь кажется мне всегда волнующей и захватывающей	3	2	1	0	1	2	3	Жизнь кажется мне совершенно спокойной и рутинной
3. В жизни я не имею определенных целей и намерений	3	2	1	0	1	2	3	В жизни я имею очень ясные цели и намерения
4. Моя жизнь представляется мне крайне бессмысленной и бесцельной	3	2	1	0	1	2	3	Моя жизнь представляется мне вполне осмысленной и целеустремленной.
5. Каждый день кажется мне всегда новым и непохожим на другие	3	2	1	0	1	2	3	Каждый день кажется мне совершенно похожим на все другие.
6. Когда я уйду на пенсию, я займусь	3	2	1	0	1	2	3	Когда я уйду на пенсию, я постараюсь

интересными вещами, которыми всегда мечтал заняться								не обременять себя никакими заботами.
7. Моя жизнь сложилась именно так, как я мечтал	3	2	1	0	1	2	3	Моя жизнь сложилась совсем не так, как я мечтал.
8. Я не добился успехов в осуществлении своих жизненных планов.	3	2	1	0	1	2	3	Я осуществил многое из того, что было мною запланировано в жизни.
9. Моя жизнь пуста и неинтересна.	3	2	1	0	1	2	3	Моя жизнь наполнена интересными делами
10. Если бы мне пришлось подводить сегодня итог моей жизни, то я бы сказал, что она была вполне осмысленной.	3	2	1	0	1	2	3	Если бы мне пришлось сегодня подводить итог моей жизни, то я бы сказал, что она не имела смысла.
11. Если бы я мог выбирать, то я бы построил свою жизнь совершенно иначе.	3	2	1	0	1	2	3	Если бы я мог выбирать, то я бы прожил жизнь еще раз так же, как живу сейчас.
12. Когда я смотрю на окружающий меня мир, он часто приводит меня в растерянность и беспокойство.	3	2	1	0	1	2	3	Когда я смотрю на окружающий меня мир, он совсем не вызывает у меня беспокойства и растерянности.
13. Я человек очень обязательный.	3	2	1	0	1	2	3	Я человек совсем не обязательный.
14. Я полагаю, что человек имеет возможность осуществить свой жизненный выбор по своему желанию.	3	2	1	0	1	2	3	Я полагаю, что человек лишен возможности выбирать из-за влияния природных способностей и обстоятельств.
15. Я определенно могу назвать себя целеустремленным человеком.	3	2	1	0	1	2	3	Я не могу назвать себя целеустремленным человеком.
16. В жизни, а еще не нашел своего призвания и ясных целей.	3	2	1	0	1	2	3	В жизни я нашел свое призвание и цели.
17. Мои жизненные взгляды еще не определились.	3	2	1	0	1	2	3	Мои жизненные взгляды вполне определились.
18. Я считаю, что мне удалось найти призвание и интересные цели в жизни.	3	2	1	0	1	2	3	Я едва ли способен найти призвание и интересные цели в жизни.
19. Моя жизнь в моих руках, и я сам управляю ею.	3	2	1	0	1	2	3	Моя жизнь не подвластна мне и она управляется внешними событиями.
20. Мои повседневные дела приносят мне удовольствие и удовлетворение	3	2	1	0	1	2	3	Мои повседневные дела приносят мне сплошные неприятности и переживания.

Опросник по схеме построения личной профессиональной перспективы (ЛПП)

(Пряжников Н. С. Профессиональное и личностное самоопределение. — М., 1996)

Методика представляет собой открытый опросник, используемый для целостной оценки и самооценки перспектив профессионального и личностного развития. Вся методика занимает обычно около 30 минут. Общая процедура проведения опросника следующая:

1. Учащимся предлагается взять чистые листочки и подписать в верхней правой части: Ф.И.О., класс, школа, дата.
 2. Инструкция: «Сейчас я буду зачитывать вопросы, а вы должны кратко, одним-двумя предложениями, отвечать на них и, по возможности, обосновывать эти ответы. Обозначайте только номера вопросов и сразу же пишите ответы и свои небольшие обоснования. Попробуйте отвечать откровенно, иначе работа будет неинтересной».
 3. Ведущий по порядку зачитывает вопросы (см. перечень вопросов ниже), а школьники кратко отвечают на них.
 4. Перед тем как собрать листочки с ответами учащихся, ведущий предлагает классу оценить качество каждого из выписанных ответов, но для этого сначала немного поучиться оценивать свои ответы.
 5. Далее ведущий зачитывает в качестве примера один-два анонимных бланка с ответами, якобы сделанными подростками из других школ. Каждый ответ оценивается по условной 5-балльной шкале (при наличии времени можно предложить учащимся и более конкретную шкалу — см. критерии оценок ниже). Школьники вместе с психологом оценивают ответы своих сверстников и, таким образом, как бы учатся оценивать самих себя.
 6. Наконец психолог предлагает учащимся против каждого своего ответа на листочках также проставить оценки по 5-балльной шкале.
 7. Листочки собираются и анализируются психологом. Имеются разные варианты использования результатов опросника.
 - а) Например, психолог может сам оценить по 5-балльной шкале ответы школьников и сравнить свои оценки с оценками учащихся.
 - б) Можно также подсчитать, каков средний балл для данного класса по каждому из ответов (по каждой из позиций профессионального самоопределения), что позволит психологу более обоснованно планировать свою работу с группой уже с учетом того, где у большинства обучающихся имеются проблемы (невысокие и средние баллы), а где этих проблем поменьше (средние баллы и высокие).
- При этом можно даже сравнить средние баллы по данному классу в начале работы с ним и в конце проведения психологического (профориентационного) курса, как бы оценив, по каким позициям ЛПП произошло улучшение, а по каким все осталось без изменений, а может быть, даже ухудшилось...
- Таким образом, результаты опросника могут быть использованы как одно из средств оценки (самооценки) эффективности профориентационной работы.
- в) Наконец, можно использовать опросник в индивидуальной работе с учащимися. В ходе такой работы можно сопоставить оценки психолога и самооценки школьника. При обсуждении несоответствия между этими оценками может оказаться так, что сам психолог по-настоящему не понял данного подростка (например, недооценил его...). Ответы учащегося на конкретные вопросы могут стать прекрасной основой для построения профконсультации или разговора о построении жизненных перспектив и личностного развития данного школьника.

Перечень вопросов опросника по построению личной профессиональной перспективы (ЛПП)

1. Стоит ли в наше время честно трудиться? Почему?
2. Зачем учиться после школы, ведь можно и так прекрасно устроиться?
3. Когда в нашей стране жизнь станет лучше?
4. Хорошо ли вы знаете мир профессий? Сейчас я назову букву, а вы за 1 минуту должны будете написать как можно больше профессий, начинающихся с этой буквы. Далее я назову еще две буквы и также засеку время (по 1 минуте на букву). После этого необходимо сосчитать, сколько всего получилось профессий (по трем буквам за три минуты). Можно даже устроить небольшой конкурс — у кого таких профессий окажется больше (по опыту использования опросника, больше 17 профессий — это совсем неплохо!).
5. Ради чего вы собираетесь прожить свою жизнь (в чем вы видите ее смысл)?
6. Кем вы мечтаете стать по профессии через 2—10 лет? Как согласуется ваша профессиональная мечта с другими, непрофессиональными, но важными для вас пожеланиями (досуговыми, личными, семейными), нет ли противоречия мечты с этими желаниями?
7. Выделите основные 5—7 этапов на пути к вашей профессиональной мечте (что собираетесь делать после школы и т. д.).
8. Выпишите выбираемую профессию (или ту, которая вас хоть как-то интересует) и соответствующее учебное заведение, где вы собираетесь приобрести ее. Отдельно для профессии и для учебного заведения напишите по три самых неприятных момента, связанных с работой по данной профессии и с учебой в соответствующем заведении. "Покажите, что вы хорошо представляете то, что собираетесь выбрать...
9. Какие ваши собственные недостатки могут помешать вам на пути к профессиональной цели?
Если можно, напишите что-то, кроме лени, ведь многие, например, невнимательны, стеснительны, имеют проблемы со здоровьем и т. д.
10. Как вы собираетесь работать над собой и готовиться к профессии?
11. Кто и что может помешать вам в реализации ваших профессиональных планов (какие люди и обстоятельства)?
12. Как вы собираетесь преодолевать эти внешние препятствия?
13. Есть ли у вас резервные варианты выбора на случай неудачи по основному варианту?
14. Что вы делаете уже сейчас для подготовки к избранной профессии и для поступления в соответствующее учебное заведение? Напишите, что вы делаете, кроме хорошей учебы в школе...

Варианты обработки результатов (по опросу ЛПП)

Первый вариант. Листочки собираются и педагог сам оценивает качество ответов. Ниже представлены ориентировочные критерии оценок (по каждому вопросу):

- 1 балл - отказ отвечать на данный вопрос
 - 2 балла - явно ошибочный ответ или честное признание в отсутствии ответа;
 - 3 балла – минимально конкретизированный ответ (например, собираюсь поступать в институт, но неясно, в какой...);
 - 4 балла - конкретный ответ с попыткой обоснования;
 - 5 балла – конкретный и хорошо обоснованный ответ, не противоречащий другим ответам.
- Второй вариант. Сначала учащиеся сами оценивают свои ответы (предварительно совместно разбираются 1-2 анонимные работы, и учащиеся осваивают систему оценки на чужих примерах), затем психолог собирает листочки, оценивают их и сравнивает с самооценками обучающихся.

МЕТОДЫ АКТИВИЗАЦИИ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО САМООПРЕДЕЛЕНИЯ

Диагностические возможности профориентационных игр.

Можно оценить, насколько открыты учащиеся для общения с преподавателем (ведущим). Например, условно выделить три или пять уровней такой открытости, выделить по каждому уровню конкретные показатели и после проведения игры зафиксировать свои впечатления. Затем можно соотнести эти впечатления с впечатлениями от других методик. Для оперативной оценки эффективности методик, а также для оценки – степени взаимопонимания с данным классом это неплохая процедура. Для «строгости» оценки можно приглашать экспертов, и познакомя их с вашими уровнями и конкретными показателями, попросить также оценить степень открытости участников игры. Можно даже попросить оценить все это в динамике, условно разбив игру (или все занятие с использованием данной игры) на несколько этапов, оценивая уровень открытости на каждом из этих этапов. Это позволяет лучше понять активизирующие возможности игры и даже дорабатывать саму процедуру конкретной игровой методики.

Также можно оценивать, насколько участники игры остроумны и откровенны в своих высказываниях, каждый раз выделяя уровни и соответствующие показатели (остроумия, откровенности и т.п.). Например, уровень остроумия можно оценивать на основании оригинальности высказываний и стремления участников использовать нетрадиционные сравнения, необычные характеристики или умозаключения. Для этого можно было бы просто посчитать частоту проявления таких подобных признаков и обработать с помощью контент-анализа.

Интересным также представляется вариант совместного совершенствования методики. Когда участников просят в конце процедуры написать свои предложения по усовершенствованию методики или по совершенствованию действий ведущего. Можно также предложить участникам оценить, собственные действия в игре (например, оценить по условной 10-балльной шкале, насколько они сами были активны, или остроумны, или откровенны...) и самим себе написать пожелания для более эффективного участия в последующих играх.

Игра «Ассоциация»

Цель этой игры – в легкой увлекательной форме выявить существенные особенности различных профессий. Игра основана на известном ассоциативном принципе, когда загадываемый объект (в нашем случае – профессия) отгадывается не с помощью прямых, наводящих вопросов (например, каковы условия? Каковы орудия труда? и т.п.), а с помощью несколько отвлеченных ассоциаций (с каким цветом ассоциируется

профессия?, с каким запахом?, с каким временем года? и т.п.). Опыт показывает, что так вполне можно отгадывать самые разные объекты, а сами занятия проходят в увлекательной форме и даже развивают воображение участников.

Игра рассчитана на работу с классом, а по времени может занимать от 20 до 40 минут. Желательно иметь доску с мелом.

Процедура игры включает следующие этапы:

1. Ведущий называет игру («Ассоциация» и говорит, что в ней с помощью ассоциативных вопросов мы будем отгадывать различные профессии. Далее он предлагает на добровольной основе стать главными игроками трем желающим, сказав при этом, что будет несколько попыток отгадывания, и многие потом смогут побывать в роли отгадывающих.

2. Далее все участники знакомятся с инструкцией: «Отгадывание профессий будет проходить с использованием ассоциативных вопросов. Смысл ассоциативного вопроса в том, что нельзя спрашивать об условиях труда, об используемых средствах, об одежде работающих и т.п. Иными словами, нельзя задавать «правильные» вопросы. Сами вопросы должны быть несколько отвлеченными. Например, можно спросить: «С каким животным ассоциируется профессия?». Давайте поупражняемся: С каким животным может ассоциироваться профессия инспектор ГИБДД?... С каким животным может ассоциироваться профессия вахтера?... Или можно спросить: «С каким видом общественного транспорта (с какой частью тела, с какой планетой, с каким блюдом, с каким напитком и т.п.) ассоциируется профессия такая-то?»...

Потом отгадывающие должны будут выйти в коридор и придумать там по три интересных ассоциативных вопроса (всего – шесть на отгадывающую группу). А оставшиеся участники должны будут загадать какую-то профессию. Когда отгадывающие придут, каждый из них сможет по очереди задать классу свои вопросы (при этом лучше обращаться к конкретным участникам). И по их ответам отгадывающая группа назовет свои варианты отгадки (каждый отгадывающий назовет по одному варианту – всего будет три варианта отгадки). Если хотя бы один вариант окажется верным, то считается, что группа профессию отгадала. А потом, когда загаданная профессия будет всем известна, будет организовано краткое обсуждение, насколько ответы были правильными, насколько они вообще позволяли отгадать профессию».

3. Перед тем, как выводить отгадывающих в коридор, можно предложить им назвать возможные ассоциативные вопросы. Это делается для того, чтобы убедиться, что они поняли суть принципа ассоциации в этой игре. Опыт показывает, что если они этого сразу не поймут, в игре могут возникнуть недоразумения.

4. Отгадывающие выходят в коридор и придумывают там свои вопросы. Опыт показывает, что никто из учащихся не убегает, тем более, что времени на все это отводится мало (максимум 2-3 минуты).

В это же время (2-3) минуты остальные участники в классе выбирают интересующую их профессию. Чтобы оптимизировать этот выбор ведущий предлагает назвать три профессии, а потом выбрать наиболее интересную из

этих трех. На доске выписывать эти профессии не рекомендуется, т.к. даже после того, как они в спешке будут стерты, могут остаться контуры этих профессий и отгадывающие быстро это заметят.

5. Приглашаются отгадывающие. Если некоторые отгадывающие так и не придумают вопросы, ведущий должен пригласить их в класс и сказать: «Придумаете в ходе игры». Ни в коем случае нельзя растягивать игру, иначе теряется динамика и процедура становится скучной. Лучше, когда они просто становятся перед доской, т.к. если усадить их на стулья, то это занимает какое-то время, расслабляет и даже мешает придумывать интересные варианты. Кроме того, игра проходит достаточно быстро и дополнительные рассаживания и вставания также понижают динамику и общий эмоциональный настрой данной игры.

6. Задаются вопросы. Лучше это делать следующим образом. Очередной отгадывающий спрашивает конкретного участника в классе и тот сразу же отвечает. Понятно, что ответ должен быть верным, но при этом напрямую не намекать на профессию. Например, загадана профессия «врач-терапевт», и на вопрос, «с каким запахом ассоциируется данная профессия» участник в классе отвечает: «С запахом лекарства», то это считается явной подсказкой. При этом можно было бы ответить примерно так: «Со спиртом» (хотя и это близко к подсказке, но не так явно, как «лекарство»), «С утренней свежестью» (кабинеты стерильные), «С запахом мылом» (врачи часто моют руки) и т.п. Ведущий каждый вопрос и соответствующий ответ кратко выписывает на доске (это понадобится для последующего обсуждения).

7. Когда выписаны шесть вопросов и шесть ответов, ведущий предлагает трем главным участникам отгадать профессию. При этом каждый может предложить по одному варианту (всего – три на группу отгадывающих), которые затем также выписываются на доске.

8. Далее ведущий спрашивает у класса: «Отгадали или нет?». И класс решает, насколько удачно отгадывающие выполнили свою задачу. Здесь может возникнуть проблема: отгадывающие называют загаданную профессию не точно или называют что-то очень близкое к этой профессии. Например, загадали профессию «космонавт». А отгадали «летчик-испытатель». Понятно, что эти профессии достаточно близки, но окончательное решение принимает сам класс.

9. Затем начинается наиболее ответственный этап – обсуждение ответов (которые остаются выписанными на доске). Порядок обсуждения следующий. Сначала ведущий спрашивает у того, кто задал первый вопрос: «Вы. Зная теперь, какую профессию загадали, можете сказать, насколько удачным (точным) был данный вам ответ?». Если ответ удачный, то переходим ко второму вопросу и соответствующему ответу и т.д. Если сам отгадывающий говорит, что ответ не удачный, ведущий просит того, кто дал этот ответ, пояснить, как этот ответ соотносится с загаданной профессией. Если пояснение убедительное, то переходим к следующим ответам. Если не убедительное, то сам отгадывающий должен сказать, какой ответ на его

ассоциативный вопрос был бы более удачным, не забыв и сам объяснить, почему.

Все это важно для того, чтобы через ассоциативные вопросы выйти на обсуждение реальных характеристик профессии. Например, если для профессии «высокопоставленный чиновник» называется цвет – серый, то иногда можно услышать и такое объяснение: «Чиновники часто берут взятки, т.е. серьезно нарушают закон. Поэтому у многих из них есть риск оказаться за решеткой. А у милиционеров-охранников цвет - серый». В чем-то здесь можно и поспорить, а чем-то и согласиться... Опыт показывает, что через ассоциативные вопросы и ответы можно организовать довольно живое обсуждение по наиболее существенным характеристикам загаданной профессии. Причем, такое обсуждение проходит легко, откровенно и довольно эффективно, что и позволяет часто достигать главную цель данной игры.

10. Если большинство ответов оказались верными, а отгадывающие так и не назвали правильного варианта, то считается, что они проиграли. Если большинство ответов оказались не удачными, то отгадывающие не виноваты. И тогда уже сам класс решает, выиграли они или нет, в зависимости от интересности их вопросов и их собственных вариантов возможных ответов на свои же вопросы (когда ответы других участников уже были «забракованы»). В этом случае класс может также признать, что никто не выиграл («ничья»).

11. Далее игра повторяется уже с другими участниками и с другой загаданной профессией.

Опыт показывает, что за одну игру можно попробовать загадать три профессии (это как раз и займет 30-40 минут). В дальнейшем участники могут утомиться и тогда с ними следует провести другую методику (если, например, приходится проводить занятия на сдвоенном уроке).

Игра «Угадай профессию»

Цель данного игрового упражнения - познакомить участников со схемой анализа профессий¹.

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. Но для знакомства учащихся с профессиями нефтяной компании лучше взять одну из основных

¹ - В качестве основы для предлагаемого варианта схемы анализа профессии использована расширенная и модифицированная «формула профессий», разработанная Е.А.Климовым - см. Климов Е.А. Как выбирать профессию. - М.: Просвещение, 1990.- 159 с.

нефтедобывающих профессий, например. Профессию «бурильщик (оператор ПРС)» - в таблице, в последней колонке представлен вариант анализа профессии «бурильщик» (см. Таблицу 3).

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, т.е. то, что ранее называли 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.

3. Ведущий предлагает учащимся запастись в свои тетради схему анализа профессии (см. Таблицу). Сразу же, по ходу записи таблицы ведущий показывает, как можно было бы анализировать только что обсуждавшийся профессию (например, таксист), которая вызвала определенные затруднения у участников игры. Задача данного этапа - не столько 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 использования данной схемы.

4. 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.

Данное игровое упражнение, основанное на схеме анализа профессии можно использовать в работе с микрогруппой (3-5 человек), когда каждый загадывает свою профессию, после чего по очереди эти профессии отгадываются всеми участниками. Например, игрок, загадавший профессию сам зачитывает ее характеристики, а каждый из остальных участников называет по очереди свои варианты отгадки. Работа с микрогруппой позволяет

более предметно и спокойно организовывать обсуждение загаданных профессий.

Упражнение (схему анализа профессии) можно использовать и в индивидуальной работе как элемент профконсультации. Если школьник обратился к психологу с просьбой уточнить или проверить уже сделанный выбор, то можно предложить ему загадать (закодировать) по схеме уже выбранную профессию, предварительно познакомив учащегося с самой схемой анализа профессий. И тогда профконсультант выступит в роли отгадывающего. Важным в такой работе может оказаться обсуждение профессий, соответствующим характеристикам, которые выписал сам подросток и которые, скорее всего и привлекают его больше всего в будущей работе. Такое обсуждение можно использовать для коррекции представлений учащегося о наиболее привлекательной для него профессии.

Если школьник вообще не знает, чего хочет, то профконсультант сначала опять же знакомит его со схемой анализа профессий, затем - предлагает ему выписать наиболее привлекательные для себя характеристики профессии и уже после этого и профконсультант, и подросток на отдельных листочках пытаются написать по 3-5 профессий, соответствующих этим привлекательным характеристикам, т.е. как бы пытаются отгадать закодированную профессию.

Таблица 3.

Схема анализа профессий (перечень основных характеристик профессий).

<i>Характеристики профессий по группам</i>	<i>Место для первого примера профессии - "таксист"²</i>	<i>Бурильщик (оператор ПРС)</i>	<i>Место для кодирования загаданной профессии</i>

² - Обращаем внимание, что кодировать профессию следует только словами. как это показано во второй колонке таблице. Если кодировать профессию номерами характеристик, то при отгадывании возникают сложности восприятия информации и игра может не получиться.

<u>Предмет труда:</u> 1 - животные, растения (природа) 2 - материалы 3 - люди (дети, взрослые) 4 - техника, транспорт 5 - знаковые системы (тексты, информация в компьютерах...) 6 - художественный образ	Люди Техника, транспорт	Природа Техника	
<u>Цели труда:</u> 1 - контроль, оценка, диагноз 2 - преобразовательная 3 - изобретательная 4 - транспортирование 5 - обслуживание 6 - собственное развитие	Транспортирование Обслуживание	Контроль, оценка	
<u>Средства труда:</u> 1 - ручные и простые приспособления 2 - механические 3 - автоматические 4 - функциональные (речь, мимика, зрение, слух...) 5 - теоретические (знания, способы мышления) 6 - переносные или стационарные средства	Механические Функциональные	Ручные Механические	

<u>Условия труда:</u> 1 - бытовой микроклимат 2 - большие помещения с людьми 3 - обычный производственный цех 4 - необычные производственные условия (особый режим влажности, температуры, стерильность) 5 - экстремальные условия (риск для жизни и здоровья) 6 - работа на открытом воздухе 7 - работа сидя, стоя, в движении 8 - домашний кабинет	Экстремальные Сидя	Экстремальные В движении	
<u>Характер общения в труде:</u> 1 - минимальное общение (индивидуальный труд) 2 - клиенты, посетители 3 - обычный коллектив (одни и те же лица...) 4 - работа с аудиториями 5 - выраженная дисциплина, субординация в труде	Клиенты	Обычный коллектив Выраженная дисциплина	
<u>Ответственность в труде:</u> 1 - материальная 2 - моральная 3 - за жизнь и здоровье людей 4 - невыраженная ответственность	Жизнь и здоровье	Материальная Жизнь и здоровье	

<u>Особенности труда:</u> 1 - большая зарплата 2 - льготы 3 - “соблазны” (возможность брать взятки, воровать...) 4 - изысканные отношения, встречи со знаменитостями 5 - частые командировки 6 - законченный результат труда (можно полюбоваться)	“Соблазны” Встречи со знаменитостями	Большая зарплата Льготы	
<u>Типичные трудности:</u> 1 - нервное напряжение 2 - профзаболевания 3 - распространены мат и сквернословие 4 - возможность оказаться за решеткой (в тюрьме) 5 - невысокой престиж работы	Нервное напряжение Профзаболевания Мат и сквернослов.	Профзаболевания Мат и сквернослов.	
<u>Минимальный уровень образования для работы:</u> 1 - без специального образования (после школы) 2 - начальное профессиональное образование (СПТУ) 3 - среднее профессиональное образование (техникум) 4 - высшее профессиональное образование (вуз) 5 - ученая степень (аспирантура, академия...)	Начальное профес. образование	Начальное профес.образов. Среднее профес.образов.	

Игра «Пришельцы»

Цель игры – помочь подростку в осознании труда как ценности, а также - роли труда в жизни общества и отдельного человека. Игра проводится в рамках занятия.

Общая схема игры следующая.

По желанию из класса выбираются 2-3 человека, которые будут «гостями с дальней планеты», которые неожиданно оказались в данном городе и в данном учебном заведении. Предполагается, что из-за технических трудностей время пребывания на Земле ограничено 15 минутами. На срочно созванной «пресс-конференции» необходимо за это короткое время как можно лучше познакомиться с неизвестной цивилизацией, в живом контакте постараться понять друг друга.

Гостям будет предоставлено короткое слово, где они сообщат главные сведения о своей планете, уровне развития их культуры и производства, а также – об основных занятиях ее жителей. После этого журналисты (остальная часть класса) постараются задать наиболее важные вопросы.

В течение 3-4 минут пришельцы готовятся в коридоре (думают, что им рассказать о своей цивилизации, а может даже и подумают о своем внешнем виде, которые можно было бы изобразить на доске). Ведущий объясняет остальным участникам (журналистам в классе), как надо вести себя на конференции. В частности, каждый журналист должен придумать, какой информационный орган он представляет и перед тем, как задавать вопрос, обязательно сказать об этом (данное условие дисциплинирует участников игры и делает ее более «солидной», т.е. более похожей на настоящую пресс-конференцию). Естественно, вопросы должны быть краткими и понятными. Сами вопросы могут относиться к самым разным сторонам жизни, но задаваться в тактичной и вежливой форме.

Далее в класс приглашаются инопланетяне и сразу начинается сама игра: сначала гости кратко (в течение 3-5 минут) делают свое сообщение, а затем отвечают на вопросы журналистов.

В ходе игры может возникнуть опасность перерастания игрового конфликта в межличностный. Например, когда журналистам вдруг не понравится образ жизни чужой цивилизации. Если это «потребительское общество («потребительский рай», «царство наслаждений» и т.п.), то в адрес гостей нередко идут язвительные реплики, типа «дегенераты», «идиоты», «свиньи»... При таком развитии игры ведущий не должен радоваться «сознательности» класса и, тем более, поощрять ее, иначе неизбежны настоящие (неигровые) обиды. Психолог может извиниться перед пришельцами за недостаточную дипломатичность отдельных «представителей прессы» и предложить участникам игры вести себя более солидно.

Через 15 минут гости (по условию игры. Связанному с ограниченным временем пребывания на Земле) просто «исчезают», т.е. садятся на свои места в классе. Ведущий предлагает всем срочно написать сообщения в свои агентства о первых впечатлениях от встречи. В течение 5-7 минут каждый журналист и каждый пришелец на отдельном листочке бумаги должны кратко

написать: 1) каков, по их мнению, общий уровень развития новой для них цивилизации (пришельцы пишут о своих впечатлениях о жителях Земли – на основании того, что их интересует и как они задавали свои вопросы); 2) стоит ли иметь дело с новой цивилизацией, стоит ли развивать с ней сотрудничество (может по каким-то линиям такое сотрудничество развивать, когда есть чему поучиться, а по каким-то линиям – лучше не сотрудничать).

При этом важно предупредить ребят, что сообщения должны быть короткими – не более трети страницы. Активизированные школьники иногда готовы за короткое время исписать до 1,5 – 2 страниц, что в дальнейшем может отрицательно повлиять на общую динамику игры (при подведении ее итогов). Сами листочки можно подписать, обозначив не свои Ф.И.О., а название агентства (или название своей планеты – для пришельцев).

Листочки с сообщениями быстро собираются и зачитываются перед классом³. Лучше поручить это двум учащимся из числа наиболее пассивных. Такое знакомство с различными мнениями участников игры является подготовкой к основному ее обсуждению.

В ходе обсуждения важно определить, какой же самый главный критерий развития общества. Ведущий выписывает все предложения учащихся на доске, после чего они поочередно обсуждаются. Возможно, путем обобщения удастся получить 2-3 самых важных критерия, однако в столь сложном вопросе такое достигается редко (даже при игре со взрослыми). В заключение ведущий может ненавязчиво, как бы наравне с другими критериями, предложить и свои критерии.

Например, это может возможность самореализации, предоставляемая обществом для каждого члена, а не только для «лучшей» его части – элиты. При этом путь (способ) самореализации у каждого человека уникален и потому бесценен. Если, конечно. Он не предполагает ущемление возможностей самореализации других людей. Идеальным способом такой самореализации является свободный, творческий, общественно-полезный труд, который может и не укладываться в общепринятые (формальные или «нормальные») рамки существующих профессий.

Если общество ограничивает возможности самореализации определенной части своих членов, то оно как бы ограничивает перспективы собственного развития. Но поскольку общество состоит из конкретных людей, то эти люди не должны оправдывать свою пассивность плохими условиями, плохим правительством, непониманием коллег и близких и т.п., а должны действовать, стремясь к самовыражению, одновременно улучшая и само общество, членами которого они являются.

³ При проведении игры с большой аудиторией (от 50 и более участников) зачитываются лишь некоторые мнения, отобранные в случайном порядке (или наиболее интересные сообщения, быстро отобранные помощниками ведущего).

Игра «Советчик»

Данное упражнение является не столько игрой, сколько специально организованной упрощенной процедурой группового экспертирования с элементами игры.

Целью процедуры является - получение обобщенных представлений о профессиональном будущем каждого из участников на основании групповых рекомендаций, сделанных товарищами-одноклассниками.

Методика может проводиться с целым классом, но более эффективно она проходит в подгруппе из 12-15 человек. Время проведения - от 15 до 25 минут. Процедура включает следующие этапы:

1. Все участники вырывают из тетрадей чистые листочки.
2. Листочки кладутся вертикально и делятся на три равные колонки, т.е. делают бланк (см. Таблицу 4).
3. Каждый участник выписывает в своем бланке фамилии и имена всех присутствующих в классе (или в группе) под диктовку ведущего. Важно, чтобы все присутствующие были выписаны в одном и том же порядке.
4. Всем дается задание, напротив каждой фамилии (включая собственную) проставить наиболее подходящие профессии и соответствующие учебные заведения, которые можно было бы порекомендовать данному человеку. Желательно не пропускать никого. Желательно также отнестись к этому заданию как можно серьезнее и не писать глупости. На все это отводится примерно 7-10 минут.
5. Ведущий собирает листочки и начинает подведение итогов. Берется первый листочек и зачитывается первая по списку фамилия. Сразу же зачитывается рекомендуемая профессия и учебное заведение. После этого берется второй листочек, зачитывается эта же фамилия и соответствующие рекомендации и т.д. После того, как зачитывается всё по первому человеку ведущий переходит ко второму и т.д.

Таблица 4.

Образец бланка для упражнения «Советчик».

Ф.И.О. всех уч-ся в классе (в строго определенн. порядке и по номерам)	Рекомендуемая профессия	Рекомендуемое учебное заведение (или место работы) после школы
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7... и т.д.		

Всем присутствующим ведущий может посоветовать, повнимательнее прислушаться к советам своих товарищей, а что-то может для себя и пометить в тетрадах. По нашему опыту, в среднем 5-7 человек в классе обычно действительно что-то для себя записывают (правда, в основном это подростки-девушки).

К сожалению, и здесь возможны глупые шутки, когда кто-то “рекомендует” своим товарищам “туалеты чистить” и т.п. Ведущий просто это не зачитывает и не обращает на это никакого внимания.

Если все же окажется, что кто-то в классе попросит не зачитывать рекомендации своих одноклассников, то ведущий должен спокойно удовлетворить эту просьбу, предложив по желанию после урока самому посмотреть на советы, которые выписали ему товарищи. Признаемся, что у нас пока таких случаев не было, но они вполне возможны...

Игра «Профконсультация»

Общим целью для всех вариантов игры «Профконсультация» является специально организованная ситуация, в которой школьники помогают друг другу планировать свои профессиональные и жизненные ситуации под наблюдением и контролем со стороны психолога. Ниже предлагаются различные варианты организации такой взаимопомощи подростков в профессиональном и личностном самоопределении. Естественно, не следует переоценивать реальную помощь в самоопределении в подробных игровых процедурах, поскольку главное предназначение данных методики - в формировании самой готовности подростков анализировать различные ситуации профессионального самоопределения и делать обоснованные выборы.

Упрощенный вариант игры с микрогруппой в 3-4 человека.

Лучше проводить данную игру после уроков в отдельной комнате. Этот вариант игры может занять по времени около 1,5 – 2-х часов. Игра рассчитана на учащихся 9-11 классов. Общий порядок этого варианта игры примерно следующий.

1. Группе из 3-4 человек предлагается разыграть ситуацию, где 1-2 «консультанта» беседуют с «учащимся» и его «родителем» по поводу дальнейшей судьбы «ребенка» после окончания школы. Соответственно, участники распределяют роли. Но ведущий при этом заявляет, что в ходе игры каждый должен побывать в роли «ученика». При этом каждый такой «ученик» может представить свою реальную ситуацию, но может сыграть и воображаемого ученика, вплоть до изображения представителя противоположного пола (мальчик играет свою сверстницу или наоборот). Заметим, что в данной игре важна не столько реальная конкретная помощь,

сколько само формирование готовности анализировать различные ситуации профессионального выбора.

Поскольку подростки не сразу выходят на серьезный, деловой уровень разговора, и нередко высказывают не совсем удачные мнения и рекомендации, то у ведущего на данном этапе игры появляется соблазн быстро вмешаться и подсказать, как надо правильно консультировать. Важно сдерживать эти свои порывы, поскольку школьники и сами быстро понимают, что по-настоящему консультировать довольно сложно.

Вмешательства ведущего оправданы в следующих случаях:

- игровой конфликт перерастает в реальный, межличностный;
- кто-либо из игроков (особенно игрок в роли «профконсультанта») уверенно говорит совершенно неправильные вещи, а другие искренне с ним соглашаются;
- игроки сами просят ведущего дать им конкретную справку или информацию (об особенностях профессии, о конкурсе в те или иные учебные заведения и т.п.);
- игроки слишком увлеклись обсуждением какого-то частного вопроса;
- одни игроки ведут себя слишком активно, а другие заняли откровенно пассивную позицию, лишь «наблюдая» за происходящим (заметим, что такое распределение активности – самый плохой показатель эффективности игры);
- игроки явно начинают дурачиться.

Задача ведущего на данном этапе - создать ситуацию, когда школьники сами поймут сложность настоящей консультации и сами обратятся за помощью.

2. Через некоторое время подростки сами могут обратиться за помощью (как лучше и правильнее организовать консультационную беседу) и тогда ведущий может подсказать это. Прежде всего, можно подсказать, на какие вопросы следует обратить особое внимание, например, спросить, какие планы на будущее у «ученика» (какую профессию он выбрал и куда собирается поступать), как он себе представляет трудности на пути к своим целям и как собирается их преодолевать и т.п. В основу вопросов можно положить основные факторы выбора профессии, выделенные Е.А.Климовым, которые позволяют анализировать ситуации профессионального выбора (наличие личного профессионального плана, учет своих склонностей, способностей, знаний о выбираемой профессии, учет мнений родителей и сверстников, сама престижность выбираемой профессии и места учебы, а также потребность в профессии на рынке труда). Само распределение ролевых позиций в игре предполагает, что «ученик», «родитель» и «профконсультанты» должны соответствовать этим ролям, т.е. вести себя соответствующим образом. Но это не означает, что наиболее умные и правильные высказывания должны делать только «консультанты».

3. Завершается каждое проигрывание тем, что каждый высказывает свои пожелания данному «учащемуся», а «учащийся» соглашается или не соглашается с ними. Важно при этом, чтобы каждое мнение как-то

обосновывалось, т.е. ведущий должен следить за тем, чтобы эти высказывания и обоснования были не столько эмоциональными и «интуитивными», сколько разумными.

Дальше участники перераспределяют роли и игра возобновляется. Опыт показывает, что повторные проигрывания проходят более быстро и организованно.

Вариант игры с микрогруппой в 5-6 человек («Защита профессии перед родителями»).

В данном варианте есть возможность разыграть сцену, когда «родители» явно не согласны с выбором профессии своего «ребенка». Данный вариант может использоваться как самостоятельная игра («Защита профессии перед родителями»), а может быть органично включена в игру «Профконсультация» по вышеобозначенной схеме. В последнем случае общая схема игры примерно следующая.

1. Сначала игроки также распределяют роли: один «учащийся», два-три «родителя» и два-три «профконсультанта». Предполагается, что в течение всей игры как минимум два-три человека должны побывать в роли «учащегося», поэтому данный вариант игры может занять больше времени, чем ее первоначальный вариант (см. выше).

2. Перед самой игрой организуется небольшой подготовительный этап. Отдельно готовится к игре «семья» (учащийся и его родители) и отдельно «профконсультанты». «Семья» сама определяет, в чем заключаются ее разногласия между ребенком и его родителями. При этом каждая сторона обдумывает и проговаривает свои аргументы (лучше когда родители не просто «возражают» против выбора ребенка, но и предлагают свой вариант выбора). При этом возможны случаи. Когда и среди самих родителей нет общего мнения о том, что делать «ребенку» после окончания школы. «Профконсультанты» готовятся с помощью ведущего игры, который может подсказать им, какие вопросы задавать «клиентам», на что обращать более важное внимание, как вести себя в ходе консультации и т.п.

3. «Семья» возвращается и кратко разыгрывает спор по поводу дальнейшей судьбы своего «ребенка». Члены должны просто обозначить свои основные позиции и аргументы. «Профконсультанты» и ведущий молча наблюдают за этим. Данный этап должен занять не более 10 минут.

4. Далее все садятся за общий стол и разыгрывается беседа-консультация. Игроки задают друг другу вопросы, обсуждают их, спорят, обосновывая свои точки зрения. Задача ведущего, с одной стороны, не допускать хаоса в этом разговоре, а также неуправляемых эмоциональных споров, перерастающих в конфликты. С другой стороны, ведущий должен постоянно активизировать и даже провоцировать участников на высказывания и обсуждение разных точек зрения. Ни в коем случае ведущий не должен брать всей инициативы в свои руки, т.е. не превращаться в единственного (или в «единственно правильного») «профконсультанта».

В ходе такого разговора может выясниться, что проблемы семьи больше связаны не с разногласиями по поводу выбора профессии. А по поводу совершенно иных проблем (например, проблем «лени» ребенка, его увлечения «курением» или даже «наркотиками»). С одной стороны, дети часто проецируют те проблемы, которые их реально волнуют и эти проблемы нередко представлены в их сознании достаточно хаотично. Когда психологу удастся «раскрутить» участников игры на такие откровения, то это один из показателей заинтересованности игроков в данных проблемах и в данной методике. Но с другой стороны, эта игра направлена именно на проблемы профессионального самоопределения, поэтому ведущий должен тактично напоминать о главной игровой цели – помочь «учащемуся» выбрать профессию и при этом сохранить взаимопонимание в семье.

5. В конце этой игры также подводятся итоги, т.е. каждый участник по очереди высказывает свои пожелания и рекомендации «учащемуся», а затем и сам учащийся высказывает свое отношение к этим рекомендациям. Далее выбирается новый «учащийся» и игра повторяется.

Вариант игры «Профконсультация» в работе с классом.

Данный вариант позволяет «охватить» гораздо больше участников, чем предыдущие варианты игры «Профконсультации». Однако качество (обстоятельность) таких бесед и обсуждений будет намного скромнее, чем в вышеобозначенных вариантах. Данный вариант игры занимает по времени один урок (хотя возможно и некоторое увеличение времени на игру в зависимости от расписания и т.п.). Общая схема игры примерно следующая.

1. Все участники делятся на пары (возможно разделение и на команды в три человека – особенно когда в классе нечетное количество учеников).

2. В каждой паре распределяются роли: кто-то будет «учащимся», а кто-то – «профконсультантом».

3. Ведущий знакомит всех с общей схемой разговора. Профконсультанты будут задавать учащемуся вопросы, а учащийся кратко отвечать на них. Лучше эти вопросы кратко обозначить на доске: 1) Какую профессию собирается выбрать учащийся? 2) Куда он собирается поступать после школы? 3) Какие трудности он видит на пути к своей профессиональной цели? 4) Как он собирается преодолевать эти трудности, как собирается готовиться к профессии и поступлению в профессиональное учебное заведение? 5) Есть ли у него резервный вариант выбора.

4. Было бы лучше, если каждый участник на отдельном листочке бумаге нарисует табличку, в которой будут отражаться итоги беседы (см. Таблицу 5).

5. В течение 7-10 минут участники игры проводят первую беседу, задавая друг другу эти вопросы и отвечая на них.

Таблица 5.

Пример заполненного бланка для варианта игры «Профконсультации» в работе с классом.

Вопросы (позиции анализа ситуации выбора профессии) ⁴	Я консультирую (указать, кого именно – Ф.И.О.)		Я – учащийся (указать Ф.И.О.)	
	Мои оценки ответов учащегося	Мои оценки собственных рекомендаций учащемуся	Оценки моих собственных ответов	Оценки рекомендаций консультанта
1. Выбираемая профессия	3	5	5	3
2. Дальнейшее обучение после школы	5	5	7	4
3. Кто и что может помешать достижению профессиональных целей	5	6	7	3
4. Пути подготовки к поступлению и пути преодоления препятствий на пути к целям	2	4	4	4
5. Резервный вариант профессионального выбора	8	8	10	4

6. Далее ведущий предлагает каждому «учащемуся» и каждому «консультанту» на отдельных листочках бумаги оценить, насколько обоснованными и продуманными были ответы на вопросы («консультант» оценивает ответы «учащегося», а «учащийся» сам оценивает свои ответы). Например, ответ на каждый вопрос может быть оценен по условной 10-балльной школе (см. Таблицу 5). После

⁴ Участники могут проставлять только номера вопросов, если сами вопросы уже обозначены на доске ведущим.

этого они показывают друг другу свои оценки и кратко обсуждают, чьи оценки оказались наиболее удачными.

7. Далее «консультант» дает общие советы «учащемуся» по каждому из обозначенных вопросов. Например, уточняет, какую лучше выбрать профессию, куда лучше поступать, как лучше готовиться к поступлению, какой лучше иметь резервный вариант...

8. Далее и «консультант» и «учащийся» отдельно оценивают на своих листочках, насколько эти советы-рекомендации оказались удачными, также используя для этого условную 10-балльную шкалу (см. Таблицу 5).

После этого игроки меняются ролями и игра возобновляется. Лучше обмениваться ролями по команде ведущего где-то в середине урока (для этого он заблаговременно несколько раз напоминает, когда произойдет такой обмен ролями).

Игровые профориентационные упражнения

Общая характеристика данных методик

Игровые профориентационные упражнения и микроситуации обычно используются в работе с подгруппой (8-15 человек) или с малой группой (6-8 человек). Многие игры основаны на довольно эффективной процедурной модели, когда участники рассаживаются в круг, что внешне делает эти упражнения похожими на психотерапевтические группы. И хотя называть их психотерапевтическими мы бы не стали (это скорее профориентационные группы), но некоторые психотерапевтические эффекты там все-таки возникают. Поэтому для проведения подобных занятий профконсультант должен обладать хотя бы минимальным уровнем психотерапевтической культуры (не навязывать своего мнения, всячески демонстрировать свою поддержку и эмпатию участникам, организовывать их реальное взаимодействие, создавать условия для самовыражения всех участников группы и т.п.).

Можно назвать следующие игровые профориентационные упражнения: “Профессия на букву...”, “Подарок” (“Любимое блюдо”, “Маскарадный костюм”), “Человек-профессия”, “Автопортрет” (профориентационный вариант), “Кто есть кто?”, “Самая-самая”, “Цепочка”, “Ловушки-капканчики”, “Этипафия”, “А вот и Я!”, “Звездный час”, “День из жизни” (“Ночь из жизни”) и др.

Очень популярны среди школьных профконсультантов игровые микроситуации (для 3-6 человек), где моделируются различные элементы профессионального общения, связанные обычно с конфликтностью отношений. Например, ситуации из общения продавца с покупателями, инспектора ГАИ с нарушителями, зубного врача с клиентами, продавца-ларечника с рэкетирами, экскурсовода с иностранными туристами и т.п.

Диагностические возможности примерно такие же, как и при использовании профориентационных игр с классом. Важной особенностью именно игровых упражнений является то, что при меньшем количестве участников и более спокойной динамике, часто удается наблюдать большинство участников индивидуально по самым разным характеристикам. Например, можно посмотреть, насколько конкретный участник включен в общее взаимодействие (активно участвует в общих обсуждениях, часто высказывается и т.п. или же молча отсиживается, слушая, как высказываются другие участники). Можно посмотреть и оценить, какие формы работы больше предпочитает данный участник, подвижные упражнения или упражнения, предполагающие размышления и высказывания и т.п. Все это также можно оценить по условно выделенным уровням, а по каждому уровню желательно выделить конкретные показатели их проявления. Все это также можно выразить по частоте проявления этих показателей, отразить в специальных протоколах (для всей группы или индивидуально, по каждому участнику) и обработать затем математически.

«Кто есть кто?»

Смысл игрового упражнения - дать возможность участникам соотнести свой образ с различными профессиями на основании знания учащихся друг о друге.

Игра проводится в круге, но возможен вариант проведения ее в классе. В игре могут участвовать от 6-8 до 12-15 человек. Время на первое проигрывание - 5-7 минут.

Процедура игрового упражнения следующая:

1. Инструкция: “Сейчас я буду называть профессии, каждый в течение нескольких секунд должен посмотреть на своих товарищей и определить, кому эта профессия подойдет в наибольшей степени. Далее я хлопну в ладоши и все по команде одновременно должны показать рукой (или ручкой) на выбранного человека (наиболее подходящего для названной профессии)”.

Ещё перед началом самой игры ведущий может спросить у участников группы, какие профессии для них наиболее интересны и выписать эти профессии (примерно 10-15 штук) на доске, называя впоследствии профессии из этого перечня. Это исключит случаи, когда названная профессия будет никому не интересна, а может даже и неприятна.

Если игроков немного (6-8 человек), то показывать можно не одной рукой, а двумя (одной рукой - на одного человека, другой - на другого). Для большего количества участников лучше всё это проделывать одной рукой, иначе будет путаница.

2. Показав рукой на своего товарища, все должны на время замереть, а ведущий сам по очереди подсчитывает, сколько рук показывает на каждого человека, т.е. чей образ, по мнению большинства игроков, в наибольшей

степени соответствует данной профессии⁵. Конечно, и сами игроки могут сосчитать, сколько рук на них указывают, но по опыту проведения игры, часто оказывается, что без помощи ведущего многие сбиваются.

Если упражнение проводится в классе и учащиеся сидят на своих местах за партами, то все основные правила сохраняются, а ведущий должен быть готов к несколько большим эмоциям игроков. Однако, при таком варианте игры, школьникам намного проще сосчитать самим, сколько товарищей на них показывают, ведь в отличие от игры в круге, где все сидят плотно друг с другом, в классе больше простора и меньше ошибок с показыванием и обращением друг к другу.

В целом, данное игровое упражнение достаточно простое и с интересом воспринимается участниками.

«Автопортрет»

Цель игры - в шуточной форме повысить у игроков способность соотносить внешние характеристики и образы людей с различными профессиями.

Игровое упражнение проводится в круге (число участников от 7-10 до 15 человек). Время - от 20 до 40 минут. Процедура методики следующая:

1. Все участники достают чистый с двух сторон листок бумаги.
2. Задание: “Каждый должен нарисовать на листке самого себя (сделать автопортрет). Рисунок должен быть на всю страницу, по центру, только лицо. Желательно нарисовать его быстро, как бы “на одном дыхании”. Подписывать листок не надо”. Если кто-то из игроков заявит, что он не умеет рисовать, можно сказать, что рисунок любого человека, особенно ребенка или подростка - гениален (так говорят великие художники...). Если кто-то наотрез откажется рисовать себя, то насильно заставлять его не следует, но если окажется, что таких окажется много (больше двух-трех человек), то игру лучше не проводить...
3. Ведущий быстро собирает листочки с автопортретами и демонстративно их перемешивает, как бы показывая, что ему не важно кто именно на них нарисован.
4. Тут же ведущий раздает игрокам листочки, но уже в случайном порядке.
5. Новое задание: “Посмотрите внимательно на изображение, постарайтесь понять, что это за человек, на что он способен, но при этом не старайтесь узнать, кто здесь нарисован. На обратной (чистой) стороне листочка с автопортретом напишите одну профессию, которая, на ваш взгляд,

⁵ - Следует заметить, что в свое время проводились исследования, показывающие, что прогнозы школьников относительно профессионального будущего своих одноклассников нередко оказываются более точными, чем прогнозы их учителей и родителей. Это означает, что доверять мнению одноклассников о профессиональных перспективах своих товарищей все-таки можно и нужно.

больше всего соответствует изображенному лицу. После этого листок передайте соседу справа, а от соседа слева возьмите новый листок и сделайте то же самое. Если Вы получите листок с собственным автопортретом, то также подберите к нему профессию... Таким образом, все листочки должны пройти круг. Профессии на одном листочке могут повторяться“.

6. Далее ведущий быстро собирает листочки, перемешивает их и начинает подведение итогов. Берется первый листочек, участникам игры показывается изображение на нем и зачитываются выписанные на обратной стороне профессии, соответствующие данному автопортрету. Опыт показывает, что упражнение проходит достаточно весело, а игроки слушают ведущего достаточно заинтересованно.

Ни в коем случае нельзя тут же спрашивать, чей это листок, да еще вручать его автору, т.к. обычно над изображениями смеются и далеко не каждый может чувствовать себя при этом уверенно. Листочки после упражнения просто кладутся на стол и ведущий предлагает игрокам самим найти свои автопортреты и взять их себе на память.

Следующий этический момент связан с тем, что иногда игроки (особенно подростки) из озорства могут выписывать на обратной стороне листочков неприличные виды труда (например, проститутка, старший помощник младшего дворника и т.п.). Ведущему надо быть внимательнее при зачитывании профессий, а неприличные записи просто оставлять без внимания, как будто ничего и не было. А тот, кто сделал “ради хохмы” дурацкую запись сам почувствует себя “дурачком”, поскольку его “творческую находку” даже не заметят...

Наконец, еще один совет. Будет лучше, если ведущий сам нарисует свой автопортрет и поиграет вместе со школьниками. Это даст ему возможность при подведении итогов начать со своего собственного изображения, ведь лучше, когда начнут смеяться над рисунком и соответствующими рисунку профессиями сначала над самим психологом, даже если такой смех бывает очень добрым и дружеским. Психологу это даст дополнительный козырь в установлении со школьниками доверительных отношений, а школьников сохранит от риска быть первыми при очень даже веселом подведении итогов.

Конечно, данное игровое упражнение является скорее разминочным и в немалой степени развлекательным, но ведь известно, что во многих шутках часто заложен очень даже глубокий смысл. Например, в данной игре каждый рисунок - это своеобразная проекция участников своего представления о себе, а шутовское соотнесение рисунков с профессиями - это еще один шаг к пониманию образа профессионала... Как отмечают многие участники, игра все-таки заставила их о чем-то задуматься.

«Человек-профессия» (вариант игры «Ассоциации» в работе с подгруппой)

Цель игры - на ассоциативном, образном уровне научиться соотносить человека (в том числе, самого себя) с профессиями и, таким образом, повысить готовность школьников различать профессиональные стереотипы.

Игра проводится в круге, рассчитана на количество игроков от 6-8 до 15-20. Время одного проигрывания - от 7-10 до 15 минут.

Процедура предполагает следующие основные этапы:

1. Общая инструкция: “Сейчас мы загадаем любого из сидящих в круге, а кто-то постарается отгадать этого человека. Но отгадывать он будет с помощью одного единственного вопроса: с какой профессией этот человек (загаданный) ассоциируется, т.е. общий облик человека какую профессию больше всего напоминает? Каждый по кругу должен будет называть наиболее подходящую для загаданного профессию. Профессии могут повторяться. После этого у отгадывающего будет возможность подумать немного (примерно 30-40 секунд) и называть свои варианты отгадки. Интересно, какой по счету вариант будет правильным?... “.

2. По желанию выбирается доброволец-отгадывающий и отправляется на некоторое время в коридор, а остальные быстро и тихо (!) выбирают любого из присутствующих. При этом загаданным может быть и сам отгадывающий, ведь вернувшись из коридора, он также будет сидеть во время игры в круге.

3. Приглашается отгадывающий, садится в круг и начинает всем по очереди задавать вопрос: “С какой профессией ассоциируется загаданный человек?”. Каждый должен быстро дать ответ (ответ должен быть правильным и в то же время не являться откровенной подсказкой).

4. После того, как все дали свои варианты ассоциаций, отгадывающий думает немного и начинает называть тех, кто по его мнению, в наибольшей степени соответствует названным профессиям. Если игроков немного (6-8 человек), то отгадывающий может обратиться к участникам с этим же вопросом повторно, т.е. как бы пройти второй круг.

5. Обсуждение организуется следующим образом. Если кого-то назвали по ошибке, то можно спросить у него, насколько соответствует его представление о себе названным профессиям, т.е. так ли уж сильно ошибся отгадывающий? У того человека, кого на самом деле загадали, можно спросить, согласен ли он с названными профессиями (насколько они соответствуют его собственному представлению о себе, о своем образе..). У отгадывающего можно поинтересоваться (когда он уже будет знать, кого на самом деле загадывали), чьи ответы-профессии помогали, а чьи мешали ему отгадывать.

«День из жизни...» («Сон из жизни...»)

Смысл игрового упражнения - 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. Основные этапы методики следующие:

1. Ведущий определяет вместе с остальными игроками, какую профессию интересно было бы рассмотреть. Например, группа захотела рассмотреть профессию “фотомодель”.

2. Общая инструкция: “Сейчас мы совместными усилиями постараемся составить рассказ о типичном трудовом дне нашего работника - фотомодели. Это будет рассказ только из существительных. Например, рассказ о трудовом дне учителя мог бы быть таким: звонок - завтрак - звонок - урок - двоечники - вопрос - ответ - тройка - учительская - директор - скандал - урок - отличники - звонок - дом - постель. В этой игре мы посмотрим, насколько хорошо мы представляем себе работу фотомодели, а также выясним, способны ли мы к коллективному творчеству, ведь в игре существует серьезная опасность каким-то неудачным штришком (неуместно названным “ради хохмы”, дурацким существительным) испортить весь рассказ.

Важное условие: прежде, чем назвать новое существительное, каждый игрок обязательно должен повторить все, что было названо до него. Тогда наш рассказ будет восприниматься как целостное произведение. Чтобы лучше было запоминать названные существительные, советую внимательно смотреть на всех говорящих, как бы связывая слово с конкретным человеком”.

3. Ведущий может назвать первое слово, а остальные игроки по очереди называют свои существительные, обязательно повторяя все, что называлось до них. Если игроков немного (6-8 человек), то можно пройти два круга, когда каждому придется называть по два существительных.

4. При подведении итогов игры можно спросить у участников, получился целостный рассказ или нет? не испортил ли кто-то общий рассказ своим неудачным существительным? Если рассказ получился путанным и сумбурным, то можно попросить кого-то из игроков своими словами рассказать, о чем же был составленный рассказ, что там происходило (и происходило ли?). Можно также обсудить, насколько правдиво и типично был представлен трудовой день рассматриваемого профессионала.

Опыт показывает, что игра обычно проходит достаточно интересно. Участники нередко находятся в творческом напряжении и могут даже немного уставать, поэтому больше двух раз проводить данное игровое упражнение не следует.

Не менее интересно может быть проведено аналогичное упражнение, но уже на тему “**СОН ИЗ ЖИЗНИ...**” такого-то специалиста. В этом случае возможно более творческое и бурное фантазирование участников, поскольку

речь идет о необычной, почти “мистической” ситуации, связанной с загадочным миром снов...

Данные упражнения оказываются интересными и полезными даже при работе со специалистами. Например, в программу подготовки профконсультантов можно включить сначала упражнение “Один рабочий день из жизни профконсультанта”, а затем - “Сон из жизни профконсультанта”.

Особенно полезными как для школьного профконсультанта, так и для профконсультанта службы занятости были бы игровые упражнения на темы “День из жизни безработного” и “Сон из жизни безработного”(выпускника школы эпохи “демократических преобразований” и безработного взрослого из той же эпохи...).

«Цепочка профессий»

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.

Проводить упражнение лучше в круге. Число участников от 6-8 до 15-20. Время проведения от 7-10 до 15 минут. Основные этапы следующие:

1. Инструкция: “Сейчас мы по кругу выстроим “цепочку профессий”. Я назову первую профессию, например, металлург, следующий назовет профессию, в чем-то близкую металлургу, например, повар. Следующий называет профессию, близкую к повару и т.д. Важно, чтобы каждый сумел объяснить, в чем сходство названных профессий, например, и металлург, и повар имеют дело с огнем, с высокими температурами, с печами. Определяя сходство между разными профессиями, можно вспомнить схему анализа профессии, например, сходство по условиям труда, по средствам и т.д. (см. раздел 6. Угадай профессию, где представлена схема анализа профессий)”.

2. По ходу игры ведущий иногда задает уточняющие вопросы, типа: “В чем же сходство вашей профессии с только что названной?”. Окончательное решение о том, удачно названа профессия или нет, принимает группа.

3. При обсуждении игры важно обратить внимание участников, что между самыми разными профессиями иногда могут обнаруживаться интереснейшие общие линии сходства. Например, если в начале цепочки называются профессии, связанные с металлообработкой (как в нашем примере), в середине - с автотранспортом, а в конце - с балетом⁶. Такие неожиданные связи между самыми разными профессиями свидетельствуют о

⁶ - Для подтверждения сказанного приводим пример подобной цепочки: металлург - повар - мясник - слесарь (тоже рубит, но металл) - автослесарь - таксист - сатирик эстрадный (тоже “зубы заговаривает”) - артист драмтеатра - артист балета и т.д.

том, что не следует ограничиваться только одним профессиональным выбором, ведь очень часто то, что Вы ищите в одной (только в одной!?) профессии, может оказаться в других, более доступных профессиях...

Опыт показывает, что обычно больше двух раз проводить игру не следует, т.к. она может наскучить игрокам.

Иногда сходство между профессиями носит почти юмористический характер, например, что может быть общего между профессиями водитель троллейбуса и профессор в вузе? - Оказывается и у того, и у другого есть возможность выступать перед аудиториями, да еще у водителя троллейбуса аудитории бывают пообширнее (сколько людей только в часы пик через салон троллейбуса проходит?...). Если школьники указывают на подобные, или даже на еще более веселые линии сходства между профессиями, то ни в коем случае нельзя их осуждать за такое творчество - это один из показателей того, что игра получается.

«Ловушки-капканчики»

Целью игры является повышение уровня осознания возможных препятствий (ловушек) на пути к профессиональным целям и представления о путях преодоления этих препятствий.

Данное игровое упражнение проводится в круге, количество участников - от 6-8 до 12-15. Время - 20-30 минут.

Процедура включает следующие этапы:

1. Совместно с группой определяется конкретная профессиональная цель (поступление в конкретное учебное заведение; окончание данного заведения; оформление на конкретное место работы или конкретное профессиональное достижение, включая построение карьеры и получение наград, премий и прочего...).

2. В группе выбирается доброволец, который будет “представлять” какого-то вымышленного человека (если доброволец пожелает, то он может представлять и самого себя...). При этом для вымышленного человека необходимо сразу же определить его основные характеристики: пол, возраст (желательно, чтобы возраст соответствовал возрасту большинства присутствующих, что сделает упражнение более актуальным для играющих), образование, семейное положение и др. Но таких характеристик не должно быть слишком много!

3. Общая инструкция: “Сейчас каждый, уже зная, к каким целям стремится наш главный (вымышленный или реальный) герой, должен будет определить (или придумать) для него некоторые трудности на пути к профессиональной цели. Особое внимание обращаем на то, что трудности могут быть как внешними, исходящими от других людей или от каких-то обстоятельств, так и внутренними, заключенными в самом человека (например, в нашем главном герое) и именно об этих, внутренних трудностях многие часто забывают... Желательно определить даже две-три таких трудностей-ловушек на случай, если похожие трудности придумают другие

участники (чтобы не повторяться). Выделяя такие трудности, каждый обязательно должен подумать и о том, как преодолеть их. Главному игроку также дается время, чтобы он выделил несколько наиболее вероятных трудностей на пути к своей цели и также подготовился ответить, как он собирается их преодолевать.

После этого по очереди каждый будет называть по одной трудности-ловушки, а главный игрок сразу же (без размышления) должен будет сказать, как можно было бы эту трудность преодолеть. Игрок, назвавший данную трудность также должен будет сказать, как можно было бы ее преодолеть. Ведущий с помощью группы определит (с помощью голосования или других процедур), чей вариант преодоления данной трудности оказался наиболее оптимальным. Победителю (главному игроку или представителю группы) будет проставлен приз - знак “плюс”. Если к концу игры у главного игрока окажется больше плюсов, то значит, он сумел преодолеть основные трудности (ловушки-капканчики) на пути к своей цели”.

4. Далее игроки, включая главного героя, выделяют на своих листочках основные трудности на пути к намеченной цели. Напоминаем, что трудности бывают не только внешними, но и внутренними (последние часто оказываются даже более существенной преградой-ловушкой на пути к своим целям...).

5. Каждый по очереди называет свою трудность. Если оказывается, что какая-то трудность будет явно надуманной (например, разговор с самим Господом Богом накануне ответственного экзамена...), то сама группа должна решить, обсуждать подобную трудность или нет.

6. Сразу же главный игрок говорит, как он собирается ее преодолеть.

7. После него о своем варианте преодоления трудности говорит игрок, назвавший эту трудность.

8. Ведущий с помощью остальных игроков определяет, чей вариант преодоления трудности оказался более оптимальным, интересным и реалистичным.

9. Наконец, подводится общий итог (сумел главный герой преодолеть названные трудности или нет). При общем подведении итогов можно также посмотреть, сумел ли еще на подготовительном этапе главный игрок выделить те трудности (на своем листочке), которые уже в игре предлагали ему остальные участники.

В ходе данного упражнения могут возникать интересные дискуссии, у участников часто появляется желание поделиться своим жизненным опытом и т.д. Конечно, ведущий должен поощрять такой обмен опытом, но одновременно следить и за тем, чтобы игра проходила динамично и не увязала в несущественных деталях.

«Эпитафия»

Цель игрового упражнения - повысить у игроков готовность осознанно выстраивать свои жизненные и профессиональные перспективы, выделяя и логически связывая основные (ключевые) события собственной жизни.

Методика рассчитана на работу в круге. Количество участников - от 8-10 до 15-20. Время проведения - от 25 до 40 минут. Процедура включает следующие основные этапы:

1. Участники рассаживаются в круг и ведущий “загадочным голосом” рассказывает такую примерно притчу: “Говорят, где-то на Кавказе есть старое кладбище, где на могильных плитах можно встретить примерно такие надписи: “Сулейман Бабашидзе. Родился в 1820 году, умер в 1858 году. Прожил 3 года...”, или “Нугзар Гаприндашвили. Родился в 1840 году, умер в 1865 году. Прожил 120 лет...”. Далее ведущий может спросить у группы: “Что на Кавказе считать не умеют? Может со смыслом делались эти приписки на могильных плитах? А с каким смыслом?”. Смысл приписок в том, что таким образом односельчане оценивали насыщенность и общую ценность жизни данного человека”⁷.

2. Общая инструкция: “Сейчас мы совместными усилиями составим рассказ о некотором человеке, который в наше время (например, в 1995 году) закончил школу и стал жить дальше, прожив ровно до 75 лет. Каждый должен будет по очереди назвать важное событие в жизни данного человека - из этих-то событий и сложится его жизнь. Обращаю особое внимание на то, что события могут быть внешними (поступил туда-то, поработал там-то, сделал то-то... - по типу “комсомольско-молодежной биографии”), а могут быть и внутренними, связанными с глубокими размышлениями и переживаниями (например, некоторые люди стали великими, почти не выходя из своего дома...). Желательно предлагать события, соответствующие реальности (без всяких встреч с инопланетянами и прочими “веселыми ребятами-суперменами”...). В конце игры каждый попробует оценить, насколько удалась жизнь главного героя, насколько она оказалось интересной и ценной: каждый как бы сделает приписку на могильной плите нашего главного героя, сколько же лет он прожил не по паспорту, а по-настоящему...”⁸.

3. Ведущий называет первое событие, например, “наш герой окончил среднюю школу с двумя тройками”. Далее, остальные игроки по очереди называют свои события. Ведущий должен проследить за тем, чтобы никто не подсказывал и не мешал очередному участнику. Если участников игры немного (всего 6-8 человек), целесообразно пройти по второму кругу, т.е. дать каждому участнику возможность назвать и по второму событию.

⁷ - Данный пример в несколько видоизмененном виде взят из книги Головахи Е.И., Кроника А.А. Психологическое время личности. - Киев: Наукова думка, 1984.- 208 с., где авторы разводят время паспортное (физическое) и время психологическое, наполненное тем или иным смыслом. Авторами развивается также идея “событийного подхода” в планировании и оценки жизненных и профессиональных перспектив.

⁸ - Примечательно, что идея планирования жизни как “написания поэмы” наиболее близка творческим людям. Для таких людей “поэма жизни” обычно включает: 1 - образ героя; 2 - сюжетную канву событий; 3 - трагедийность, переживания героя; 4 - неожиданные повороты судьбы, без которых жизнь становится неинтересной (см. Розин М.В. Психология судьбы: программирование или творчество// Вопросы психологии, 1992, №1, С.98-105).

4. Когда последний игрок называет свое событие, предполагается, что главный игрок умирает в 75 лет, согласно условию игры.

5. Ведущий предлагает всем немного подумать и по очереди, и пока без каких-либо комментариев, просто сказать, сколько лет можно было бы приписать на могильной плите героя...

6. Все по очереди называют свои варианты (лет, прожитых не напрасно...).

7. Далее ведущий предлагает прокомментировать названные годы том игрокам, которые назвали наибольшее и наименьшее количество лет для главного героя. Здесь возможна небольшая дискуссия, в которой ведущему совсем не обязательно высказывать свою точку зрения (или хотя бы подождать с этим, дав возможность высказаться остальным участникам). Довольно часто, по нашему опыту, многие игроки оценивают судьбу первого героя не очень высоко, называя 20, 30, 45 и т.п. лет (а по паспорту - 75 лет!). Нередко группа высказывает желание, "еще разок попробовать". Но часто и после второго проигрывания (даже с несколько иным героем) получается не очень-то интересно. Обычно при втором проигрывании группа начинает излишне фантазировать и многие потом сами заявляют, что "все это не похоже на правду - чушь какая-то (или "...мрак какой-то")... ". Таким образом, построить интересную жизнь даже в воображении оказывается совсем непросто.

8. Завершить игру можно напоминанием о том, что события бывают внешние и внутренние (нередко игра получается неинтересной как раз потому, что называются в основном внешние события, и жизнь оказывается похожей на биографию для отдела кадров...). Ведущий предлагает каждому по очереди назвать какое-нибудь действительно интересное и достойное событие, которое могло бы украсить любую жизнь.

9. Немного подумав, участники игры по очереди называют такие события. Задача ведущего - не столько критиковать (а многие по прежнему называют внешние события), сколько хвалить игроков, поощряя их вообще размышлять об этом.

10. Можно даже предложить участникам "задание на дом": "Если у Вас будет соответствующее настроение, то тихо и спокойненько подумать, какие события могли бы украсить конкретно ваши будущие жизни".

11. Если позволяет время, после завершения игры попросить игроков на отдельных листочках выписать 15-20 основных событий жизни некого воображаемого героя (мальчика или девочки - определяет сам игрок), который так же окончил школу в настоящее время и прожил (по паспорту) 75 лет, после чего внизу каждый должен просто написать, сколько же он прожил в психологическом смысле. Опыт показывает, что это дополнительное задание выполняется большинством игроков очень серьезно и заинтересованно.

По опыту проведения данной игры, типичный сценарий жизни примерно такой (для девушек): после школы поступает в институт (часто в экономический или юридический); в институте знакомится с парнем,

встречается (иногда появляется ребенок); ссорится с парнем; знакомится с иностранцем (реже с “новым русским”) и, почти всегда, - уезжает за границу (Европа-Америка); как ни удивительно, часто возвращается через некоторое время в Россию; далее очень просто - устраивается на работу, работает... ; иногда - снова женится, создает семью; очень часто - появляются внуки; часто ближе к старости - пишет мемуары; умирает обычно в окружении любящих детей и внуков. Для молодых людей (парней) жизненный сценарий примерно такого же плана, только чаще едут не за границу, а в Сибирь или на Дальний Восток, а потом “открывают свое дело” и зарабатывают огромные деньги (“состояния”) Иногда случается, что главный герой получает богатое наследство, но часто его “проматывает”. Нередко на каком-то этапе (ближе к зрелому возрасту) спиваются, ссорятся с сыном, но потом обычно мирятся и также умирают в окружении любящих родственников... Таким образом, можно предположить, что даже в коллективном рассказе часто проецируются (проявляются) реальные проблемы, присутствующие в типичных отношениях подростков с родителями и сверстниками. И хотя игра служит не столько для проекции и рефлексии этих отношений, но совсем не учитывать (недооценивать) этого при ее проведении не следует.

Особую осторожность надо проявлять при проведении данной игры со взрослыми людьми, ведь у них проекция собственных проблем и собственной жизни может оказаться еще более выраженной, чем даже у подростков. Особый такт надо проявлять при оценке качества жизни главных героев (при назывании психологического времени, характеризующего насыщенность и общую ценность смоделированной в игре жизни). Иногда ведущему следует даже немного подыграть участникам, самому назвав больше психологических лет для главного героя, чем он того заслуживает. Если у подростков основная жизнь впереди и что-то еще можно изменить, то у многих взрослых игроков часть жизни уже прожита и не каждому приятно осознать, что немалая часть жизни прошла банально и неинтересно (человек так и не сумел найти для себя особый смысл своего существования, он просто жил как все, жил, как бы являясь “чьей-то тенью”⁹ ...).

Карточные информационно-поисковые методики («профессьянсы»)

Общая характеристика данных методик

Карточные профконсультационные методики (Пряжников, 1991; 1993) возникли как попытка использовать интригующую форму работы (раскладывание пасьянсов из карт, карточные игры), высокоэффективные операциональные возможности карточных технологий и содержательные моменты профессионального самоопределения и планирования жизни. Сразу

⁹ - Интересные размышления о смысле жизни можно найти в книгах В.Франкла Человек в поисках смысла. - М.: Прогресс, 1990.- 368 с.; и Э.Фромма Иметь или быть? - М.: Прогресс, 1990.- 336 с.

заметим, что в содержательном плане данные методики лишены какой бы то ни было “мистики”, хотя внешне они чем-то и напоминают “методы гадалок”. Главным достоинством карточных технологий являются предметность поискового действия и возможность оперативного составления из карточек образов моделируемых объектов. Примечательно, что после попыток перевести некоторые карточные методики (особенно, игровые) на компьютер, из этого ничего не получилось, поскольку в “ручном” варианте и перемещать карточки и, тем более, делать с их помощью некоторые обобщения оказалось проще.

Все разработанные нами ***профконсультационные карточные методики можно разбить на две основные группы***: информационно-поисковые системы (ИПС) и игровые карточные технологии. В индивидуальных информационно-поисковых системах по определенным правилам клиент составляет из карточек образы своих профориентационных проблем и подбирает пути их решения (методика “Стратегия”), а также образы наиболее привлекательных профессий (методики “Карманный компьютер”, “Формула”, “Кто? Что? Где?”). Поскольку внешне эти методики напоминают раскладывание пасьянсов, то мы дали им название “профессьянсы” (от слов “профессия” и “пасьянс”). В отличие от бланковых тестов, главным преимуществом карточных технологий является возможность оперативной корректировки совершаемых выборов. Эти корректировки составляют важное условие проведения методик, поскольку профконсультант постоянно должен озадачивать клиента с помощью специальных (“провокационных”) вопросов и, тем самым, повышать уровень осознанности и самостоятельности его действий.

Диагностические возможности методик.

Информационно-поисковые методики (профессьянсы) позволяют уточнить профессиональные предпочтения и в этом их главный диагностический смысл. Кроме того, они позволяют оценить уровень готовности к диалогу в совместных обсуждениях с консультантом, оригинальность и смелость мышления и т.п. Для более строгой диагностики таких проявлений клиента желательно сначала выделить эти уровни и выделить конкретные показатели (готовности к диалогу, оригинальности и т.п.) для каждого уровня. Все наблюдаемые проявления заносятся в специальный бланк (или протокол) и затем обрабатываются. Поскольку процедура проведения методики занимает немало времени (до 1,5- 2-х часов), то интересным представляется оценка динамики этих проявлений. Для этого всю процедуру условно можно разбить на несколько этапов (например, на три этапа: начало, основная часть, конец).

В игровых карточных методиках (как индивидуальных, так и рассчитанных на микрогруппу в 3-5 человек) возможностей для индивидуальной оценки еще больше. При этом, если оценивать динамику различных высказываний и действий участников, то можно выделить не три, а пять условных этапов (поскольку в более длительной процедуре, доходящей до 2,5-3 часов, динамика может оказаться более сложной). Интересной

представляется также оценка самообладания участников. Поскольку игровые карточные методики часто предполагают преодоление различных сложностей, спровоцированных игрой или консультантом, а один из смыслов этих игр – научить клиентов преодолевать эти сложности, включая и их готовность к самообладанию в трудных ситуациях. Наконец, можно также предложить участникам сделать самооценку успешности своих действий, а также самооценку владения собой в сложных ситуациях (например, оценить все это по условной 5-балльной или 10-балльной шкале). Опыт показывает, что после такой самооценки лучше попросить участников самим себе сформулировать рекомендации, как в других подобных играх (или даже в реальных жизненных ситуациях) действовать более эффективно. Если участники сделают это в письменной форме (а затем еще и прокомментируют на словах), то это может быть отличным материалом для последующего анализа (как для понимания особенностей конкретных клиентов, так и для научных обобщений эффективности данных методик).

Профессьянс «Кто? Что? Где?».

Цель методики. Методика предназначена для ориентировочного определения наиболее привлекательных для оптанта профессий. Общая логика использования основана на построении консультируемым «образа себя» как будущего профессионала и сопоставлении этого образа с «образом» желаемых характеристик будущего труда.

Условия проведения. Профессьянс рассчитан на индивидуальную работу с клиентом и занимает в среднем около часа совместной работы. Данная методика предполагает определенную готовность клиента и психолога-консультанта к творческому взаимодействию. Даже несмотря на то, что на карточках имеются некоторые ответы-подсказки, от психолога требуется и хорошая ориентировка в мире профессий, и развитые комбинаторные умения, и наконец, свежая голова. При соблюдении этих условий данная методика может оказаться эффективным средством не только для решения вопроса о конкретном профессиональном выборе, но и вопроса о перспективах своего личностного развития в будущем труде.

Данная методика включает 84 карточки, разбитые на три группы: 1) 27 карточек «профессионально важных качеств» (ПВК) (см. Рисунок 2-А); 2) 27 карточек типичных трудовых действий (см. Рисунок 2-Б) и 3) 27 карточек типичных организаций (мест работы) (см. Рисунок 3). На отдельной карточке можно представить схему раскладывания данного «профессьянса» на столе. Предпочитаемый размер карточек: 6 на 9 см. Для удобства работы можно также приготовить три отдельных листа (примерно 9 на 12 см.), на которых в виде перечней выписываются ПВК, трудовые действия и места работы. Эти перечни могут значительно облегчить поиск карточек в ходе корректировок и замен в процессе работы. Сами перечни по всем трем группам карточек представленные в специальных приложениях и рисунках позволяют самостоятельно изготовить данную методику.

Предлагаемая ниже процедура использования методики может показаться слишком подробной и громоздкой. Но опыт ее использования показывает, что в реальной работе она выглядит вполне простой и понятной для большинства учащихся 9-11 классов. Оправдывается столь подробное описание методики ее необычностью и важностью отдельных нюансов работы.

Общая процедура методики следующая:

1. На подготовительном этапе все карточки должны быть разложены по соответствующим группам, а все красные текстовые обозначения перевернуты вверх.

2. Клиенту (оптанту) предлагается примерно следующая инструкция: «Наша с Вами задача – определить наиболее привлекательные профессии. Сначала с помощью карточек, обозначающих различные качества человека, Вы постройте «идеальный образ» такого работника, \каким бы сами хотели стать в будущем. Затем Вы выделите карточки с наиболее привлекательными трудовыми действиями, а после – карточки с наиболее привлекательными местами работы. После этого мы посмотрим, насколько выбранные действия и места работы позволят Вам стать, таким, каким бы Вы хотели. И, наконец, по выбранным карточкам постараемся определить сами эти профессии. В итоге мы постараемся разобраться, каким бы Вы хотели стать (Кто?), какие действия хотели бы выполнять в своей работе (Что?) и где хотели бы работать (Где?), что и позволило бы нам уточнить конкретную выбираемую профессию».

3. Далее клиент раскладывает карточки с профессионально важными качествами (ПВК), ориентируясь на то, каким бы он хотел стать в будущем. Схема раскладывания следующая:

1) Карточки выстраиваются в ранговый ряд, по принципу: слева – наиболее привлекательные качества, справа – менее привлекательные или отвергаемые. Чтобы не занимать много места на столе этот ранговый ряд из 27 карточек раскладывается как бы в «три этажа» (три ряда): верхний ряд – менее привлекательные карточки, средний – неопределенная привлекательность и нижний ряд – наиболее привлекательные. Опыт показывает, что практически все консультируемые подростки прекрасно понимают, как раскладывать карточки. При этом в каких-то рядах может оказаться не по 9 карточек, а больше или меньше 9-ти. Это не имеет принципиального значения, т.к. фактически это один ранговый ряд, лишь для удобства выстроенный в «три этажа».

2) Психолог проверяет обоснованность сделанных раскладов, используя для этого уточняющие вопросы, при мерно следующего содержания: «Почему эти похожие карточки (например, «владение мимикой» и «красота») лежат так далеко друг от друга?», или «Что общего в этих, казалось бы, столь противоположных карточках (например, «здоровье» и «гуманность»), которые Вы положили совсем рядом? И т.п. Клиент может попытаться обосновать свои расклады и, таким образом, не только раскрывает свои некоторые «секреты» и становится более понятным для психолога-консультанта, но он становится и самому себе более понятным.

Иногда вопросы психолога заставляют клиента корректировать свои выборы и тогда, просто наблюдая за переключением соответствующих карточек психологу становится более понятно, что происходит в сознании клиента. При этом, чтобы уточнить, насколько клиент осуществляет эти переключения осознанно, можно даже сказать: «А может, лучше эту карточку все-таки оставить на месте?...». Бывает и так, что клиент занимает негибкую позицию, по принципу «положил карточку – отрезал», т.е. никаких корректировок не делает, хотя психолог видит, что эти выборы явно необоснованные. Но здесь следует выполнять важное правило: последнее слово – за клиентом. А психолог-профконсультант может с помощью своих вопросов лишь проверять такие расклады и заставлять дополнительно задумываться самого клиента.

3) После этого клиент выбирает наиболее важные для себя 7-10 качеств (ПВК), которые и станут основой его «идеального образа себя» как будущего профессионала. Эти карточки для удобства дальнейшей работы откладываются отдельно (отодвигаются к верхней, дальней части стола), а остальные на время убираются.

4. Далее клиент делает похожий расклад из карточек с различными трудовыми действиями:

1) Выстраивает их в «три этажа» по степени привлекательности для себя. Аналогично в ходе таких раскладов психолог-профконсультант задает уточняющие вопросы и позволяет клиенту лучше осознать свои выборы и подкорректировать их.

2) В итоге клиент отбирает только 5 действий наиболее значимых для себя.

3) После этого психолог совместно с клиентом пытаются определить, в какой степени отобранные трудовые действия позволят или не позволят развивать в себе уже отобранные ранее качества (ПВК). Для этого на карточках с качествами (см. Рисунок 2, верхний ряд цифр) выписаны номера карточек с теми трудовыми действиями, которые предполагают использование данного качества и способствуют его развитию. Например, берется карточка с действием под номером Ч-7 – «Работать с текстами» - и подсчитывается, сколько раз цифра 7 встречается на всех карточках с качествами. Допустим, клиент отобрал всего 8 карточек с качествами и на этих карточках цифра 7 встретила всего три раза. На общем фоне этого обычно оказывается мало для того, чтобы данное действие (под номером 7) позволило бы реализовывать и развивать большинство привлекательных для клиента качеств, т.е. это действие, скорее всего, не позволит клиенту стать таким, каким бы он хотел. В этом случае карточка с действием также может быть заменена на другое действие и новый выбор так же соотнесен с качествами. Если же данное действие встречается хотя бы на большинстве карточек с качествами, то степень соответствия высокая.

Бывает так, что иногда клиент не согласен с ответами-подсказками на карточках с качествами. В этом случае не следует его сразу переубеждать, а лучше выслушать его аргументы и если они разумны, согласиться с ними. Чем

больше клиент будет чувствовать, что сам принимает участие в рассуждениях и выборах, тем лучше – это один из верных признаков полноценной профконсультации. Тем более, что и выписанные на карточках ответы-подсказки очень приблизительные, предназначенные для начала разговора (для «затравки», для «провоцирования» совместных с клиентом рассуждений).

5. После этого аналогично тому, как отбирались карточки с трудовыми действиями, отбираются 5 карточек с наиболее привлекательными местами работы. И так же аналогично, отобранные карточки соотносятся с выбранными карточками с качествами (ПВК). Для этого на карточках с ПВК, на внизу выписаны номера тех карточек с местами работы, где эти качества могут пригодиться и развиваться (см. Рисунок 2, вторая строчка сверху).

9. После того, как были отобраны 5 наиболее привлекательных трудовых действий и 5 наиболее привлекательных мест работы, определяются соответствующие профессии. Из этих карточек составляются «молекулы профессии» и делается это примерно следующим образом. Все 10 отобранных карточек ($5 + 5 = 10$) выкладываются на столе. Далее эти карточки группируются по сходству. Причем делает это все сам клиент при небольших подсказках психолога. Критерии для сходства могут быть самые различные – это в дальнейшем можно специально обсудить. И тем не менее. На интуитивном уровне понятно, что такие карточки как «Обслуживать посетителей», «Преподавать», «Играть на сцене». «Учебное заведение»... более близки, чем карточки «Ремонтировать, настраивать», «Делать чертежи», «Обрабатывать с помощью механизмов», «Промышленное предприятие», «Служба быта»... Кроме того, сами карточки на столе также располагаются по степени близости.

При этом может так оказаться, что одна карточка попадает в разные группы. Например, карточка «Руководить» может быть отнесена и к первой и ко второй из представленных выше групп. Некоторые карточки могут вообще не соотнесены ни с какими группами. Так или иначе, в ходе подобных группировок постепенно образуются своеобразные «молекулы» профессий из сходных карточек. В приложениях к данному разделу приводится пример составления «молекулы профессий» (см. Рисунок 4).

10. И далее остается совместно угадать эти профессии. При этом одна молекула может быть соотнесена с разными профессиями. Эти варианты выписываются на листочке и отдельно обсуждаются. В ходе такого обсуждения учитывается:

- 1) сколько карточек с данной профессией соотносятся;
- 2) можно также обсудить, насколько наиболее привлекательные действия и места работы, соотносимые с профессиями. Вызывают у самого клиента сомнения относительно того, сможет ли он эти действия успешно выполнять и сможет ли работать в тех или иных организациях. Если таких карточек, соотносимых с обсуждаемыми профессиями окажется много, то тогда это может вызвать определенные сомнения по данным профессиям. И наоборот, если клиент уверен, что и действия и организации не вызовут у него

затруднений, то и соответствующие профессии также могут рассматриваться как более предпочтительные;

3) естественно, учитывается и общее отношение к данным профессиям клиента, ведь даже если по всем раскладам какая-то профессия вырисовывается, а у клиента к ней откровенное отвращение, то это не есть правильный выбор. Но все-таки это также является материалом для размышлений и тогда следует понять, почему же эта профессия не желательна.

Перечень карточек профессионально важных качеств – ПВК (К).

Цифрами в первом ряду обозначены номера соответствующих данному качеству трудовых действий – что делать («Ч»), а во втором ряду – номера соответствующих мест работы – где работать («Г»).

К-1.Специальные знания – хорошая ориентировка в конкретной области, в «своем» деле

1.3.4.5.6.7.8.13.19.23.24.27.

1.2.8.9.13.15.16.18.21.27.

К-2.Общая эрудиция – умение ориентироваться в различных вопросах и областях знания

1.3.4.5.9.10.12.21.

3.6.7.10.16.17.27.

К-3.Творческое воображение, интуиция

1.4.5.7.9.11.12.13.19.21.

3.6.7.16.17.

К-4.Жизненный опыт, мудрость

2.3.4.5.9.10.14.20.21.23.25.

1.2.3.5.10.11.12.14.17.18.19.24.26.27.

К-5.Умение общаться: обаяние, воспитанность, находчивость

2.4.5.8.10.11.21.23.25.26.

1.2.3.4.6.7.14.17.18.19.22.24.26.27.

К-6.Гуманность, доброта, бескорыстность

2.4.5.9.10.11.21.22.23.

1.6.7.12.13.14.17.18.19.27.

К-7.Активность, инициативность, предприимчивость

4.5.8.14.19.20.25.

2.11.14.19.24.26.

К-8.Воля, смелость, принципиальность

4.5.8.9.12.18.20.24.

1.2.3.4.7.11.18.19.21.22.25.27.

К-9.Самокритичность – умение признаваться в собственных ошибках

2.4.5.9.11.12.13.21.

1.2.3.10.14.16.17.19.21.25.27.

К-10.Достоинство и честь, порядочность, репутация

2.4.5.9.11.18.20.23.24.

1.2.3.12.14.17.18.19.20.21.25.26.27.

К-11.Уравновешенность – способность сдерживать себя и не впадать в отчаяние

1.2.4.5.6.7.10.14.15.16.17.19.21.22.23.24.27.

1.8.12.14.15.17.19.21.23.24.26.27.

К-12.Оптимизм, чувство юмора

2.4.9.10.11.12.21.23.25.

1.3.7.16.17.19.26.

К-13.Логичность, строгость мышления

1.3.5.6.7.12.15.17.19.20.24.27.

1.2.4.9.15.16.18.19.20.25.

К-14.Умение сосредоточиваться на конкретном деле

1.3.5.6.12.15.16.17.19.23.24.27.

8.9.10.15.16.18.21.23.24.

К-15.Умение переключать внимание, быстро улавливать изменения в ситуации

2.4.5.7.8.11.12.14.15.17.19.20.21.23.24.27.

2.3.4.9.12.14.15.16.17.18.19.21.24.26.

К-16.Хорошая память

1.3.4.5.7.10.11.16.17.19.21.23.24.25.26.27.

1.2.3.6.7.8.10.11.13.14.16.17.18.19.20.21.24.26.27.

К-17.Умение оперативно искать информацию – через Интернет, пользоваться записными книжками, картотеками, каталогами, справочниками

1.3.4.5.9.12.15.19.23.24.25.

1.2.3.6.8.10.11.15.16.

К-18.Владение мимикой, позами, жестами – умение выглядеть изящно, привлекательно и убедительно

2.4.5.10.11.20.21.22.23.

1.3.7.13.17.26.27.

К-19.Владение телом – ловкость, координация движений

2.4.8.11.14.18.20.

3.7.11.18.19.21.22.25.

К-20. «Золотые руки» - отличная координация кистей и пальцев рук, умение работать все быстро и качественно

6.7.13.16.17.19.27.

8.9.12.20.

К-21.Физическая сила

2.8.16.18.20.22.

4.5.7.11.13.14.17.18.19.20.22.24.25.

К-22.Внешние достоинства, красота

2.4.10.11.21.23.26.

1.3.7.25.26.27.

К-23.Здоровье – отличная работа различных систем организма

2.8.11.14.15.18.20.22.25.26.

4.5.7.11.13.18.19.21.22.24.25.26.

К-24.Выносливость и работоспособность – умение работать с постоянными нагрузками, надолго мобилизовывать свои силы

2.4.5.7.8.9.11.14.17.18.20.25.26.27.

2.3.4.5.7.11.13.14.17.18.19.21.22.23.24.25.26.27.

К-25.Быстродействие, хорошая реакция

2.8.14.17.18.20.22.24.

4.5.6.7.9.12.15.17.18.19.20.21.23.24.25.26.

К-26.Владение голосом: интонациями, тембром, высотой, силой

2.4.5.8.10.11.21.

1.3.7.14.17.18.19.27.

К-27.Развитые органы чувств: зрение, слух, обоняние, вкус, кожно-мышечная чувствительность, вестибулярный аппарат, чувство времени

6.8.14.20.

13.18.19.21.23.24.25.

Перечень карточек трудовых действий – Что делать («Ч»):

Ч-1.Работать с текстами. Много читать, писать, печатать, редактировать, корректировать

Ч-2.Обслуживать посетителей. Торговать, давать справки, оказывать услуги

Ч-3.Составлять планы, программы. Обрабатывать информацию, вести расчеты

Ч-4.Преподавать, выступать перед аудиториями. Обучать, воспитывать, читать лекции

Ч-5.Руководить, организовывать взаимодействие. Командовать, контролировать, налаживать деловые «связи»

Ч-6.Ремонтировать, настраивать, регулировать. Готовить технику и оборудование; ремонтировать помещения

Ч-7.Делать чертежи, конструировать

Ч-8.Сооружать что-либо. Возводить объекты; собирать, монтировать крупные блоки

Ч-9.Постоянно работать над собой. Непрерывное образование и самообразование; тренировки, репетиции

Ч-10.Беседовать с людьми (клиентами, пациентами, посетителями). Консультировать, помогать решать трудные вопросы

Ч-11.Играть на сцене, в кино, выступать в концертном зале, по радио, на телевидении. Быть профессиональным артистом

Ч-12.Творить, создавать новое, изобретать. Отстаивать новые идеи, доказывать свою правоту невеждам

Ч-13.Художественно оформлять что-либо, создавать уют

Ч-14.Управлять транспортным средством

Ч-15.Преобразовывать вещества (с помощью температуры, в химико-биологических и кулинарных процессах)

Ч-16.Обрабатывать объекты и материалы вручную (использовать простые ручные приспособления)

Ч-17.Обрабатывать что-либо с помощью механизмов. Управлять станком, технологической установкой, автоматической линией

Ч-18.Демонстрировать силу и ловкость. Танцы, акробатика, спортивные соревнования

Ч-19.Исследовать, изучать, экспериментировать

Ч-20.Быстро ориентироваться (соображать) в ситуациях стресса и риска

Ч-21.Воспитывать, обучать детей

Ч-22.Ухаживать за животными и растениями

Ч-23.Лечить, предупреждать болезни

Ч-24.Оценивать, контролировать, ставить диагноз

Ч-25.Много двигаться, разъезжать. Командировки, рейсы, путешествия, экспедиции, длительные обходы больших территорий

Ч-26.Обслуживать помещения и объекты. Следить за порядком

Ч-27.Выполнять высокоточную и ответственную работу. Хирургические операции, реставрация шедевров культуры, ювелирные работы, обработка дорогих деталей

Перечень карточек возможных мест работы – Где работать («Г»):

Г-1.Медицинские и дошкольные учреждения. Больницы, поликлиники, санатории, служба «скорой помощи», аптеки, роддома, ясли, детсады

Г-2.Управленческая и общественная организация. Министерство, заводууправление, профсоюзная и др. работы

Г-3.Кино-, теле-, радиостудия; редакция, типография

Г-4.Строительная организация; шахта, карьер

Г-5.Поле, сад, огород, ферма (сельскохозяйственные работы)

Г-6.Культурный центр: клуб, центр досуга, библиотека, кинотеатр

Г-7.Театр, концертный зал, цирк

Г-8.Музей, выставочный зал

Г-9.Промышленное предприятие. Завод, фабрика, НПО, ТЭЦ, ГРЭС, АЭС

Г-10.Работа дома. Домашний кабинет, мастерская, лаборатория; приусадебный участок, кухня

Г-11.Дальняя экспедиция: геологическая. Археологическая, био-, метеостанция; бурильная вышка, пастбище

Г-12.Служба быта. Фотоателье, парикмахерская, пошивочное ателье; металлоремонт, ремонт часов и аппаратуры

Г-13.Заповедник, зоопарк, лесное хозяйство, парк

Г-14.Торговая организация. Магазин, универмаг, кафе, столовая, рынок

Г-15.Почта, сберегательный банк, финансовый отдел, налоговая служба

Г-16.Научная, проектно-конструкторская организация. НИИ,\ КБ, проектный институт

Г-17.Учебное заведение. Школа, СПТУ, училище, техникум, колледж, вуз

Г-18.Правоохранительные органы, государственная безопасность. Милиция, пожарная охрана, спасательные службы

Г-19.Армия и военный флот

Г-20.Жилищно-коммунальные службы (озеленение, уборка улиц; горгаз, водопровод, ремонтные службы)

Г-21.Гражданская авиация и вспомогательные службы. Экипажи самолетов, аэродромы, аэровокзалы

Г-22.Морской и речной флот. Суда, порты, пристани, верфи

Г-23.Железнодорожный транспорт, метро. Поезда, вокзалы, товарные станции, служба пути, депо

Г-24.Автомобильный транспорт. Автомобили, трамваи и троллейбусы; гаражи, автобазы, автовокзалы

Г-25.Спортивные организации и клубы. Стадионы, дворцы спорта, ипподромы, спортивные базы, бассейны

Г-26.«Высокий сервис». Гостиницы, рестораны, обслуживание круизов, турбизнес, досуговые центры и клубы

Г-27.Культовое, религиозное учреждение. Храм, монастырь, духовная академия, семинария

К-24

ВЫНОСЛИВОСТЬ И РАБОТОСПОСОБНОСТЬ

умение работать с
постоянными
нагрузками, надолго
мобилизовывать свои
силы

2.4.5.7.8.9.11.14.17.18.20.25.
26.27.

2.3.4.5.7.11.13.14.17.18.19.21.

22.23.24.25.26.27.

Рисунок 2. Пример карточки с профессионально важными качествами – ПВК («К»).

Разлиновка и номер карточки – красным цветом. Цифры первого (верхнего) ряда, обозначающие номера карточек с действиями («Ч») выделяются зеленым цветом, а цифры второго (нижнего) ряда, обозначающие карточки мест работы («Г») – синим (или голубым) цветом.

Размер карточек: 6 на 9 см.

А)

Ч-14
УПРАВЛЯТЬ ТРАНСПОРТНЫМ СРЕДСТВОМ

Б)

Г-10
РАБОТА ДОМА домашний кабинет, мастерская, лаборатория, приусадебный участок

Рисунок 3. Пример карточек: А) трудовых действий – Что делать? («Ч») и Б) мест работы – Где работать? («Г»).

Размер карточек: 6 на 9 см. Линии и номера на карточках «Г» можно обозначить зеленым цветом. А на карточках «Г» - синим (или голубым) цветом.

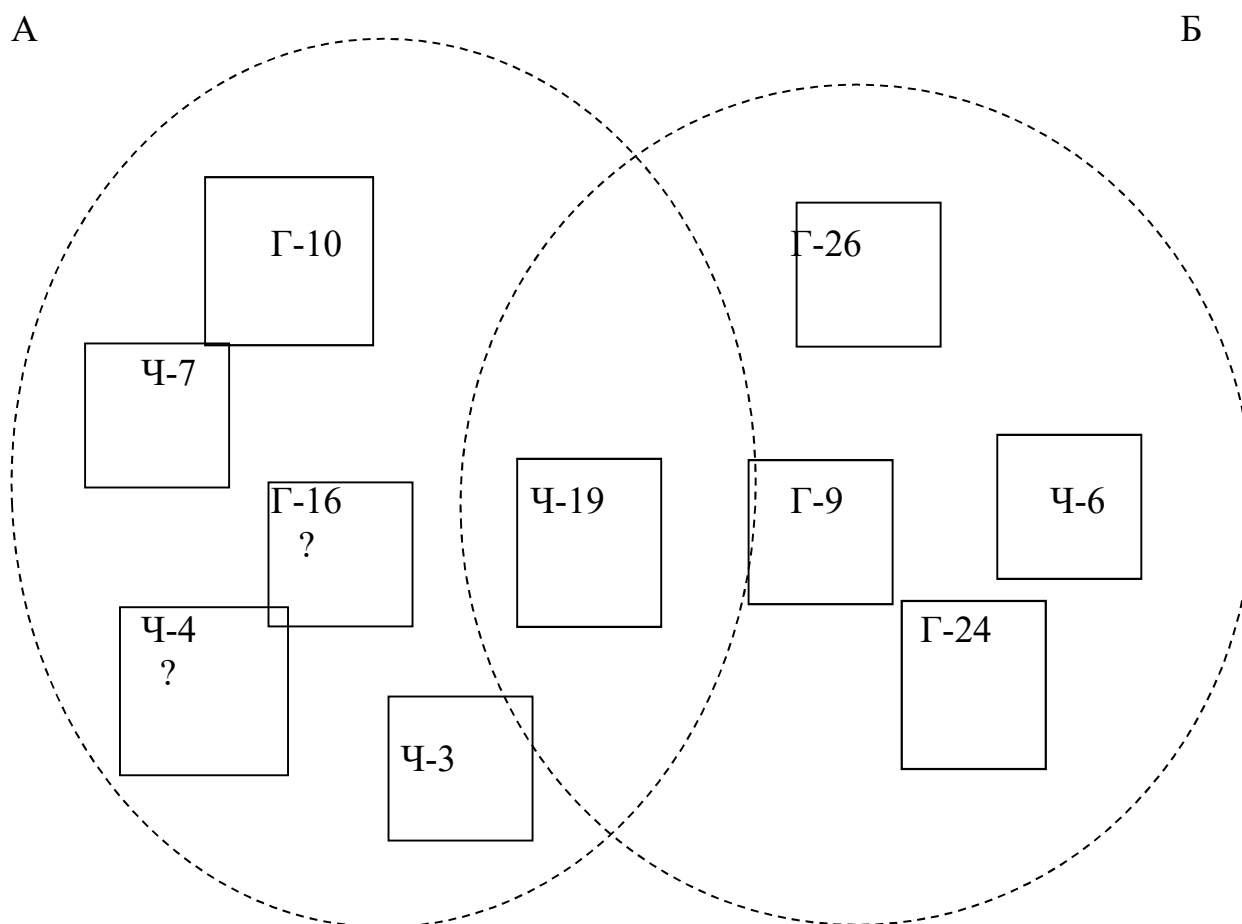


Рисунок 4. Пример составления из карточек «молекул профессий»:

А – профессии, связанные с инженерно-конструкторской деятельностью, определяемые карточками: «составлять планы, программы» (Ч-3), «делать чертежи, конструировать» (Ч-4), «работать с текстами» (Ч-7), «работать дома» (Г-10), «научные организации» (Г-16), «исследовать, экспериментировать» (Ч-19).

Б – инженерно-эксплуатационные профессии, связанные с механикой, а также рабочие профессии, близкие к автослесарю и автосборщику, определяемые карточками: «ремонттировать, настраивать» (Ч-6), «исследовать, экспериментировать» (Ч-19), «промышленное предприятие» (Г-9), «автомобильный транспорт» (Г-24), «высокий сервис» (Г-26).

Знаки «?» означают некоторую неуверенность клиента в том, что он сможет выполнять данные действия и работать в данных организациях. В данном случае в профессиях группы «А» из 6 карточек набирается 2 вопроса, а в группе «Б» - ни одного сомнения. Хотя в целом варианты равноценны.

«Формула»

Само название методики основано на “формуле профессий”, разработанной Е.А.Климовым (1990) и включавшей четыре группы характеристик профессионального труда. Данный вариант методики является модификацией одноименного варианта, разработанного ранее и также включавшего четыре группы характеристик (см. Пряжников, 1991, 1993).

Настоящая методика включает пять групп характеристик профессиональной деятельности. “Формула-5” предназначена для оперативного поиска (или уточнения) образа наиболее привлекательной для клиента профессии (группы профессий), а также для знакомства с основными группами характеристик профессионального труда. Система рассчитана на индивидуальную работу и занимает по времени примерно 30-50 минут. Процедура включает следующие основные этапы.

Еще до проведения методики все карточки должны быть разложены на пять групп.

Клиенту объясняется общий смысл работы с карточками, из которых необходимо будет составить по определенным правилам образ наиболее привлекательных для него профессий.

Далее предлагается первая группа карточек - цели труда (см. Рис. 8 и Перечень карточек), которые необходимо расположить на столе в ранговом порядке, слева - наиболее привлекательные для клиента цели, а справа - менее привлекательные или явно отвергаемые. Сразу же клиенту предлагается перевернуть обратной стороной те карточки с целями, реализовать которые ему в настоящий момент сложно (по самым разным причинам). Таким образом, на столе оказывается выложенная с помощью карточек мотивационно-операционная картина относительно целей возможного профессионального труда, т.е. что хотел бы делать клиент и как он сам оценивает свою готовность это делать. На данном этапе лучше не обсуждать сделанные расклады.

После этого клиент аналогично раскладывает и все другие четыре группы карточек, чтобы в итоге на столе оказались проранжированными и оцененными с точки зрения “достижимости” все пять групп карточек с характеристиками труда. На столе таким образом получается определенный расклад карт: 5 рядов по 9 карточек в каждом ряду. Заметим, что удобство данной методики в том, что перед глазами клиента и профконсультанта выложены все карточки методики, что позволяет не только строить образ выбираемой профессии более целостно, но и оперативно корректировать его в ходе совместного обсуждения.

На этом этапе психолог может начать задавать уточняющие вопросы, суть которых сводится в выявлении некоторых противоречий в разложенных карточках и, по возможности, в корректировке этих противоречий. Например, клиент хотел бы в будущем “исследовать что-либо, делать открытия” (соответствующая карточка лежит слева, в числе наиболее привлекательных), но “знаковые системы”, без которых сложно представить себе современного

ученого-исследователя, его явно не интересуют (соответствующая карточка лежит близко от правого, “отвергаемого” края). Психолог просит клиента объяснить, нет ли здесь противоречия. Вполне возможно, что клиент противоречия здесь не увидит и, по своему, будет прав, т.е. профконсультант может лишь озадачить клиента с помощью своих вопросов, но ни в коем случае не “переубеждать” его. Ориентируясь на перевернутые обратной стороной карточки, психолог может также уточнить, почему клиент считает себя не готовым реализовать некоторые свои намерения, но особенно увлекаться подобными вопросами не следует.

Далее профконсультант предлагает клиенту выбрать шесть наиболее привлекательных для себя карточек с характеристиками профессий, но так, чтобы из каждого ряда была взята хотя бы одна карточка. По отобранным карточкам клиенту предлагается “угадать”, с какими профессиями эти характеристики соотносятся. Например, клиент отбирает следующие карточки: “перемещение, транспортирование”, “техника”, “механические средства”, “особые условия”, “льготы, высокая зарплата” и “сидячая работа”, которые, скорее всего, могут быть соотнесены с водительскими профессиями и, в меньшей степени, - с профессией автослесарь (резервные варианты - слесарные и станочные специальности). Сначала назвать профессии должен попытаться сам клиент, но если у него не получается, подсказать ему может профконсультант.

Бывает и так, что по отобранным карточкам сложно назвать какие-либо специальности и тогда клиенту предлагается выбрать еще одну-две карточки дополнительно (всего - не более 8-ми карточек).

Оставшиеся на столе карточки позволяют перепроверить правильность выделенных профессий. Например, если клиент остановился на варианте водительских профессий, но карточки “открытый воздух” и “относительная самостоятельность” находятся среди крайне правых (отвергаемых) характеристик профессионального труда, то, скорее всего, профессия водитель ему вряд ли подойдет.

Важную роль играют перевернутые обратной стороной карточки, показывающие, что клиент не готов реализовать те или иные цели, работать с некоторыми предметами труда, использовать определенные средства и т.д. Например, если под выбранную клиентом профессию подходят 7 карточек из 8-ми отобранных, но среди этих 7-ми карточек 6 - перевернутые, то возникают сомнения относительно реалистичности данного варианта. Даже если из этих же отобранных 8-ми карточек под какую-то другую профессию подходят только 5, но из них перевернутой оказалась лишь одна карточка, то такой вариант выглядел бы более реальным, что особенно важно учитывать в усложнившихся в последнее время условиях трудоустройства выпускников школ и появлением так называемого “рынка труда”.

При “угадывании” по карточкам тех или иных профессий очень эффективным оказывается прием группировки сходных карточек из числа отобранных. Например, в одной группе могут оказаться карточки “организовывать людей”, “взрослые люди”, “голос”, “помещения с людьми”, в

другой группе - “обслуживать” (высокого сервиса). Нередко одна или две карточки одной группы могут одновременно принадлежать и другим группам. Если вместе с клиентом расположить все отобранные карточки на столе по группам, где расстояния карточек друг от друга будут определять их сходство, то получится своеобразная “молекула профессий”. При этом саму степень сходства между карточками (“валентные связи”) должны каждый раз определять клиент с помощью профконсультанта, поскольку видение этих связей носит субъективный, индивидуальный характер.

Опыт использования данной методики другими специалистами показывает, что ее кажущаяся простота на самом деле требует от профконсультанта определенного навыка. Для выработки такого навыка советуем самому нарисовать данную методику (“прочувствовать” ее своими руками), затем потренироваться на самом себе (как бы несколько раз “проконсультировать” себя), затем поупражняться на близком человеке и, только после этого, использовать методику в работе с реальными клиентами.

Для самостоятельного изготовления методики лучше использовать плотный ватман, тексты отпечатать на машинке, декоративные линии проводить фломастером или мягким карандашом (от шариковых ручек на ватмане образуются канавки, что приводит к изгибу карточек и быстрому выходу их из строя), а для нанесения красноватого фона использовать обычный красный карандаш и мягкую бумагу, чтобы аккуратно растереть ею штрихи по бумаге. Начать, естественно, следует с подготовки бумаги, а закончить печатанием текстов. Для хранения карточек советуем изготовить из плотного картона аккуратную коробочку и подписать ее.

Естественно, что каждый профконсультант может видоизменять формулировки на карточках в соответствии со своим опытом и воображением, но для начала мы советуем все-таки попробовать наш вариант.

*Перечень карточек с характеристиками профессий
для профессьянса “Формула-5”:*

1. Цели труда - Ц:

- Ц-1. Оценивать, проверять, контролировать
- Ц-2. Исследовать что-либо, делать открытия
- Ц-3. Перемещать, транспортировать что-либо
- Ц-4. Преобразовывать исходные материалы, монтаж, сборка
- Ц-5. Преобразовывать человеческое сознание (обучение, воспитание, консультирование)
- Ц-6. Творить, изобретать, создавать новое
- Ц-7. Организовывать людей, руководить
- Ц-8. Обслуживать что-либо или кого-либо
- Ц-9. Постоянно работать над собой, “быть в форме” (тренировки, репетиции, самообразование)

2. Предмет труда - П:

- П-1. Техника
- П-2. Знаковые системы (тексты, показания приборов, информация)
- П-3. Общественные, экономические, социально-политические системы
- П-4. Художественный образ (мир искусства, чувства, переживания)
- П-5. Система идей, наука
- П-6. Живая природа (звери, птицы, рыбы, насекомые, растения, микроорганизмы)
- П-7. Взрослые люди
- П-8. Дети (дошкольники и школьники)
- П-9. Детали, материалы; сырье, подлежащее обработке

Ц-1.
Оценивать, проверять, контролировать

5а

Ц-1.
Оценивать, проверять, контролировать

5б

Рис. 5. Пример заполненной с обеих сторон карточки к профессьянсу “Формула-5”. Размер карточки 6 x 8 см. 8а - лицевая сторона карточки: внизу фломастером проводится голубая линия,верху - номер карточки Ц-1 (Ц - цели труда). 8б - обратная сторона карточки: номер и линия внизу - аналогично лицевой стороне, новерху проводятся красным фломастером две линии, показывающие, что в случае перевертывания карточки клиент оценивает свою готовность “оценивать” невысоко. Можно также вместо этих двух линий просто сделать красноватый фон (аккуратно растереть мягкой бумагой штрихи от красного карандаша).

Точно так же готовятся и все остальные карточки, но для каждой группы желательно обозначать разделительные (декоративные) линии своим цветом: цели - голубым, предметы - коричневым, средства - оранжевым, условия - зеленым, особенности - желтым. Две верхние линии на обратной стороне всех карточек лучше сделать красным фломастером.

3. Средства труда - С:

С-1. Ручные (простые приспособления и приборы, а также “золотые руки”)

С-2. Механические (станки, машины и другая техника)

С-3. Автоматические (работающие по заданной программе)

С-4. Компьютеры и микрокалькуляторы

С-5. Знания, способы мышления, память

С-6. Выразительные движения, мимика (умение вызывать доверие и уважение, быть обаятельным)

С-7. Творческое мышление (способность к нестандартным действиям, к собственному взгляду на вещи)

С-8. Возможности организма и органов чувств (хорошее зрение, слух и т.д.)

С-9. Голос (владение тембром, интонациями)

4. Условия и организация труда - У:

У-1. Бытовой микроклимат (контора-офис, отдел, кабинет)

У-2. Помещения с людьми (торговый зал, театр, учебная аудитория)

У-3. Разъезды, частые командировки

У-4. Относительная самостоятельность (самому за все отвечать)

У-5. Открытый воздух

У-6. Экстремальные условия (в воздухе, на воде и под водой, в шахте, космосе, на войне и т.п.)

У-7. Особые условия (цех, лаборатория, транспортное средство)

У-8. Изысканные отношения, престижные знакомства

У-9. Высокая официальная зарплата, льготы (часто связаны с тяжестью работы, нервными и моральными затратами)

5. Особенности работы - О:

О-1. Минимальный риск судимости (“честная” профессия)

О-2. Минимальные профессиональные вредности (“здоровая профессия”)

О-3. Возможность выпивать и ругаться на работе

О-4. Повышенная ответственность (материальная, моральная, за жизнь и здоровье людей)

О-5. Приключения, риск, азарт

О-6. Чаевые, подарки (возможность дополнительного заработка)

О-7. Тихая, спокойная работа

О-8. Работа преимущественно сидя

О-9. Работа в постоянном движении

Игровые карточные методики

Общая характеристика данных методик

В игровых карточных системах делается попытка смоделировать основные этапы человеческой жизни (индивидуальная игра “Человек-Судьба-Чёрт” и групповая игра “Страшный Суд”), а также основные этапы профессионализации человека (групповая игра “Карьера”). **Важнейшим активизирующим приемом данных методик является специально организуемый игровой “спор”** консультируемого клиента с ответами, выписанными на карточках, а также определенные призы и наказания за успешность такого спора. В ходе такого спора консультируемый подросток (или взрослый клиент) обычно сам проговаривает связь тех или иных своих игровых возможностей и достижений игры (например, в какой степени с помощью воли можно избежать участия в преступной деятельности, ведь обычно преступники - это люди волевые... и т.п.). В индивидуальной игре “Человек-Судьба-Чёрт” имеются различные варианты сложности, в зависимости от особенностей консультируемого подростка, а в групповых играх “Страшный Суд” и “Карьера” есть возможность помогать по определенным правилам тем игрокам, у которых сплошные неудачи и которые пребывают в растерянности, близкой к расстройству. В игре “Человек-Судьба-Чёрт” психолог в роли “чёрта” на определенном этапе начинает мешать подростку в достижении намеченных жизненных целей, что привносит в работу дополнительную интригу.

Данные игры несут в себе значительный психотерапевтический потенциал, что особенно требует от психолога быть немного и психотерапевтом. Важной особенностью проведения карточных консультационных игр является их высокая динамичность, позволяющая охватывать моделируемую жизнь в целостности, а не “зарываться” в обсуждение частных вопросов. Опыт использования данных методик другими специалистами показывает, что к поддержанию такой динамики готовы не все: слишком велик соблазн “рассмотреть все сразу” (все “разложить по полочкам”...).

Можно обозначить некоторые **“недостатки” и проблемы практического внедрения карточных профконсультационных методик**. Во-первых, необходимость определенных затрат времени: от 40 минут до 1,5 - 2 часов в индивидуальных процедурах и от 2 до 3,5 часов в групповых карточных играх. Но психотерапевты тратят на своих клиентов гораздо больше времени, хотя рассматриваемые ими проблемы ничуть не сложнее проблем, связанных с планированием профессиональных и жизненных перспектив развития человека. Неужели профконсультанты сами себя так не уважают, что думают решать сложнейшие проблемы своих клиентов в пределах одного часа?!... Во-вторых, сложности, связанные с изготовлением и приобретением данных методик К сожалению, в условиях “демократических реформ” по современному российскому варианту сложно стало вообще издавать все, что относится к педагогике и психологии (естественно, кроме

мистики и психологии “делового” общения). В-третьих, сложности самостоятельного изготовления профконсультационных карточек. Например, для того, чтобы самим нарисовать методики “Формула” и “Человек-Судьба-Чёрт” необходимо затратить на каждую из них от 6 до 10 часов чистого времени... Наконец, в-четвертых, сложности самостоятельного освоения данных методов.

Первоначально нам самим казалось, что карточные методики очень просты, т.к. большинство школьников легко понимали правила работы с ними и готовы были через некоторое время играть в некоторые игры самостоятельно. Но участвовать в игре в роли участника и организовывать игровое взаимодействие - это, все-таки, не одно и то же. Примечательно, что те специалисты, которые освоили карточные методики своими силами, через некоторое время начинали самостоятельно начинать придумывать аналогичные методики или же значительно модифицировать предложенные нами варианты. Таким образом, еще одним важным эффектом карточных профконсультационных методов является их активизирующий потенциал, применительно уже к самим профконсультантам, которые начинают проявлять дополнительное (методическое) творчество при работе с данными средствами.

«Человек-Судьба-Черт»

Целью данной методики является попытка смоделировать жизненную и профессиональную перспективу клиента и спрогнозировать его возможность эту перспективу реализовать. Эту игру целесообразно использовать уже после того, как будут определены с помощью других методик основные профессиональные планы консультируемого. Методика рассчитана на подростков (учащихся 9-11 классов) и взрослых. По времени она занимает от 1,5 до 2-х часов. Общий порядок использования игры следующий. Профконсультант и клиент сидят рядом за обычным столом, что позволяет им не столько “любоваться” друг другом, а работать с единым предметом - с картами.

На подготовительном этапе психолог знакомит клиента с общей идеей данной методики (попытка проиграть предстоящую жизнь и посмотреть, что из этого получится) и предлагает ему самому отобрать для игры необходимые карточки.

Первая группа - цели жизни (см. Перечень целей, Рис. 9). Клиент переворачивает каждую карточку той стороной, на которой выписана наиболее желаемая для него цель и, в итоге, отбирает 5-7 наиболее значимых для себя жизненных целей, к которым он будет стремиться в ходе игры. Карточки с отобранными целями отодвигаются к краю стола.

Вторая группа - пути к целям (см. Перечень путей, Рис. 10). Данные карточки клиент просто выкладывает по столе в хронологическом порядке, начиная с момента сегодняшнего дня и до предполагаемого конца своей жизни. Если какой-то путь клиент не собирается проходить, считая, что он не приведет его к выделенным ранее целям, то соответствующая карточка просто

откладывается в сторону. Обычно клиенты отбирают 15-20 карточек с путями, которые трудно выстроить в один ряд. Поэтому, для экономии места на столе, карточки можно выкладывать по одной, две и максимум по три на каждом этапе жизни (как бы делая несколько дел одновременно). Количество таких этапов клиент определяет самостоятельно. Карточки с отобранными путями также отодвигаются к краю стола и располагаются в ряд, чуть ниже карточек с целями.

Третья группа - внешние и внутренние возможности (факторы) клиента (см. Перечень факторов, Рис.6). Консультируемый должен отобрать ровно 10 таких факторов, которые, по его мнению, в наибольшей степени отражают его собственные возможности, т.е. сделать с помощью соответствующих карточек самооценку. Для упрощения такой самооценки профконсультант предлагает клиенту каждую карточку сначала перевернуть той стороной, где выписана наиболее похожая на него характеристика и сразу же выкладывать эти карточки в два ряда: в ближний к себе ряд - более похожие карточки, а во второй, дальний от себя ряд - менее похожие или неопределенные карточки с возможностями. После этого легко выбрать 10 самых похожих возможностей. Отобранные карточки располагаются прямо перед клиентом (5 сверху и 5 снизу - всего 10), ниже карточек с путями и целями. Место на столе перед профконсультантом должно быть свободно: в этом месте будут разворачиваться основные игровые действия с карточками.

На этапе отбора карточек для игры психологу не следует задавать много уточняющих вопросов, хотя совершаемые клиентом выборы очень к этому располагают. Если начать сразу же обсуждать эти выборы, то времени на саму игру просто не останется.

Игровая процедура методики предполагает определенные правила и следующий порядок проведения. Профконсультант более подробно знакомит клиента со смыслом игры: используя свои возможности (отобранные 10 карточек с факторами), необходимо пройти намеченные пути (карточки путей должны быть выложены в ряд), а через пройденные или не пройденные пути будет определяться, сумел ли игрок достичь своих целей. С этого момента профконсультант превращается в игрового “черта”, который по определенным правилам будет мешать игроку в осуществлении его замыслов, как бы моделируя те реальные трудности, которые подстерегают каждого человека на пути к своему счастью¹⁰.

Первое игровое правило - борьба своими недостатками. Поскольку и при самооценке, и в ходе дальнейшей игры у клиента могут оказаться карточки с непривлекательными факторами-возможностями, то он может преодолевать

¹⁰ - В определенном смысле данную роль можно считать “мефистофельской”, поскольку она содержит некоторые провокационные моменты, сбивающие с толку самоопределяющегося человека. Необходимость таких игровых “провокаций” для более полноценного воспитания не вызывает сомнений. Пусть лучше подобными провокациями будут заниматься профессиональные психологи и педагоги, соответственно, их контролируя, чем настоящие “ловцы молодых душ”. По нашему опыту, и подростки и взрослые с полным пониманием относятся к условности игровой роли “черта”.

их. Для этого необходимо выложить на стол карточку, с которой клиент хочет побороться и рядом одну карточку из 10-ти своих имеющихся, с помощью которой он хочет преодолеть свой недостаток. Например, побороться со своей “некрасивостью” при помощи имеющегося “оптимизма, веселого нрава”. Правильность такой борьбы определяет профконсультант в роли “черта”. Если ход правильный, профконсультант говорит “согласен” и тогда карточка с “некрасивостью” переворачивается на “красоту”. Если ход неправильный, то профконсультант говорит “сомневаюсь” и тогда в наказание карточка с “оптимизмом” переворачивается на свою противоположность и превращается в “пессимизм, угрюмость” (раз клиент не сумел использовать оптимизм, то это значит, что его как бы и нет вовсе). Борьба со своими недостатками клиент может по одному разу между разыгрыванием каждого пути (см. далее).

Второе правило - спор с “чертом”. Поскольку клиент может не согласиться с оценкой профконсультантом своего хода, то он может попытаться обосновать свои действия. По правилам спора, клиент должен обязательно сказать, что он “спорит” и в течение всего лишь 30 секунд постараться представить свои основные доказательства. Опыт показывает, что этого времени вполне достаточно для обоснования своей позиции, а если человеку нечего сказать, то он и за два часа не сможет привести убедительных аргументов. Если спор удачный, то недостаток превращается в достоинство (например, “некрасивость” становится “Красотой”), а в награду клиент награждается новой карточкой со “звездочкой” (первой сверху из оставшейся стопки карточек с возможностями), которую он обязан обменять на любую из 10-ти имеющихся у него карточек (в игре должно участвовать ровно 10 карточек с возможностями). Если же спор оказался неудачным, то возможность, с помощью которой клиент пытался себя улучшить превращается в свою противоположность (в нашем примере, “оптимизм” превращается в “пессимизм”), а в наказание ему выдается карточка с “дыркой” (первая сверху из оставшейся стопки карточек с возможностями), которую он обязан обменять на любую из своих 10-ти карточек. Но при этом выполняется условие: дырка на дырку не обменивается, иначе теряется смысл наказания. Таким образом, спор - это дополнительная ответственность, но удачный спор часто может спасти самые безнадежные ситуации. Поэтому профконсультант должен поощрять клиента отстаивать свои ходы в игровом споре, хотя выходить на спор клиент должен добровольно. При первом споре мы обычно предлагаем клиенту самому оценить (в процентах или в условных баллах), насколько его спор был убедительным. Как правило, первые такие самооценки оказываются довольно скромными.

Естественно, профконсультант должен очень уважительно относиться к высказываниям клиента и ни в коем случае не пытаться доказывать ему, что он “все равно не прав”... Профконсультант, проводящий такую игру должен обладать элементарной психотерапевтической и консультативной культурой и, конечно же, не быть жлобом! В случае, если клиент окажется отличным спорщиком и игра может показаться ему неинтересной, профконсультант должен сделать ему комплимент и предложить более строгую оценку его

аргументов. Общим критерием удачного спора должны стать не очаровательные (миленькие) интонации клиента, а содержащийся в его словах конкретный смысл. Не должны приниматься доказательства-лозунги (типа “это само собой разумеется”). Например, если клиент хочет доказать, что с помощью оптимизма он может преодолеть свою непривлекательность, то фраза “это же и так понятно” спором считаться не может: необходимо привести конкретные примеры, где оптимизм действительно позволяет человеку стать привлекательным. Но когда клиент проговаривает конкретные примеры, то он сам лучше осознает то, о чем говорит. Самым убедительным спором часто оказывается такой, где клиент ссылается на собственные примеры. ***Игровой спор является важнейшим активизирующим условием проведения данной методики.***

Третье правило - прохождение намеченных путей. На стол выкладывается первый из отобранных в хронологическом порядке путей. Чтобы его пройти клиенту необходимо выложить на стол 3 карточки с соответствующими намеченному пути возможностями из числа имеющихся у него 10-ти карточек. Например, чтобы “поступить в вуз” игрок выкладывает следующие свои возможности: “согласие в семье”, “большие планы” и “умение учиться”. Правильность этого хода также оценивается профконсультантом. В зависимости от общего состояния клиента и его умения спорить, можно выделить различные уровни сложности данного правила. В игре со “слабым” клиентом путь считается пройденным, если из трех выложенных карточек с возможностями хотя бы две ведут к его прохождению. В игре с “сильным” клиентом необходимо, чтобы все три возможности соответствовали намеченному пути. В игре со “слабым” клиентом за неудачно выложенные возможности наказания нет (только путь считается непройденным), а с “сильным” клиентом в наказание за неправильно выложенные им карточки с возможностями можно сразу же перевернуть эти карточки обратной стороной (например, неудачно выложенная “воля” превращается в “безволие” и т.п.), что осложнило бы игру и сделало бы ее более интересной. Но и здесь у игрока остается возможность поспорить с профконсультантом (по правилам, уже описанным выше).

Если клиент не проходит намеченный путь, то психолог, с помощью заранее заготовленного перечня-шпаргалки со всеми выписанными там путями, быстро определяет, какой же путь клиент прошел вместо намеченного, ведь какие-то свои возможности он активизировал (выложил соответствующие карточки на столе). Для удобства определения таких путей мы рекомендуем в подобном перечне пометить явно непривлекательные пути, которые часто и предлагаются клиенту в наказание за то, что он не смог достичь запланированного. Если клиент удачно проходит намеченный путь, то соответствующая карточка откладывается в отдельную стопку (пройденных путей). Но накапливать более 5-ти таких пройденных путей нельзя: необходимо использовать их для определения того, к каким же целям эти пути приводят.

Четвертое правило - определение достигнутых целей. Клиент сам выбирает из карточек с достигнутыми путями ровно 3 карточки, переворачивает их обратной стороной и считает, какие номера встречаются на двух и более карточках (эти номера соответствуют номерам карточек с целями). Таким образом определяется, какие цели игрок уже достиг на данном этапе игры. Соответствующие карточки сразу же ему выдаются и он складывает их в отдельную стопку (достигнутых целей). Естественно, можно посмотреть, насколько будут совпадать эти цели с намеченными клиентом целями еще в начале игры (на подготовительном этапе). Нередко бывает и так, что на первых этапах игры клиент получает одни цели, а на последующих этапах эти же цели превращаются в свою противоположность. Например, в молодости достигается цель “честная жизнь”, а ближе к зрелости - “грязная совесть”... В награду за достигнутые цели игрок может оставить из выложенных трех карточек с путями одну, наиболее привлекательную для себя, чтобы использовать ее в дальнейшем достижении целей. В самом конце игры можно определять цели не по трем карточкам, а по двум, но так, что на обеих этих карточках номера тех или иных целей встречались.

Особые правила игры предусмотрены для профконсультанта, выполняющего роль “черта”: 1. Если клиент забывает бороться со своими недостатками, то сам профконсультант-”черт” борется с положительными возможностями игрока, используя для этого его же недостатки из имеющегося набора 10-ти возможностей (например, выкладывает на стол явно положительное качество “умение общаться” и борется с ним при помощи имеющегося у клиента качества “безразличие, апатия ко всему”). Но клиент и здесь может попытаться в споре доказать психологу, что “безразличие” не снижает “умения общаться”.

2. При борьбе клиента со своими недостатками профконсультант может нейтрализовать его усилия с помощью какой-либо одной отрицательной карточки из набора 10-ти имеющихся, как бы актуализируя некоторые игровые недостатки, имеющиеся у консультируемого клиента. Например, клиент борется со своей “ленью”, используя для этого “волю”, а профконсультант-”черт” сразу же выкладывает карточку - “необязательность в делах, забывчивость”, которая как бы нейтрализует “волю”... Это правило следует использовать только в работе с сильными и сообразительными игроками.

3. Аналогично профконсультант может “актуализировать” отрицательные факторы (из набора 10-ти имеющихся карточек) при прохождении клиентом намеченных путей.

4. Наконец, профконсультант может делать клиенту подсказки в виде “добрых советов”, когда тот размышляет над тем, какую карточку ему лучше положить для борьбы со своими недостатками или при прохождении путей, а после сделанного игроком хода сразу же начать “сомневаться” в правильности совершенного хода. Данное правило несет достаточно высокий эмоциональный заряд и должно использоваться только с сильными игроками. Если клиент будет искренне огорчен своей “доверчивостью” и будет близок к настоящей обиде, то профконсультанту лучше заявить, что он “пошутил”, ведь

он же выполняет роль “черта”, а консультируемому посоветовать больше думать собственной головой.

Игру можно закончить несложной процедурой совместной рефлексии того, что произошло. Например, и психолог-консультант и консультируемый клиент на отдельных листочках примерно обозначают 5 временных этапов игры и оценивают по условной 5-балльной (или по 10-балльной) шкале действия игрока по двух основным критериям: 1 - общая успешность игровых ходов и споров на каждом из пяти выделенных этапов; 2 - самообладание игрока на различных этапах игры (насколько он сумел не расстраиваться от неудач и не расслабляться от успехов). После этого оценки психолога и самооценки клиента сопоставляются и очень доброжелательно обсуждаются. Мы советуем немного подыграть клиенту (оценить его чуть больше того, что он заслуживает), ведь одним из эффектов данной методики должно стать повышение чувства оптимизма и уверенности клиента в своих действиях.

Данная методика легко понимается и принимается практически всеми подростками. Ее можно использовать и в работе с подростками-инвалидами, но при условии сохранного интеллекта (наш двухлетний опыт работы с детьми, страдающими ДЦП с сохранным интеллектом подтверждает это, поэтому в представленных ниже перечнях имеются карточки, рассчитанные на консультирование и таких клиентов). Но для многих профконсультантов данная методика может показаться очень сложной в силу своей необычности. К сожалению, для ее освоения, действительно, нужны определенные усилия. Лучше, конечно, когда такое освоение организуется на специальных практических занятиях, но и они в наше время не всегда возможны. Для освоения данной игры своими силами необходимо: самостоятельно изготовить (нарисовать) карточки по образцам, представленным ниже; несколько раз проиграть эту методику на себе, внимательно изучив основные игровые правила; “потренироваться” на близких людях или знакомых, у которых нет особых проблем самоопределения и которые могут простить некоторые ошибки осваивающего игру профконсультанта; постепенно включать игру в работу с выдержанными клиентами, готовыми рассматривать свои профориентационные проблемы в более широком жизненном контексте. Опыт использования данной игры другими профконсультантами показывает, что очень быстро у них возникают собственные идеи по совершенствованию игровых правил и по изменению перечней карточек, что свидетельствует о высоком творческом потенциале данной методики, позволяющем специалисту использовать игру по-своему.

При самостоятельном изготовлении карточек к игре “Человек-судьба-черт” необходимо использовать плотный ватман. Надписи лучше сделать с помощью печатной машинки, а все декоративные линии проводить фломастером или мягким карандашом. Общее время на изготовление методики - примерно 6-10 часов, в зависимости от чертежных способностей профконсультанта. Для хранения карточек рекомендуем сделать из плотного картона аккуратную коробочку и красиво ее подписать.

Перечень карточек “Целей” к игре “Человек-судьба-черт”. “Звезды - 3” обозначают относительную привлекательность карточек, “дырки - Д” - непривлекательность, а отсутствие знака - неопределенную степень привлекательности. Нечетные номера представляют лицевую сторону карточки, а четные - обратную сторону (см. Рис. 9):

- | | |
|--|--|
| 1. Друзья, понимание - 3 | 2. Враги, завистники |
| 3. Счастливая семья - 3 | 4. Семья - каторга - Д |
| 5. Спокойная жизнь | 6. Риск, азарт |
| 7. Здоровье - 3 | 8. Болезни - Д |
| 9. Успех, выдающееся достижение - 3 | 10. Неудачник - Д |
| 11. Деньги, комфорт - 3 | 12. Бедность |
| 13. Любимая работа - 3 | 14. Проклятая работа - Д |
| 15. Интересное дело, увлечение - 3 | 16. Скука (нечего делать) - Д |
| 17. “Красивая жизнь”, дорогие удовольствия - 3 | 18. Простые людские радости |
| 19. Независимость, самостоятельность - 3 | 20. Зависимость от других людей и обстоятельств - Д |
| 21. Любимые дети - 3 | 22. Детей нет |
| 23. Престижная, модная работа - 3 | 24. Обычная работа |
| 25. Великая цель, благородная идея, вера - 3 | 26. Обычные интересы, хлопоты (жить просто, как все) |
| 27. Порядочный, всеми уважаемый человек - 3 | 28. Опустившийся человек - Д |
| 29. Любовь, страсть (смысл жизни - в любимом человеке) - 3 | 30. Одиночество, серые будни (некого любить) - Д |
| 31. Интеллигент в высоком смысле - 3 | 32. Самодовольное ничтожество - Д |
| 33. Карьера, власть, авторитет - 3 | 34. Рядовой труженик |
| 35. Слава, известность, награды - 3 | 36. Без наград... |
| 37. Честная жизнь - 3 | 38. Грязная совесть - Д |
| 39. Блестящий специалист - 3 | 40. Туineaдец, притворяющийся тружеником - Д |
| 41. Стать настоящим иностранцем | 42. Всю жизнь прожить в “этой” стране |
| 43. Пробриться в “высший свет” общества | 44. Остаться простым человеком |

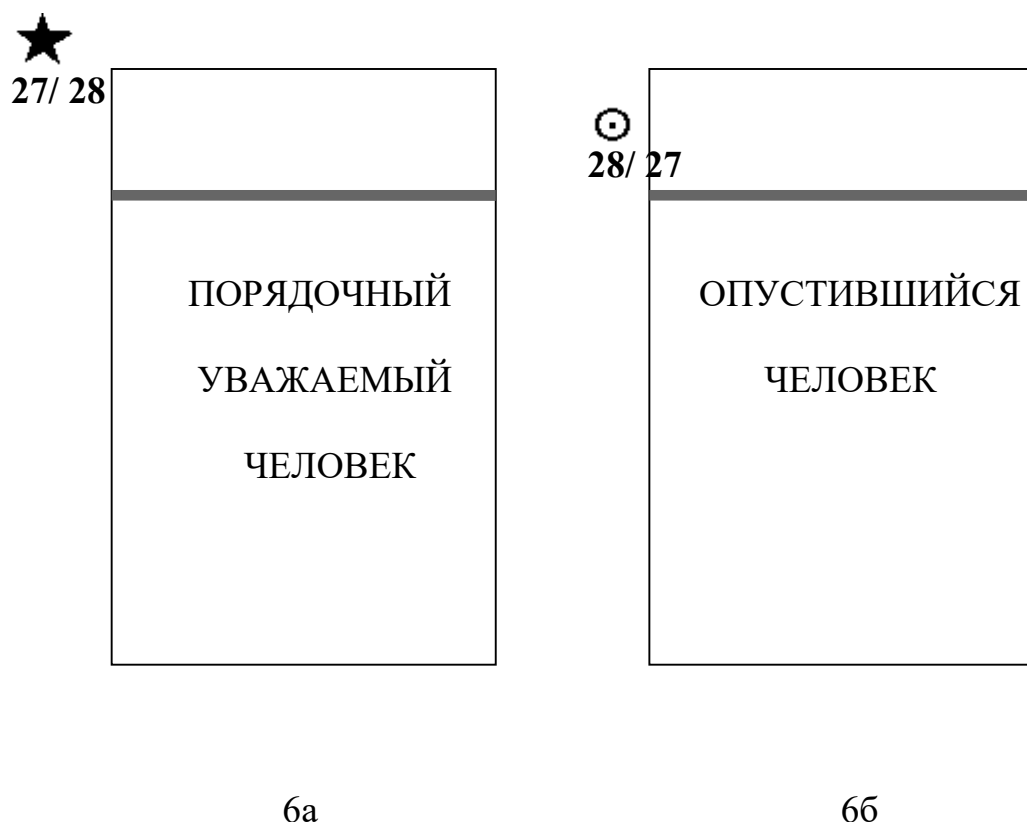


Рис. 6. Пример карточки “целей” к игре “Человек-судьба-черт”. Размер карточки: 8 х 6 см. 9а - лицевая сторона; 9б - обратная сторона этой же карточки; декоративная линия, а также номера в верхней части рисуются голубым фломастером. Дробный номер в верхней части показывает: числитель - номер фактора на лицевой стороне карточки, знаменатель - номер противоположного фактора на обратной стороне.

Перечень карточек “путей” к игре “Человек-судьба-черт”. На обратной стороне карточек указаны номера карточек “целей”, которые, скорее всего, достигаются при реализации данных путей. Знаками “Звезда-3” и “Дырка-Д” также указывается примерная привлекательность путей (см. Рис. 6):

1. Успехи в школе - З
2.15.23.27.33.43.
2. Кружки, факультативы, лектории, курсы - З
1.9.13.15.25.35.39.
3. Спортивная секция - З
1.6.7.9.19.35.41.
4. Самоподготовка (постоянная работа над собой) - З
9.19.25.27.33.35.39.43.
5. Платная подготовка к поступлению (репетитор, курсы)
2.23.32.41.43.
6. Драки, спекуляция, сомнительные “дела” - Д

- 1.2.6.11.17.20.28.32.38.41
7. Кайф, балдеж, загул (пока молодость...) - Д
1.2.4.6.8.10.16.17.22.28.30.32.40.
8. Консультация у специалиста (врача, психолога, юриста) - З
13.27.33.41.
9. Знакомство с условиями поступления и обучения (самому сходить, узнать...) - З
13.19.
10. Подготовительные курсы - З
1.13.35.39.
11. “Активизировать” родных и близких для помощи
2.5.20.23.32.33.43.
12. Постановка на учет в милицию - Д
6.20.28.32.36.38.40.
13. “Культурная жизнь” (посещение театров, музеев...) - З
1.15.25.31.32.
14. Самостоятельное творчество (рисовать, сочинять, конструировать, коллекционировать, выращивать...) - З
2.9.11.15.19.25.31.35.
15. СПТУ (начальное профессиональное образование) - З
7.19.24.34.37.42.44.
16. Техникум (среднее профессиональное образование) - З
13.24.34.37.42.44.
17. Училище (медицинское, педагогическое, художественное) - З
6.9.23.25.31.
18. ВУЗ (высшее профессиональное образование) - З
2.9.11.13.17.25.27.31.33.43.
19. Служба в армии - З
1.6.7.35.
20. Вынужденная работа (Вы мечтали не об этом) - Д
14.20.26.36.
21. Основная работа (то, что Вы хотели и что можете) - З
1.13.19.27.37.
22. Диссертация - З
2.3.5.9.11.19.23.25.27.31.33.35.39.41.43.
23. Работа по совместительству (подработка, дополнительные дежурства) - З
2.3.8.11.17.21.26.
24. Нарушить закон, но пока не попасться - Д
2.6.8.9.11.17.20.32.36.38.43.
25. Продать совесть, не нарушая закон - Д
2.4.8.10.11.14.16.17.20.22.28.30.32.38.40.41.
26. Свадьба. Брак по-любви (или дружба с любимым

- человеком) - З
3.5.7.21.29.
27. Брак по-расчету (или “дружба” с выгодным человеком) - Д
2.4.8.10.11.20.22.30.32.41.43.
28. Рождение ребенка (усыновление, удочерение) - З
3.12.18.20.21.26.29.42.44.
29. Ссора с любимым человеком. Развод - Д
8.12.22.28.30.40.
30. Уход “в себя”. Богоискательство
2.4.12.18.22.25.29.30.40.
31. Снимать комнату или жить в общежитии (попробовать самостоятельности) - З
1.12.20.34.44.
32. Тюрьма (терпеть, работать, думать...) - Д
2.6.8.10.20.22.24.28.36.38.
33. Общественная деятельность - З
1.2.25.27.32.33.35.43.
34. Официально нигде не работать и не учиться
10.12.16.18.20.28.30.32.40.
35. Бескорыстная деятельность, помощь, опека слабых - З
1.25.27.29.31.37.42.44.
36. Пьянство. Измены... - Д
4.8.10.12.16.17.22.28.30.32.
37. Вы никому не нужны (никто не любит и не уважает) - Д
2.4.10.22.28.30.38.42.44.
38. Вас уважают и поддерживают коллеги по работе - З
1.9.13.27.31.35.37.39.43.
39. Участие в склоках, травле своих коллег и знакомых - Д
2.6.8.14.26.32.38.40.41.
40. Значительные успехи на работе - З
2.9.13.33.35.39.
41. Увольнение (отчисление) за плохую работу (учебу) - Д
2.10.12.14.28.40.44.
42. Руководство с Вами считается (уважает и поддерживает) - З
2.13.27.32.33.35.39.
43. Дорогая покупка (машина, дача, квартира, яхта) - З
2.3.11.17.21.32.38.
44. Заграничная командировка, стажировка, работа с иностранцами - З
2.3.6.11.17.23.32.33.39.41.43.
45. Создать свою фирму, заняться бизнесом
2.6.8.9.11.17.23.33.35.38.41.43.
46. Самостоятельные лечебно-физкультурные занятия (по

преодолению своего заболевания) - 3¹¹

7.13.15.19.21.23.25.29.39.

47. Систематические посещения ЛФК (лечебно-физкультурного кабинета) для преодоления своего заболевания - 3

1.7.13.15.19.23.24.25.29.39.

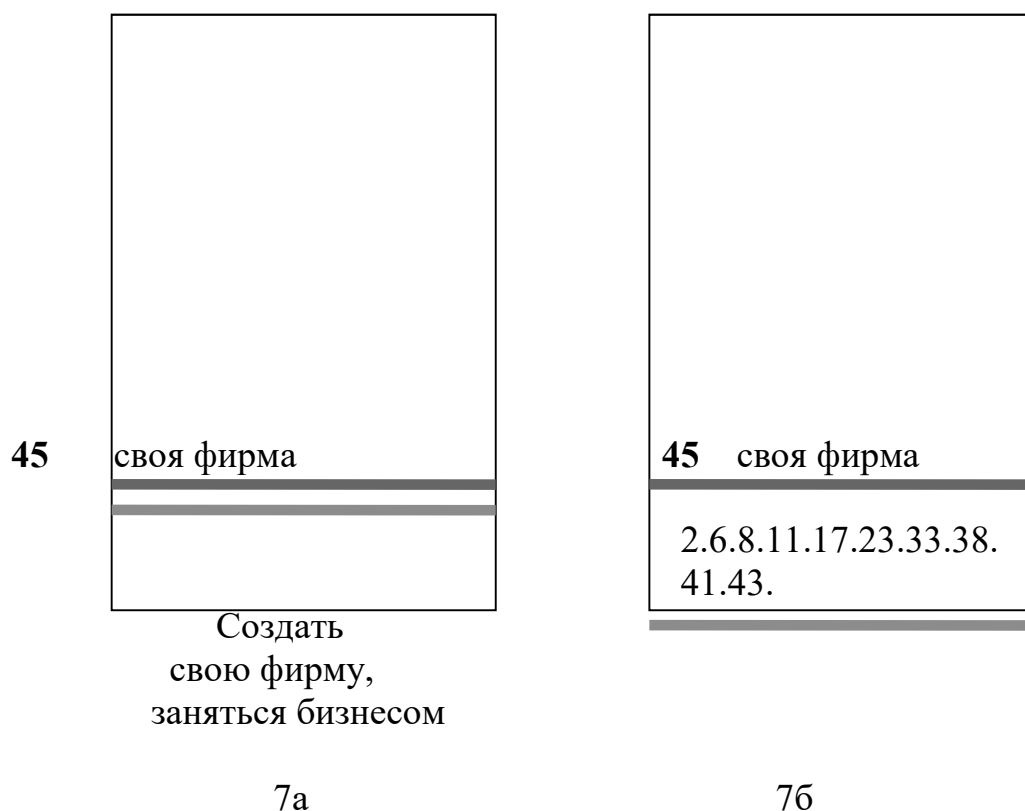


Рис. 7. Пример карточки “путей” к игре “Человек-судьба-черт”. Размер: : 6 x 8 см. 10а - лицевая сторона карточки; 10б - обратная сторона карточки с выписанными номерами карточек “целей”, достижению которых способствует данный путь. Декоративные линии и номера в верхней части рисуются зеленым фломастером. Знака привлекательности на данной карточке нет, поскольку непонятно, хорошо это или плохо в условиях современной России...

Перечень карточек “возможностей-факторов” для игры “Человек-судьба-черт”. “Звезды - 3” обозначают относительную привлекательность карточек, “дырки - Д” - непривлекательность, а отсутствие знака - неопределенную степень привлекательности. Нечетные номера представляют лицевую сторону карточки, а четные - обратную сторону (см. Рис. 11):

¹¹ - Карточки путей под номерами 46 и 47 предназначены для работы с подростками-инвалидами и могут убираться из колоды при консультировании здоровых клиентов.

1. Родные поддерживают Ваши планы - З
3. Друзья поддерживают Ваши планы - З
5. Любимый человек Вас поддерживает - З
7. Педагоги Вам реально помогают - З
9. Согласие в семье - З
11. Материальная обеспеченность - З
13. "Чудо" счастливый случай, везение... - З
15. Организованность (умение планировать свое время) - З
17. "Выгодные" связи, знакомства, блат
19. Общая эрудиция. Любознательность - З
21. Большие планы. Мечты - З
23. Знание жизни - З
25. Знание "своей", выбираемой профессии - З
27. Умение учиться - З
29. Здоровье, сила, ловкость - З
31. Красота. Внешние данные - З
33. Умение общаться (обаяние, юмор...) - З
35. Хобби, увлечение - З
37. Сообразительность - З
39. Воля. Принципиальность - З
41. Доброта. Отзывчивость - З
2. Родные мешают Вам - Д
4. Друзья Вам мешают - Д
6. Любимый человек Вам только мешает - Д
8. Педагоги Вам только мешают - Д
10. В семье ссоры, нервозность - Д
12. Денег не хватает (нищета) - Д
14. Вам постоянно не везет в жизни... - Д
16. Неорганизованность, суетливость - Д
18. Нет связей, нет блата
20. Ограниченность интересов - Д
22. Много не надо... - Д
24. Неопытность в житейских делах - Д
26. Незнание "своей" профессии - Д
28. Плохой ученик - Д
30. Болезни. слабость, неуклюжесть - Д
32. Некрасивость. Внешние дефекты - Д
34. Плохой собеседник. Зануда - Д
36. Безразличие ко всему, апатия - Д
38. Немножко тупость... - Д
40. Безволие. Трусость - Д
42. Злость, хамство, наглость - Д



8а

8б

Рис. 8. Пример карточки “возможности-фактора” для игры “Человек-судьба-черт”. Размер карточки: 6 x 8 см. 11а - лицевая сторона карточки; 11б - обратная сторона; декоративные линии и номера в верхней части рисуются красным фломастером. Дробный номер в верхней части показывает: числитель - номер фактора на лицевой стороне карточки, знаменатель - номер противоположного фактора на обратной стороне.

- 43. Хитрость,
предприимчивость - З
- 45. Достоинство и честь.
Порядочность - З
- 47. Жажда любви. Страсть - З
- 49. Трудолюбие.
Общая активность - З
- 51. Оптимизм, веселый нрав - З
- 53. Жажда приключений
- 55. Желание общаться,
открытость - З

- 44. Простота (“растяпа”) - Д
- 46. Продажность - Д
- 48. Некого любить
(серые будни...) - Д
- 50. Лень, пассивность - Д
- 52. Пессимизм, угрюмость
(неуверенность в себе) - Д
- 54. Стремление к покою,
осторожность
- 56. Замкнутость,
самоуглубленность

- | | |
|---|---|
| 57. Уравновешенность,
внимание. Аккуратность - 3 | 58. Неуравновешенность,
капризность - Д |
| 59. Исполнительность,
ответственность - 3 | 60. Необязательность в делах,
“забывчивость” - Д |
| 61. Скромность (знание своих
возможностей) - 3 | 62. Самодовольство (переоценка
своих возможностей) - Д |
| 63. Чувство прекрасного.
Воспитанность - 3 | 64. Грубоватость,
“неотесанность” - Д |
| 65. ДЦП с незначительными
осложнениями ¹² | 66. ДЦП с сильными
осложнениями - Д |
| 67. ДЦП в стадии
выздоровления - 3 | 68. ДЦП с незначительными
осложнениями
-ухудшениями - Д |

«Психобизнес» (с использованием обычных игровых карт)

Данная игра возникла из-за сильной ограниченности издавать готовые карточные методики, а также из-за некоторых сложностей самостоятельного изготовления карточек частью практических психологов. В предлагаемой методике используются обычные игровые карты, купленные в магазине. С одной стороны, это упрощает получение методического материала, но с другой стороны, вызывает некоторые сомнения этического плана, например, “разве могут дети играть в азартные игры”... Данная игровая методика внешне, действительно, напоминает некоторые азартные (“коммерческие”) игры¹³, но на самом деле в ней заложены некоторые провокационные моменты, позволяющему в несколько неожиданном плане взглянуть на проблемы нравственного поведения. Заметим, что при проведении данной игры с подростками в одном московском МУПК однажды директор этого учебного заведения попросил нас не играть “в карты”, но тут же предложил, эту же игру перерисовать на самодельные карты (как это делалось по другим методикам¹⁴) и спокойно играть с детьми. В какой-то степени, директор прав, ведь

¹² - Карточки под номерами 65-68 предназначены для работы с подростками-инвалидами (ДЦП без осложнений на интеллект) и в работе со здоровыми клиентами они могут просто убираться из колоды.

¹³ - см. например, Вайке А. Энциклопедия азартных игр. Пер. с англ. - М.: Товарищество “Ефрат”, 1994.- 240 с.; Карточный игрок на все руки (полный самоучитель).- СП “Бук Чембер Интернейшил”, 1001.- 356 с.; Коммерческие и семейные игры XIX века. - ВТК “Эльф”, ОФ “Содружество”, 1990.- 76 с.; Розалиев Н. Карточные игры России.- М., 1991.- 89 с. и др.

¹⁴ - см. Пряжников Н.С. Карточные профконсультационные методики.- М.: Ассоциация “Профцентр”, 1993.- 328 с.; Пряжников Н.С. Карточная профориентационная игра “Или-Или”.- М.: Госкомтруд СССР, 1991.- 24 с; Пряжников Н.С. Эколого-экономическая карточная игра “Бизнес-Мусор”.- М.: Институт молодежи, 1992.- 46 с.

неизвестно как подростки будут рассказывать о таких занятиях дома (например, “а психолог с нами в картишки резался!”...). Но следует признать, что карты очень часто используются в досуговой деятельности (и в семейном кругу...), поэтому не следует закрывать глаза на реальности и так уж драматизировать ситуацию. Кроме того, карточные игры могут рассматриваться и как прекрасные логические упражнения (известно, что в некоторых странах в детских лагерях отдых к картам так и относится, не столько “запрещая” их, сколько извлекая из этих процедур педагогическую пользу...).

Нам думается, что для нравственного воспитания иногда можно пользоваться и таким материалом, как “презренные” карты, что при интригующей форме работы позволит рассматривать важные для полноценного развития личности идеи добра и справедливости, хотя бы на примере “зарабатывания” игровых очков. Само название игры - “Психобизнес”, - указывает на то, что участники процедуры часто будут оказываться перед выбором, что для них важнее, “очки” или отношения с товарищами, “заграбастывание” прибыли любыми путями или спокойная совесть... При формировании в стране полноценных (а не варварских) рыночных отношений, когда немало молодых людей подумывают о предпринимательстве, важно поскорее закладывать эти идеи в души подростков. Но к сожалению, пока в России господствуют цинизм, общественное равнодушие и произвол властей, что начинают ощущать на себе даже так называемые “новые русские”. Как отмечает заслуженный экономист РСФСР В.С.Проскуров, “особенностью современной жизни в России является глобальное беззаконие, правовая незащищенность предпринимательства и личности”, поэтому каждый, кто собирается стать предпринимателем оказывается перед нравственным выбором, либо ориентироваться на добывание “грязных” (преступных) денег, либо на основании знания законов и общей ситуации все-таки вкладывать свою энергию и талант в развитие производства и получение честных доходов.

Смысл предлагаемой игровой методики - в шутливой форме смоделировать некоторые особенности “предпринимательства”, когда, с одной стороны, необходимо побольше получить очков (внешняя цель игры), с другой стороны, не поступать слишком жестоко по отношению к своим товарищам по игре.

Для работы необходимы две полные колоды карт (по 52 карточки с джокерами). Участвуют в игре от 2 до 6 человек. Если играют только 2 человека, то обязательно используется так называемый “болванчик”, выполняющий роль третьего игрока (см. ниже). Можно использовать “болванчика” и при игре втроем, вчетвером и т.д. - на наш взгляд, игра с “болванчиком” намного интереснее. Обычно одна игра может занять примерно 15-25 минут. Общая процедура игры следующая:

1. Ведущий знакомит участников с общей инструкцией, смыслом игры: “Каждый из Вас должен получить к концу игры как можно больше игровых очков. Но при этом, я Вам советую не портить друг с другом отношения, а

лучше даже - почаще демонстрировать друг другу свои симпатии, поскольку все это будет учитываться при подведении итогов". С более подробными правилами ведущий знакомит всех в следующей последовательности действий (обязательно не на словах, а с реальными картами).

2. Игрокам раздаются в случайном порядке по 6 карт. Хотя сама игра проходит с закрытыми от других картами, объяснение основных правил лучше проводить с открытыми картами. Лучше первый раз вообще провести учебную игру с открытыми картами.

3. Игроки будут ходить по очереди. Во время каждого своего хода игрок может пользоваться только одной мастью. При этом он может, либо просто отправлять в свою "кассу" имеющиеся у него карты одной масти с очками; либо сначала сделать ход против какого-то одного другого игрока, забрав у него часть карт и уже вместе со своими картами одной масти отправить все это в "кассу"; либо предложить кому-то из игроков обоюдную сделку (см. более подробно - ниже). Отправляя в "кассу" свои очки, каждый игрок обязан показывать их остальным участникам. После каждого хода игроки подбирают карты до 6-ти, но если карт больше, то добирать новые нельзя.

4. Ведущий кратко объясняет значение этих карт:

Карточки с 2-ки по 10-ку - это показатели "очков", они не играют никакой психологической роли, кроме радости или огорчения, что этих очков оказалось слишком мало, или слишком много...

Основные карты - это "Туз", "Король", "Дама", "Валет" и "Джокер".

Туз - забирает всю масть. Например, если игрок сделал ход против одного из своих товарищей (или против "болванчика"), то товарищ обязан показать все свои карты и отдать все карты той масти, к которой принадлежит данный "Туз". Использованный Туз откладывается отдельно, рядом со своей "кассой" (при подведении итогов за каждый использованный Туз будет высчитываться -10 очков!...). Если игрок не хочет связываться с Тузом, то во время своего очередного хода он просто ее откладывает в общую стопку карт, вышедших из игры (без вычета -10 баллов при подведении итогов).

Валет - такой же разбойник, как и Туз, только помельче - он забирает лишь младшие карты своей масти за один ход, т.е. только карточки с очками (с 2 по 10). Например, во время своего очередного хода игрок ходит Валетом против одного из своих товарищей (или против "Болванчика"). Тот, против кого выложен Валет, обязан открыть все свои карты и отдать все карточки с очками масти, к которой принадлежит данный Валет. Использованный Валет откладывается отдельно, рядом с "кассой" данного игрока (при подведении итогов за каждый такой Валет будут вычитаться -10 баллов). Если игрок не хочет связываться с Валетом, то во время своего очередного хода он просто его откладывает в общую стопку карт, вышедших из игры (без вычета -10 баллов при подведении итогов).

Дама - очень коварная карта, способная забирать все очки, отправляемые одним из игроков в свою "кассу" во время своего очередного хода. Особенность Дамы в том, что она используется вне очереди. Например,

кто-то из игроков отправляет в “кассу” на трефах 15 очков, а владелец Дамы, чей ход еще не наступил, забирает все эти очки себе и, если пожелает, может даже сразу отправить их в свою “кассу”. Использованная Дама также откладывается отдельно (при подведении итогов за каждую такую Даму высчитывается -10 баллов). Если игрок не хочет связываться с Дамой, то во время своего очередного хода он просто ее откладывает в общую стопку карт, вышедших из игры (без вычета -10 баллов при подведении итогов).

Король - особая карта, которая позволяет игроку во время своего хода, имеющиеся или приобретенные (захваченные у кого-то) очки одной масти, к которой принадлежит имеющийся Король, перед отправкой в “кассу” сразу же удваивать. При этом Король кладется рубашкой вверх, а на него складываются стопкой карты, с удвоенными очками (так легче потом будет подсчитывать общие результаты).

При этом владелец Короля может во время своего хода предложить какому-то игроку (у кого также есть какой-то Король) вступить во взаимовыгодную “коммерческую” сделку (Король - он же “Коммерсант”), которая позволит каждому уже утроить все свои очки соответствующей (соответствующей имеющемуся Королю) масти. Например, владелец трефового Короля договорился о сделке с владельцем бубнового Короля. Уже после такой договоренности оба игрока обязательно открывают все свои карты. Владелец трефового Короля к своим трефовым очкам добавляет трефовые очки другого игрока и сразу же отправляет уже утроенную сумму этих очков в свою “кассу” (при этом Король кладется рубашкой вниз, а на него - все карты с утроенными очками, что облегчает подведение итогов в конце игры). Аналогично поступает владелец бубнового Короля, забирая у первого все бубновые очки, утраивая их и отправляя в свою “кассу”. Все это возможно только между двумя игроками во время очередного хода кого-то из них.

Джокер - может использоваться в разных вариантах (по договоренности между участниками). Первый, наиболее простой вариант: Джокер вне очереди может нейтрализовать Туза, Короля, Валета, Даму, такого же Джокера и даже чье-то Короля, когда кто-то уже сделал соответствующими картами свой ход (даже, если этот ход сделан не к владельцу Джокера, а к какому-то другому игроку...).

Второй вариант: владелец Джокера только во время своего очередного хода забирает у любого другого игрока (или у “Болванчика”) все его карты всех мастей.

Третий вариант: Джокер используется одновременно и по первому, и по второму варианту (см. выше).

Использованный Джокер также откладывается отдельно в стопочку игрока и при подведении итогов за каждый такой Джокер вычитается -10 баллов. Если игрок не желает связываться с Джокерами, то во время своего очередного хода он откладывает его в общую стопку использованных карт и при подведении итогов у данного игрока -10 баллов не высчитывается.

В двух колодах имеются 4 джокера, что позволяет проводить игру достаточно остро, а у игроков имеются немало возможностей, как для “заграбастывания” очков своих товарищей, так и для совершения добрых дел...

Особую роль в игре выполняет “Болванчик”. На месте Болванчика просто выкладываются 6 закрытых карт (будто там кто-то играет) и когда кто-то из игроков во время очередного хода будет выбирать себе “жертву”, то он может сыграть и против Болванчика. Если кто-то пошел против Болванчика, то у все карты Болванчика открываются и игрок проделывает с ними все, что пожелает (но в пределах правил использования Туза, Валета, Джокера и Короля). После этого карты Болванчика остаются открытыми, но новые карты вновь выкладываются закрытыми (рубашкой вверх) - карты Болванчика как и у других игроков после каждого хода добираются до 6-ти.

Игрок может сыграть вместе с Болванчиком и на Королях. Но при этом он сильно рискует. Например, если игрок не видит карт Болванчика (когда они еще не раскрыты), то тогда “коммерческая” сделка срывается и игрок вынужден отложить своего Короля как уже неудачно использованного в общую стопку. Но если у Болванчика Король имеется, то игрок получает двойную выгоду, поскольку он забирает себе не только утроенные очки под масть своего Короля, но и утроенные очки под масть Короля Болванчика...

Особый случай, если у Болванчика при раскрытии карт оказался Джокер. При игре на Королях это не опасно. Но если игрок пошел против Болванчика (с Джокером) своим Тузом, Валетом или Джокером, то Джокер Болванчика автоматически нейтрализует эти карты игрока. Он откладывает соответствующую карту в свою стопку использованных карт и при подведении итогов за каждую такую карт ему вычитается -10 баллов (за то, что хотел “обидеть” Болванчика...).

В игре “Психо-бизнес” могут возникать интересные процедурные моменты, поскольку используются две одинаковые колоды и все карты продублированы. Например, если кто-то пошел против своего товарища, использовав Джокера, то такой же Джокер может нейтрализовать этот ход. Или, например, кто-то решил перехватить своей пиковой Дамой все пиковые очки у игрока, отправляющего их в “кассу”, а другой владелец такой же пиковой Дамы также перехватывает эти очки у игрока, который только что использовал Даму первым... Если два участника игры решили сыграть на Королях, а после раскрытия своих карт оказалось, что у обоих Короли бубновой масти, то каждый игрок утраивает только свои бубновые очки.

5. После проведения учебной игры с открытыми картами организуется основная игра (а лучше - серия из 2-3 небольших игр).

6. При подведении итогов можно просто в уме сосчитать все очки на картах, находящихся в “кассе” у игрока (включая удвоенные очки на Королях, положенных рубашкой вверх и утроенные очки на Королях, положенных

рубашкой вниз), а также не забыв вычестить за использование каждой “нехорошей” карты (Туза, Валета, Дамы и Джокера) по -10 очков. Но можно каждому игроку завести вместо “кассы” специальную табличку, куда после каждого своего хода выписываются заработанные (или вычитаемые за использование “нехороших” карт) очки.

Опыт использования игры с различными группами подростков показал, что основные правила большинство из них осваивает достаточно легко, особенно, если ранее они имели опыт карточных игр. Заметим также, что впервые данная игра вообще была проведена с девочкой, закончившей 4 класс в купе поезда (играли до тех пор, пока свет не потушили...). Девочка, правда, оказалась заядлой “картежницей”, поскольку научила автора играть в очень интересную игру “Верить-не верить”, видимо, в благодарность за то, что сама познакомилась с новой игрой.

Но как это часто бывает с карточными играми, лучший способ освоения - это сама игра с реальными картами, а не внимательное “изучение” ее описания... Основные правила этой игры можно даже освоить самому, разложив, например, на столе карты и поиграв сразу с двумя “болванчиками”...

При использовании игры “Психо-бизнес” возможны самые разные дополнения и изменения (разумные) в игровых правилах. Например, при игре на Королях можно не учитывать согласия их владельцев на заключение сделок (с владельцами других Королей играют как бы с Болванчиками, и так же рискуя, если окажется, что у другого не будет ни одного Короля...). Можно использовать в игре не одного, а двух и даже более Болванчиков. Можно использовать не две, а три и более колоды карт (игра, конечно же, станет более громоздкой, но возможно, и более интересной...). Однако, перед тем, как играть по новым правилам, мы все-таки советуем поиграть сначала по предлагаемым правилам.

Настольные профориентационные игры

Общая характеристика данных методик

Настольные карточные игровые методики (Пряжников, 1991; 1992), по сравнению с описанными выше карточными системами, позволяют моделировать проблемы личностного и профессионального самоопределения в более простых формах. Это позволяет использовать данные методики как “домашнее” средство для самостоятельного использования детьми и их родителями, а также для многократного проигрывания этих процедур.

В профориентационной игре “Или-Или” участники передвигают свои фишки по игровому полю, совершая выписанные на каждой клеточке ходы, связанные с выбором или отказом от тех или иных составляющих

профессионального, жизненного и личностного развития. По сделанным (в виде отобранных карточек) выборам в конце игры определяется, какой профессиональный и жизненный стереотип удалось реализовать каждому участнику.

В эколого-экономической игре “Бизнес-Мусор” моделируются нравственные аспекты предпринимательской деятельности. Участники покупают территории, строят на них свои предприятия, но, в отличие от близкой по духу знаменитой игры “Монополия”, эти предприятия дают игрокам не только прибыль, но и загрязняют все имеющиеся территории (всё покрывается специальными карточками с “черепами”, олицетворяющими “экологическую смерть”). Если не финансировать природоохранные мероприятия, то игра быстро заканчивается экологической катастрофой. Постоянная нехватка у участников “лишних” денег провоцирует не только игровые эмоциональные переживания, но и необходимость как-то кооперироваться против общей опасности. Дополнительную интригу в процедуру привносят специальные игровые роли Банкира, Мафии, Браконьера, Президента, Милиции-полиции, Чуда, Беды, а также особые карточки со случайными экономическими и экологическими “событиями”.

Поскольку и эти методики оказалось довольно сложно изготовить типографским способом¹⁵, то были разработаны более упрощенные игры: игра-шутка “Тудема-сюдема”, где участники также составляют из карточек образы своего счастья (само шутовское название игры определяется характером игровой процедуры: карточки постоянно так и ходят туда-сюда...), а также, построенная по гомеостатическому принципу и рассчитанная на более ранний возраст (учащихся 4-6 классов), шутовская игра “Такой-сякой”, где участники совместными усилиями выстраивают на игровом поле образы друг-друга, что позволяет закладывать основы самопознания и будущего самоопределения.

Поскольку и эти игры сложно издавать, а самостоятельно рисовать их готовы далеко не все психологи, была сделана отчаянная попытка придумать еще более упрощенный вариант игры с использованием обычных игровых карт (двух полных колод). В появившейся таким образом игре “Психо-бизнес” (Пряжников, 1992) моделируются некоторые нравственные моменты. Если в обычных карточных играх цели участников можно назвать “коммерческими” (набрать побольше очков), то в данной игре подведение итогов построено таким образом, что все нехорошие действия, сделанные против остальных игроков (изъятие у них очков, “перехват” возможной прибыли и др.) специально наказываются и, поэтому, часто более выгодной игровой стратегией оказывается если не бескорыстная совсем, то хотя бы уважительная к другим позиция. Даже опытные картежники понимали это нехитрое правило лишь после нескольких проигрываний. Опыт использования данной игры в школе показал, что она легко усваивается учащимися, но со стороны

¹⁵ - По поводу игры “Бизнес-Мусор” нам прямо сказали в одном из издательств: “Замените название игры, а то спонсоры-предприниматели, финансирующие издательскую деятельность, могут обидеться...”.

администрации стали возникать претензии. Нам было даже предложено “перерисовать” эту же игру и “использовать ее, как и другие карточные методики”. По-своему, администрация, видимо, права, поскольку дети действительно могут начать хвалиться своим родителям, что психолог с ними “в картишки режется”... Лучше все-таки издавать специальные профконсультационные карточки, к которым ни у кого претензий не возникает, но для этого должны наступить и лучшие для педагогики и психологии времена.

Диагностические возможности игры примерно такие же, как в карточных игровых профконсультационных методиках. В дополнение к этому можно выделить и такие особенности, как возможность оценивать позиции родителей учащихся, если они включены в игровые процедуры на равных условиях. Заметим, что изначально многие настольные игровые методики разрабатывались как «домашнее» средство. Но если методику проводит психолог-консультант, то у него появляется возможность наблюдать действия участников, включая и родителей подростков. В этом плане интересно оценить степень взаимопонимания детей и их родителей, уровень откровенности и напряженности между ними (если эти показатели вызывают у психолога сомнения, то под благовидным предлогом методику можно быстро завершить и проводить работу отдельно с ними). Можно также постоянно сравнивать оценки и рассуждения родителей и их детей (например, в игре «Или-Или»). В некоторых случаях можно также посмотреть, насколько родители готовы корректировать свои представления после того, как они познакомятся с мнениями своих детей. Естественно, все это нужно проводить достаточно корректно, чтобы не травмировать участников.

Для диагностических и исследовательских целей все данные наблюдения необходимо фиксировать, а для этого, необходимо выделить уровни проявления наблюдаемых параметров и конкретные показатели их проявления (можно воспользоваться и показателями, разработанными для других методов). А затем все это фиксировать и обрабатывать (например, с помощью контент-анализа).

«Или-Или»

Общая характеристика игры.

Цель игры – в шуточной форме смоделировать профессиональный выбор в контексте жизненного и личностного самоопределения. Первоначально игра разрабатывалась как «домашнее средство» для самостоятельного использования подростками и их родителями. Но опыт ее использования в условиях школы и детского летнего лагеря показал, что ее с успехом может использовать и педагог, и психолог в различных образовательных учреждениях и на базе Центров профориентации молодежи.

Смысл игры – из специальных карточек составить образ наиболее привлекательной профессии и образа жизни (жизненного стереотипа). Сами

карточки отбираются с помощью ходов-выборов на игровом поле (или при другом варианте игры - с помощью карточек с ходами-выборами, которые в случайном порядке лежат в отдельной стопочке). У игрока всегда имеется возможность осуществлять те или другие выборы. Отсюда и название игры – «Или-Или».

Условия игры. Данная игровая методика рассчитана на работу с группой из 3-6 человек. Лучше, когда игру организует ведущий, но возможен вариант, когда участники сами осваивают игровые правила по специальной инструкции. Это занимает больше времени. Но как показал опыт, подростки в состоянии играть и самостоятельно. Возраст участников – от 12 до 16 лет. Среднее время на одну игру – около часа. Для игры необходим удобный стол, вокруг которого рассаживаются игроки.

Общий порядок организации игры.

1. Ведущий знакомит участников с общей инструкцией: «В игре с помощью специальных карточек каждый из вас попробует составить наиболее привлекательный для себя образ своей будущей профессии и всей жизни. Сначала вы отберете карточки с возможными группами профессий и жизненных стереотипов, т.е. определите, к чему вы стремитесь в игре, а также определите, каких результатов игры вы хотели бы избежать. Затем поочередно вы будете делать ходы на игровом поле с помощью фишек. Каждый раз, когда фишка будет останавливаться на каком-то поле, у вас будет возможность по надписям на этом поле делать выборы карточек, из которых вы и будете составлять образы своих профессий и жизненных стереотипов. Выбирать вам придется из трех групп карточек: 1) карточек, связанных с характеристиками профессионального труда (на карточках будет стоять знак - «П»); 2) карточек, связанных с хобби, досугом, домашним хозяйством (со знаком – «Х»); 3) карточек, связанных с личностным развитием, с различными жизненными позициями и установками (со знаком – «Л»). К концу игры по этим карточкам мы определим, чьи карточки больше соотносятся с теми или иными профессиями и жизненными стереотипами, т.е. сумели вы достичь то, к чему стремились и избежать того, чего опасались».

Знакомя участников с общей инструкцией одновременно показывает и раскладывает карточки на столе. Сами перечни карточек, а также порядок их самостоятельного изготовления представлены в приложениях: 1) карточки целей (профессий и жизненных стереотипов) – Приложение 1; 2) карточки характеристик профессий - «П», карточки хобби, хозяйства – «Х», карточки личностного развития – «Л», а также пример заполненной карточки – Приложение 2; 3) Пример игрового поля – Приложение 3; 4) пример расположения карточек и игрового поля на столе – Приложение 4.

2. Перед самой игрой участники отбирают по 2-3 наиболее привлекательных для себя карточек с профессиональными и жизненными целями (к чему надо стремиться в игре) и по 1-2

карточки с явно непривлекательными для них целями (чего следует избежать в игре). Организуется такой выбор карточек следующим образом. Карточки целей (см. Приложение 1) просто пускаются по кругу и каждый отбирает то, что для него важно. Может так оказаться, что кто-то уже сделал наиболее интересные выборы и тогда ведущий может успокоить игроков тем, что все эти отобранные карточки собираются вместе и уже к концу игры станет ясно, кто на что будет достоин (или не достоин).

3. Игроки разбирают фишки (это могут быть фишки от какой-то настольной игры или их заместители – какие-нибудь мелкие предметы или игрушки) и определяют очередность игровых ходов. Ведущий предлагает познакомиться с правилами игры в ходе самой игры, поэтому он предлагает сделать первый ход кому-то из участников. Первый игрок бросает кубик и делает соответствующее количество ходов по часовой стрелке на игровом поле. Его фишка останавливается на каком-то поле. На каждом поле обозначено, какие действия (выборы) должен совершить игрок. Ниже приводится перечень таких действий:

1) **+П, или +Х, или +Л:** игрок может выбрать себе любую из карточек профессий (П), хобби (Х) и личности (Л), лежащих сверху соответствующих стопок на столе;

2) **+П или +Л:** игрок может выбрать любую из верхних карточек в стопках профессий и личности.

2) **+П:** игрок берет только верхнюю карточку из стопки профессий (аналогично +Х – из стопки с хобби и +Л – из стопки с личностью).

3) **–Х:** игрок обязан отдать одну свою карточку хобби (х) и положить ее рядом со стопкой хобби, но лицевой стороной вниз.

4) **обмен с игроком:** игрок обязан обменяться любой карточкой с другим, который в данный момент также оказался на поле «обмен с игроком» (обмен производится по договоренности, т.е. игроки сами решают, какие карточки обменять, но обмениваются в обязательном порядке)

5) **обмен с коном:** игрок обязан обменяться одной любой своей карточкой с коном, т.е. вернуть любую свою карточку на кон и положить ее сверху стопки, одновременно взяв из любой стопки первую сверху карточку.

6) **пропуск хода:** игрок, попав на данную клетку, просто пропускает данный (один) ход.

7) **свободный выбор:** оказавшись на данной клетке, игрок может поставить свою фишку на любое игровое поле и выполнить соответствующие действия.

В ходе игры каждый участник не может накапливать более 9-ти карточек. Поэтому, каждую последующую карточку игрок обязательно берет, но при этом и обязательно отдает какую-то из своих имеющихся так, чтобы постоянно было не более 9-ти карточек. Это позволяет постоянно уточнять,

совершенствовать образы привлекательной профессии и будущей жизни. По усмотрению самих игроков можно ввести такое правило, при котором каждая новая карточка берется не обязательно, например, тогда, когда игрок уверен, что имеющиеся девять карточек и так хороши, а новая карточка может испортить общую картину...

Естественно, каждый игрок делает выборы карточек, исходя из своих представлений о хорошей профессии и привлекательном образе жизни. Выбирая карточки, игроки раскладывают их на столе, перед собой, чтобы перед их глазами постоянно был образ тех выборов, которые они уже сделали и который может быть скорректирован в дальнейшей игре.

Также в игре могут быть обозначены **дополнительные правила**:

- если кто-то из игроков будет слишком долго размышлять над своим ходом (например, больше 10 секунд), то по мнению большинства остальных игроков его можно оштрафовать: либо он пропускает один ход, либо отдает одну любую карточку из имеющихся;

- если игрок не может выполнить какое-то действие (а выполнять их надо обязательно!), то он также штрафуются, особенно это часто происходит, когда требуется вернуть какую-то карточку на кон (например, выполнить действие «-Х»), поэтому есть смысл выбирать в ходе игры разнообразные карточки.

4. После того, как игроки усвоив с помощью ведущего основные правила, начинают играть самостоятельно (это обычно происходит примерно через 5-10 минут), ведущий может подготовить бланк для оценки результатов игры. Пример такого бланка представлен в таблице (см. Таблицу 9). К выбранным игроками целям ведущий по своему усмотрению может добавить несколько иных целей (как привлекательных так и явно непривлекательных) – для придания игре большей интриги. При этом ведущий отбирает все выписанные карточки и раскладывает их в том порядке, как это представлено в таблице 9.

Таблица 9.

Пример заполненного бланка для оценки результатов игры «Или-Или».

<i>Отобранные игроками карточки целей (привлекательных и явно нежелательных)</i>	<i>Имена участников игры</i>		
	<i>Маша Б.</i>	<i>Павел С.</i>	<i>Марина К.</i>
<i>Менеджер</i>	<i>1</i>	<i>3</i>	<i>5</i>
<i>Врач</i>	<i>5</i>	<i>4</i>	<i>3</i>
<i>Артист</i>	<i>2</i>	<i>4</i>	<i>1</i>
<i>Ученый</i>	<i>2</i>	<i>6</i>	<i>0</i>
<i>Лидер</i>	<i>4</i>	<i>3</i>	<i>5</i>
<i>Самодовольное ничтожество</i>	<i>0</i>	<i>1</i>	<i>1</i>

<i>Отличная голова</i>	3	4	3
<i>Преступник</i>	1	0	2
<i>Журналист</i>	7	2	3
<i>Геолог</i>	3	3	2
<i>Предприимчивый человек</i>	4	2	6
<i>Прекрасная жена, семьянин</i>	5	3	3
<i>Тихоня</i>	2	2	0
<i>Эстет</i>	4	2	3

5. Заканчивается игра, когда большинство участников заявят. Что их вполне устраивают выбранные наборы карточек и они не хотели бы их существенно менять. Это происходит обычно через 30-40 минут активного выбора карточек и уточнения выбираемых образов. К этому времени игроки уже познакомятся с основными карточками характеристик профессий, хобби и личностного развития.

Игру можно закончить и по общей договоренности, через строго обозначенное время. Или закончить игру тогда, когда в игре будут использованы все карточки из всех трех колод («П», «Х» и «Л»).

После окончания игры ведущий все-таки может предложить желающим сделать «последний ход», а потом еще и «самый последний ход» с тем, чтобы дать возможность некоторым игрокам улучшить свой карточный расклад.

6. Далее начинается общее подведение результатов игры. Все раскладывают свои карточки в порядке возрастания номеров (а все карточки пронумерованы – см. Приложение 2). Ведущий берет отобранные карточки с целями (в том порядке, как это представлено в таблице), берет первую карточку и, не называя пока самой этой карточки, начинает зачитывать номера, выписанные в ее нижней части. Каждый игрок считает, сколько раз зачитываемые номера совпадают с номерами его карточек («П», «Х» и «Л»). Правило такое: если число совпадений три и более раз, то это уже не случайность и данная профессия или жизненный стереотип, действительно, привлекают игрока. Далее каждый говорит, сколько было у него совпадений, а ведущий записывает это в таблицу, напротив имени каждого участника по данной карточке. Только после этого называется сама карточка, что нередко вызывает бурные реакции (радость или удивление) игроков. На этом игра заканчивается.

Вариант игры с использованием карточек с ходами-выборами.

Общий порядок игры и игровые правила сохраняются такими же, как и в основном варианте игры. Также участники знакомятся с общей инструкцией и основными правилами. Главное отличие – вместо игрового поля используются карточки с ходами-выборами (см. Приложение 4), которые лежат отдельной

стопкой. Самих таких карточек столько же, сколько игровых клеток на игровом поле и все обозначения на карточках такие же, как на соответствующих игровых клетках поля (см. Приложение 3). Участники по очереди берут первую сверху карточку и выполняют все выписанные на ней действия (так же, как они выполняют действия, попадая на те или иные клетки игрового поля). Выполнив действия, игрок кладет данную карточку рядом со стопкой лицевой стороной вниз.

При данном варианте игры имеется **некоторое изменение правил**. В частности, карточка «обмен с игроком» берется участником и остается до тех пор. Пока кто-то другой не возьмет из колоды такую же карточку. После этого они обязательно обмениваются друг с другом своими любыми карточками («П», «Х» или «Л»), а карточки «обмен с игроком» кладут лицевой стороной вниз рядом с карточками ходов-выборов.

В ходе игры можно проиграть данную колоду (стопку) 2-3 раза. Обычно к этому времени многие составляют из карточек («П», «Х» и «Л») наиболее приемлемые для себя образы профессий и жизненных стереотипов.

Опыт показал, что данный вариант игры более динамичный, чем предыдущий вариант (с игровым полем). Но игровое поле все-таки больше нравится более юным игрокам (5-8 классы), а учащиеся более старшего возраста (9-11 классы) больше предпочитают вариант игры с карточками.

Диагностические возможности игры.

В целом, данная игровая методика является не столько диагностической, сколько активизирующей и развивающей. Однако и в ней имеются определенные возможности для лучшего понимания участвующих в игре школьников, а также возможности для организации лучшего самопознания (самопонимания) школьников. Кроме того, интересные реакции можно наблюдать в тех играх, где вместе с детьми участвуют и их родители. Например, реакции папы, который с удивлением обнаруживает, что его ребенок предпочитает в своих выборах сидеть перед телевизором, чем читать, мастерить что-то или даже путешествовать... Таким образом, данная игра, при всей своей простоте, может оказаться неплохим дополнительным средством для диагностики и самодиагностики как для родителей учащихся, так и для самих подростков. Дело в том, что в игровой процедуре многое происходит более живо и непосредственно, чем в ходе «солидных» диагностических исследований. Проблема лишь в том, как все это отслеживать и фиксировать.

Изготовление методики «Или-Или» собственными силами.

К сожалению, изготовить данную игру типографским способом пока не удалось. Были случаи, когда сами подростки просили перерисовать данную методику и потом использовали игру уже без моего участия. Обычно те психологи, которые заинтересовались этой игровой процедурой сами ее

изготавливают. Заметим, что в данном пособии представлен более простой в изготовлении вариант, чем это предлагалось нами ранее.

Ниже представлены самые общие советы по изготовлению методики:

- использовать плотный ватман;
- нежелательно ламинировать готовые карточки, т.к. сильно увеличивается их толщина, а главное они становятся слишком скользкими. Опыт показывает, что изготовленные не ламинированные карточки достаточно долговечны, если их не использовать на шершавой поверхности столов. Например, в столярных мастерских и т.п. (Заметим, что обычные игральные карты быстро изнашиваются от частой перетасовки, а в нашем случае перетасовки фактически отсутствуют).
- текст на карточках можно сделать на компьютере, а сами карточки отпечатать на принтере (современные принтеры могут пропускать через себя и ватман);
- для удобства уже отпечатанные на принтере карточки можно пометить цветными линиями обычными фломастерами (каждую группу – своим цветом);
- изготовленную игру лучше хранить в отдельной папочке, а каждую группу карточек – в отдельном конверте.

Более подробная информация по каждой группе карточек и игровому полю представлена в приложениях.

Карточки для варианта игры без игрового поля имеют размер 6 х 8 см. Сами обозначения ходов-выборов такие же как на клетках игрового поля, а количество карточек – такое же, как и соответствующее количество клеток игрового поля, т.е. 38 карточек.

Приложение 1.

Перечень карточек профессиональных и жизненных целей.

Номера соответствуют номерам карточек характеристик профессий - «п» (первый ряд), хобби - «х» (второй ряд) и личностного развития - «л» (третий ряд). Сами карточки имеют размер 6 х 8 см. и помечаются голубой линией. Можно даже нарисовать на карточке голубую звезду (вроде как цели, голубые мечты и т.п.).

1. Менеджер – специалист по управлению (начальник, руководитель).
1.2.7.10.18.19.20.21.24.28.29.
52.70.
76.77.78.81.82.84.85.86.88.89.92.93.95.101.105.
2. Водитель, машинист, пилот, капитан (рулевой)
3.8.9.15.16.17.20.23.24.26.29.
46.
78.83.85.86.89.90.92.94.

3. Искусствовед, художник, писатель, композитор
1.2.6.11.15.19.21.24.25.27.28.
45.47.52.
74.75.79.80.82.84.91.95.108.
4. Педагог, психолог, тренер
1.2.5.6.7.10.19.20.22.25.
50.54.56.67.69.
74.77.78.79.80.81.82.83.84.85.88.89.93.95.108.
5. Рабочий, оператор, технолог, инженер
1.4.8.9.10.15.16.17.18.27.
48.
77.83.86.91.92.94.101.
6. Продавец, кассир; повар, официант; парикмахер, портной
5.8.10.11.15.20.22.
37.43.52.68.
78.79.83.85.86.88.89.90.91.92.94.103.
7. Врач, медсестра; воспитатель в детсаду, яслях
1.5.8.10.15.19.25.26.27.
67.
77.78.79.81.83.85.86.88.89.91.93.95.108.
8. Артист театра, кино, цирка, эстрады (шоу-бизнеса). Спортсмен-профессионал (работающий «на публику»)
6.10.11.19.20.23.25.26.27.
43.45.46.52.56.69.71.72.
74.75.76.78.80.82.84.85.86.87.88.89.90.93.94.95.105.108.
9. Военный (армия, авиация, флот)
5.7.9.10.15.16.17.18.19.20.23.25.26.29.
70.
73.77.78.79.81.82.85.86.87.88.90.92.94.95.101.
10. Крестьянин, фермер, лесник
1.2.8.9.13.14.15.16.24.25.
39.48.64.
83.85.86.90.91.101.

11. Ученый, конструктор, проектировщик
2.6.10.12.18.19.21.23.24.27.28.29.
45.52.
74.75.76.77.81.82.83.84.85.86.93.108.

12. Строитель; бурильщик, проходчик, шахтер
9.15.16.17.20.23.25.26.29.
48.
81.83.85.86.89.90.92.94.101.

13. Государственный, общественный деятель. Юрист. Историк. Социолог
2.5.7.10.18.19.20.21.22.23.24.28.29.
45.46.52.54.70.
74.75.76.77.78.79.81.82.84.85.86.88.89.93.95.99.105.108.

14. Журналист, редактор; теле-, радио-комментатор
5.10.11.15.19.20.21.23.24.25.26.28.
43.45.46.47.52.54.67.69.70.
74.78.79.80.81.82.84.85.88.89.90.92.93.95.105.

15. Экономист, бухгалтер; делопроизводитель, секретарь-референт
1.2.10.15.16.18.19.21.28.
39.
77.83.85.86.88.92.93.99.

16. Сотрудник милиции, ФСБ, налоговой инспекции, пожарник, спасатель
1.5.7.9.10.15.16.17.18.19.20.23.25.26.29.
67.70.72.
73.77.78.79.81.82.85.86.87.88.89.90.92.93.94.95.99.101.

17. Геолог; археолог; сотрудник био-, метеостанции
1.2.8.9.10.12.13.14.15.16.18.19.23.24.25.26.27.29.
46.54.
73.77.78.79.81.82.83.84.85.87.90.91.93.94.95.101.

18. Матрос, рыбак на сейнере
3.8.9.13.14.15.16.20.
46.
73.78.79.81.87.89.92.94.95.101.

19. Предприимчивый человек (умеет «делать деньги», добиваться своего..)
2.6.20.29.33.34.
37.39.40.41.42.43.45.52.60.61.70.
77.78.81.84.85.86.88.89.92.93.95.99.103.105.

20. Увлеченный чем-либо человек («фанат» своего дела)
6.11.12.26.30.
38.40.43.44.46.47.48.54.55.56.57.59.62.63.64.65.66.68.69.70.71.
72.74.75.76.77.80.83.84.85.86.91.93.94.108.

21. Прекрасная жена, мать, хозяйка (муж, отец, семьянин)
5.6.8.15.20.24.29.
37.40.43.45.48.50.52.68.
73.78.79.80.82.83.84.88.92.95.99.101.

22. Искатель приключений...
23.24.26.32.35.
42.46.49.51.58.59.60.62.
75.76.81.84.104.105.108.

23. Лидер, «душа коллектива» (все уважают, а кто-то побаивается...)
5.6.7.20.
43.45.47.48.52.53.54.59.62.67.70.71.72.
74.75.76.78.79.81.82.84.86.88.89.95.105.

24. Самодовольное ничтожество (хам, жлоб, бюрократ, невежда...)
33.34.35.
45.51.61.
89.96.97.98.100.102.103.106.107.

25. Хулиган, скандалист, склочник (шпана – мелкий человек...)
32.35.
49.
100.102.104.

26. Очаровательное создание, прелесть, милашка...
20.28.
43.45.53.68.
73.78.88.89.95.102.

27. Аристократ (изысканное презрение к людям «другого круга»...)
7.11.28.29.
37.40.41.43.44.45.51.52.56.61.
74.75.78.80.88.89.105.

28. Неудачник (достиг не того, о чем мечтал...)
30.31.32.35.36.
49.
75.96.97.98.102.104.106.107.

29. Богач (куча денег, куча благ...)
24.29.33.34.
37.39.40.41.43.44.45.46.51.52.60.
77.78.81.82.83.84.85.86.89.92.93.103.105.

30. Знаменитость (все гордятся, а кто-то завидует...)
6.7.11.12.19.26.28.
38.43.45.47.48.52.57.62.72.
74.76.81.84.86.87.88.89.92.93.95.105.108.

31. Отличная голова (эрудит, мыслитель, мечтатель...)
6.10.11.12.19.24.
38.47.48.54.56.57.62.65.69.70.71.
74.75.76.77.80.85.86.93.95.105.108.

32. Порядочный человек, большая душа
1.5.12.24.
50.53.63.67.
75.78.79.81.82.83.84.108.

33. Преступник, «мифиозя» (жалкий человек, прикидывающийся героем...)
20.26.32.33.34.
58.
100.103.104.106.107.

34. Тихоня (знает «свое место»...)
30.26.
63.
96.97.98.102.106.107.

35. Эстет (знаток прекрасного, «человек-украшение» в любой компании)
1.2.10.19.28.
38.43.52.54.55.56.69.
74.80.85.86.

36. Хорошее тело, отличное здоровье
3.25.26.
44.59.64.71.72.
83.84.87.90.94.98.107.

Перечни карточек характеристик профессий (П), хобби (Х) и личностного развития (Л).

Карточки характеристик профессий (П) помечаются коричневым цветом, а в верхней левой части карточки выписывается буква «П» и обводится кружочком. Аналогично делаются карточки хобби, хозяйства (Х) – зеленым цветом, а карточки личностного развития (Л) – оранжевым цветом. Размер карточек: 6 х 8 см.

Перечень карточек характеристик профессий – «П»:

1. Проверять что-либо, кого-либо
2. Исследовать, экспериментировать
3. Перевозить людей и грузы
4. Обрабатывать детали, материалы
5. Учить, воспитывать, помогать добрым словом
6. Творить, изобретать
7. Руководить людьми
8. Обслуживать что-либо, кого-либо
9. Работать с техникой (ремонттировать, настраивать...)
10. Работать с текстами, цифрами, информацией
11. Создавать художественные образы (шедевры искусства)
12. Выдвигать смелые научные гипотезы, теории
13. Работать с растениями, микроорганизмами
14. Работать с животными
15. Использовать в работе различные ручные приспособления и инструменты
16. Использовать механические средства труда (станки, машины...)
17. Использовать автоматические средства труда (работающие по программе)
18. Использовать микрокалькуляторы и компьютеры
19. Использовать обширные знания (для этого - очень много учиться)
20. Использовать в работе выразительные движения, мимику, голос...
21. Работать в обычной комнате (в кабинете, конторе, офисе...)
22. Работать в больших помещениях с людьми (в торговых залах, аудиториях...)
23. Часто бывать в командировках, рейсах, экспедициях...
24. Самому планировать свою работу и самому за нее отвечать
25. Работать часто на открытом воздухе (в любую погоду)
26. Работать в интересных, но опасных условиях (рисковать)
27. Работать в особых условиях (в спецодежде, халате, комбинезоне...)
28. На работе – изысканные отношения, популярные, модные люди...
29. Иметь высокую зарплату, льготы
30. Мало зарабатывать и быть готовым терпеть это...
31. Быть временно безработным
32. Приходить на работу в пьяном виде...

- 33.Брать взятки, чаевые, «подарки»...
- 34.Воровать, тащить с работы дефицитные товары, вещи, детали (все - для дома и семьи!!!)...
- 35.Скандалить с коллегами, организовывать «заговоры», сплетничать
- 36.Допускать в работе ошибки, просчеты, срывы...

Перечень карточек хобби, хозяйства – «Х»:

- 37.Простроить дачу, особняк; купить дорогую квартиру
- 38.Коллекционировать что-либо
- 39.Выращивать цветочки на продажу (цветочки, зелень, живность...)
- 40.Купить модный автомобиль, катер, яхту...
- 41.Завести прислугу...
- 42.Уехать в богатые страны (на все готовенькое...)
- 43.Очень красиво и модно одеваться
- 44.Заниматься своим здоровьем и телом (все время «с удовольствием лечиться»)
- 45.Всячески стремиться вызывать у окружающих восхищение (и зависть)
- 46.Путешествовать, смотреть на мир (круизы, туризм...)
- 47.Писать стихи, прозу – для души, для друзей...
- 48.Мастерить что-либо, конструировать, экспериментировать - для души...
- 49.Пить пиво и «общаться» с ребятами (мужичками, дамами...)
- 50.Отдавать всю жизнь детям (внукам)
- 51.Наслаждаться жизнью (рестораны, элитные клубы, дорогие удовольствия...)
- 52.Поддерживать знакомство с престижными, влиятельными людьми
- 53.Проводить время с добрыми друзьями
- 54.Изучать языки, культуру других народов
- 55.Слушать модную музыку, танцевать «по всякому»...
- 56.Посещать театры, музеи, вернисажи, выставки...
- 57.Рисовать, ваять – для души, для друзей...
- 58.Убивать, грабить, насиловать...
- 59.Увлекаться альпинизмом, подводным плаванием, хождением в горы и в пещеры...
- 60.Заниматься перепродажей (спекуляцией), делать «бешеные» деньги...
- 61.Выгодная свадьба (брак «по-расчету»)
- 62.Увлекаться йогой, астрологией, парапсихологией, философией...
- 63.Ходить в церковь, верить...
- 64.Увлекаться рыбалкой, охотой; собирать грибы-ягоды...
- 65.Не отходить от телевизора, видеомагнитофона, компьютера
- 66.Ходить на стадион, болеть за...
- 67.Помогать кому-либо бескорыстно, защищать слабых
- 68.Вкусно готовить, угощать...
- 69.Увлекаться художественной литературой
- 70.Следить за политическими событиями

- 71.Посещать драмкружок, театр-студию, различные тренинги и психотерапевтические группы
- 72.Ходить в спортивную секцию, заниматься спортом

Перечень карточек личностного развития – «Л»:

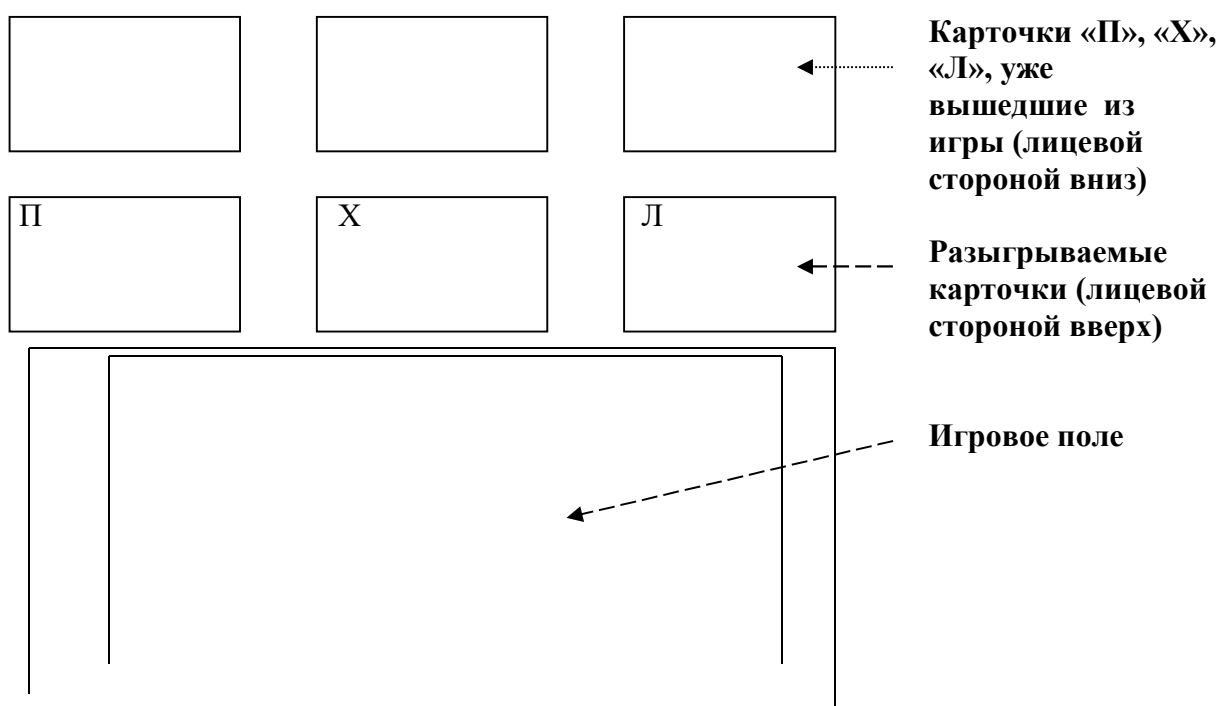
- 73.Счастливая свадьба (брак «по-любви»)
- 74.Много, много, много читать...
- 75.Уметь (и не бояться) мечтать
- 76.Мыслить оригинально (не так, как все «правильные» люди)
- 77.Мыслить логично (обоснованно и четко)
- 78.Уметь общаться, вызывать доверие, нравиться людям
- 79.Быть честным и благородным
- 80.Ценить прекрасное, иметь художественный вкус
- 81.Быть волевым, принципиальным
- 82.Признавать собственные ошибки (и учиться на них)
- 83.Быть уравновешенным и аккуратным
- 84.Уметь не отчаиваться при неудачах и верить в успех
- 85.Иметь отличную память
- 86.Уметь сосредотачиваться на деле
- 87.Закаляться, постоянно тренировать свое тело
- 88.Следить за внешностью, не отставать от моды
- 89.Владеть своим голосом (уметь говорить выразительно)
- 90.Иметь развитые органы чувств (зрение, слух, обоняние...)
- 91. Иметь «золотые руки» (творить «чудеса»...)
- 92.Все делать быстро и качественно
- 93.Уметь вести записи (дневники, конспекты) и пользоваться ими
- 94.Вырабатывать ловкость, координацию движений, реакцию...
- 95.Иметь чувство юмора
- 96.Ваш девиз: «Быть как все (не высовываться – кабы чего не вышло)»
- 97.Ваш девиз: «Лучше синица в руках, чем журавль в небе»
- 98.Ваш девиз: «Моя хата с краю...»
- 99.Ваш девиз: «Денежки счет любят (копеечка к копеечке – будет миллиончик)»
- 100. Ваш девиз: «Бей своих, чтобы чужие боялись!»
- 101. Ваш девиз: «Сделал дело – гуляй смело!»
- 102. Ваш девиз: «Хорошо быть дураком – с дураков спрос меньше»
- 103. Ваш девиз: «Деньги могут все – все продается и покупается»
- 104. Ваш девиз: «Сначала сделать что-то, а уж потом думать...»
- 105. Ваш девиз: «Быть первым во всем!»
- 106. Ваш девиз: «На все наплевать!»
- 107. Ваш девиз: «Жить для того, чтобы есть!»
- 108. Ваш девиз: «Есть для того, чтобы жить!».

Пример игрового поля для «Или-Или».

Само поле делается на плотной бумаге. Для удобства буквы «п», «х» и «л» можно сделать соответственно коричневым, зеленым и оранжевым цветами. Вместо запятой можно ставить знак «или» (v), например, вместо «+П,+Л» написать «+П v +Л». Игроки ходят по часовой стрелке.

Свободный выбор	+П,+Х	Обмен с игроком	-Х	+П,+Л	+П
+Л	Или-Или				Пропуск хода
+П,+Л					+Х,+Л
Обмен с коном					+П,+Х,+Л
+П					Обмен с коном
Свободный выбор					+Х
+П,+Х					Свободный выбор
-П					+Х,+Л
Пропуск хода					Свободный выбор
+П,+Х,+Л					-Л
+Х,+Л					Обмен с игроком
+П,+Л					+Х
Обмен с игроком					Пропуск хода
+Л					+П,+Х
+Х					Обмен с коном
+П	+П,+Х,+Л	Начало игры (все ставят сюда свои фишки)	+Л	Свободный выбор	

Пример расположения игрового поля и карточек на столе.



«Страна богатых и умных»

Цель игры – в шуточной форме смоделировать взаимоотношения между различными отраслями и системами некоего воображаемого государства, направленные на процветание по основным составляющим (доходам, здравоохранению, безопасности, свободы и др.), определяющим качество жизни населения.

Условия игры: игра рассчитана на подростков 8-11 классов. В игре могут участвовать от 2-х до 7 человек, но возможен вариант, когда участвуют и гораздо большее количество игроков (например, до 15-20 человек). По времени игра занимает от 1 часа до 2,5 часов.

Для игры необходимо самостоятельно изготовить карточки, полное описание и порядок изготовления которых даются в приложениях.

Процедура проведения игры следующая:

1. Участники знакомятся с общей инструкцией: «Смысл игры – не только заработать побольше денег, но и свести к минимуму общие проблемы, связанные с плохой экологией, преступностью, низким образовательно-культурным уровнем, плохим здоровьем населения, а также не допустить ликвидации страны в результате военного нападения (из-за низкой обороноспособности). В игре будут распределены различные «роли» (банкир, Министр экологии, Министр обороны, Министр образования и т.п.), где

каждая роль – это ответственность за определенную сферу жизнедеятельности. ***Каждому игроку один раз выдается сумма – по 500 условных денежных единиц (д).***

У каждого участника будет возможность покупать ***«территории»***, а затем и строить на них ***«предприятия»***. Предприятия будут давать за каждый ход определенную прибыль, но также и создавать определенные проблемы, связанные с экологией, здоровьем работников, с преступностью и снижением уровня культуры в результате изнурительного труда (все это указывается на карточках «предприятий» – см. Приложение 3). Предприятия можно строить лишь на свободных территориях, т.е. тогда, когда игрок уже приобрел какую-то территорию.

Также в игре используются карточки с различными ***«событиями»***, как приятными (различными денежными призами и выигрышами), так и неприятными (когда создаются определенные проблемы, связанные с экологией, преступностью, здравоохранением и т.п.). Проблемы по каждой из позиций (экологии, преступности, здравоохранению, уровню образованности и свободе слова) выражаются в условных единицах.

Реагируя на эти события, игроки должны не допустить прекращения игры. ***Игра считается проигранной***, если игроки не сумеют набрать необходимые деньги для преодоления экологической катастрофы, для борьбы с преступностью и для отражения возможного военного нападения.

Если на конкретной территории набирается больше 10 единиц по каким-то проблемам (по экологии, здоровью, образованию, преступности или свободе слова), то эта территория считается ликвидированной. Карточка с «территорией» за пол-цены возвращается в стопку (а деньги за нее получает от игрока «банкир»). В дальнейшем, эту карточку можно купить обычным образом, в порядке своей очереди, отправляя деньги уже в банк. При ликвидации территории ликвидируется и выстроенное на ней предприятие (карточка с предприятием также отправляется за пол-цены в стопку, а деньги за нее получает «банкир»).

Игра продолжается до заранее определенного времени или прекращается по всеобщему согласию. Можно играть и до победного конца, когда выявляется самый «богатый».

2. После этого на стол выкладываются карточки:

- отдельной стопкой выкладываются вперемешку карточки с «ролями», «территориями» и «предприятиями» - см. Приложения 1, 2, 3 (заметим, что при изготовлении они должны иметь одинаковые размеры) – в дальнейшем это будет стопка №1;

- отдельной стопкой выкладываются вперемешку карточки с «событиями» – см. Приложение 4) – в дальнейшем это будет стопка №2.

3. Далее игроки поочередно берут карточки из стопки №1, приобретая различные «роли», «территории» и «предприятия». При этом игроки могут отказываться от приобретения каких-то карточек (в этом случае их ход будет как бы «пустой»). Из стопки с событиями (стопки №2) карточки пока не

берутся. Это делается до тех пор, пока кто-то не возьмет карточку «банкир». ***Только тогда начинаются основные игровые действия.***

4. Игрок, взявший карточку «банкир», других карточек с «ролями» брать не имеет права, хотя может также брать «территории» и «предприятия».

5. Другие игроки могут брать не более двух карточек с «ролями». По желанию игрока, карточки с «ролями» могут возвращаться в стопку №1 за полцены, а могут и продаваться другим игрокам (по договоренности).

6. В дальнейшем за каждый свой очередной ход игрок может брать по своему усмотрению лишь одну карточку, либо из стопки №1 (с ролями, территориями и предприятиями), либо из стопки №2 (с событиями).

7. Если у игрока уже есть какие-то «территории», то он может выстраивать на них «предприятия» (по одному «предприятию» на одной «территории»). Но если территорий у данного игрока нет, то «предприятия» могут покупаться впрок (и хранятся как бы на складе, до тех пор, пока их можно будет выстроить на свободной «территории»). Игрок может менять «предприятия» на своих «территориях».

8. Если игрок берет карточку с «событием» (стопка №2), то он обязан выполнить все действия, выписанные на этой карточке. При этом какие-то действия касаются и других игроков, поэтому они должны внимательно следить за игрой.

9. Ниже более подробно описаны права и обязанности игроков. Взявших карточки с теми или иными «ролями»:

Игрок, выполняющий роль «банкира» (из-за высокой ответственности данной роли других ролей «банкир» уже не выполняет). «Банкир» рисует таблицу доходов и расходов по всем игрокам (см. Таблицу 1) и в ходе игры постоянно отслеживает, кто сколько денег тратит и сколько приобретает. Если другие игроки обнаружат, что «банкир» совершил ошибку в расчетах, то он платит штраф в 100 д. тому игроку, кого он «обсчитал». Именно потому, что роль «банкира» очень ответственная (и выгодная), то других карточек с ролями он не берет (чтобы не отвлекаться). Кроме того, «банкир» может давать другим игрокам деньги из банка в долг (ровно по 100 д. за один ход одному игроку), получая с игрока от суммы долга по 20% за каждый следующий ход. Все долги также лучше отмечать в протоколе (см. Таблицу 10).

Таблица 10.

Пример протокольных записей для роли «банкира».

Указаны имена участников игры. Ниже указаны первоначальные суммы – по 500 д., а затем указываются изменения этих сумм в ходе игры. Например, если игрок купил территорию и затратил на нее 20 д., то из 500 д. вычитается 20 д. и остается 480 д., а если доход за следующий ход составил 50 д., то в сумме уже получается 510 (см. пример Василия) и т.д. Долги игроков отмечаются в скобках (или в кружках), а сами сумму долгов считаются

отдельно – см. пример у Сергея и Саши, а возвращенные долги зачеркиваются (см. пример у Саши).

Василий	Наташа	Сергей	Антон	Саша
500	500	500	500	500
480	420	800	450	430
510	350	700	950	330
360	300	670	850	230
		(100)		(100)
		750		210
		(100)		310

Игрок, выполняющий роль «Министра экологии». Данный игрок получает на всю игру разовый ФОНД для предотвращения экологической катастрофы – 300 д. Оформляет таблицу состояния экологии для каждой из 12-ти территорий с выстроенными на них предприятиями (пример таблицы – см. в Таблице 11). Чистит территории от «мусора» (получая по 20 д. за ход за каждую условную единицу «мусора»). По просьбе других игроков продает постоянно действующие сооружения экологической защиты (по 100 д. за каждое сооружение), после чего экологических проблем на этой территории уже не возникнет. Но перед тем, как построить это сооружение, надо еще убрать имеющийся на данной территории «мусор». Министр экологии также собирает взносы-налоги на экологическую защиту (по 20 д. с каждого игрока за каждый свой ход).

Таблица 11.

Пример протокола для «Министра экологии». По каждому номеру территории обозначаются условные единицы экологических проблем. Каждый раз дописывается измененная сумма таких единиц. Например, если к 2-м единицам прибавляется еще одна единица, то в сумме уже получается 3 единицы (см. пример по 1-ой территории). Напомним, что если по какой-то конкретной территории набирается более 10 таких условных единиц, то территория ликвидируется вместе с выстроенным на ней предприятием. Если кто из игроков на своей территории выстроил постоянно действующее сооружение экологической защиты, то в таблице-протоколе это обозначается знаком – «XX» (см. пример на территории №5). Далее на этой территории никаких экологических проблем не возникнет.

Номера территорий											
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2	3	1		1	1	2	3	2	1		1
3		4		XX.	2	3			3		
		6			3	1			1		

Игрок, выполняющий роль «Министра здравоохранения». Он оформляет таблицу состояния здоровья населения для каждой из 12-ти территорий (протокол заполняется аналогично тому, как заполняется протокол по экологическим проблемам – см. Таблицу 11), только отмечаются условные единицы проблем со здоровьем. Министр здравоохранения излечивает жителей конкретных территорий (получая с владельца данной территории по 30 д. за каждую условную единицу болезней). Также он укрепляет надолго здоровье людей на конкретных территориях, проводя долгосрочные оздоровительные мероприятия (получая за это по 200 д. с каждой территории). В этом случае в протоколе он отмечает данную территорию знаком «XX» и больше на этой территории проблем с болезнями не возникает.

Игрок, выполняющий роль «Министра безопасности». Он получает разовый ФОНД на всю игру для борьбы с преступностью – 300 д. Оформляет таблицу состояния преступности для каждой из 12-ти территорий (аналогично тому, как это делается с экологическими проблемами – см. Таблицу 11). Министр безопасности осуществляет платную охрану порядка на конкретных территориях (по 10 д. с владельца данной территории – за каждую условную единицу преступности за один свой ход). Он наводит надолго порядок на конкретных территориях, осуществляя комплекс долгосрочных правовых мероприятий (получая по 300 д. с каждой территории). В этом случае в протоколе он отмечает данную территорию знаком «XX» и больше на этой территории проблем с преступностью не возникает.

Игрок, выполняющий роль «Министра образования». Он получает из банка разовый ФОНД на всю игру – 300 д. для повышения уровня образованности населения. Оформляет таблицу состояния уровня образованности населения для каждой из 12-ти территорий (по аналогии с протоколом для отражения экологических проблем – см. Таблицу 11). Организует курсы повышения квалификации для работников конкретных предприятий (получая по 10 д. - за каждую условную единицу безграмотности). Предполагается, что эти курсы могут носить постоянно действующий характер, что соответствует идее «непрерывного образования» (по принципу «век живи, век учись...»).

Игрок, выполняющий роль «Министра обороны». Он получает разовый ФОНД – 500 д. на всю игру для поддержания необходимого уровня обороноспособности страны. Министр обороны за каждый свой очередной ход собирает налоги на оборону страны - с каждого игрока по 20 д.

Игрок, выполняющий роль «Министра свободы информации». Он оформляет таблицу состояния свободы для каждой из 12-ти территорий (по аналогии с протоколом, отражающим экологические проблемы – см. Таблицу

11). Министр свободы информации собирает за каждый свой ход налоги на поддержание свободной печати (по 10 д. – с каждого игрока). Он может (по просьбе владельцев конкретных территорий) бороться с враньем и пошлостью на местных теле-каналах (получая по 20 д. за условную единицу вранья и пошлости). Также он может создавать по просьбе других игроков свободные теле-каналы без рекламы, вранья и пошлости (получая по 200 д. с каждой территории). Соответственно, на этих территориях проблем со свободой больше возникать не будет...

Напоминаем, что один игрок может выполнять одновременно не более двух «ролей» в игре, за исключением «банкира», который выполняет только одну, свою роль. ***При этом игроки не могут в ходе игры менять уже раз взятые роли***, иначе это будет ломать общую логику игры и делать бессмысленным учет многих проблем от начала до конца игры. Если же игрок плохо выполняет какую-то свою роль, то эту роль он может передать другому игроку, но не выводить ее из игры. Напомним также, что без роли «банкира» игра вообще не может состояться.

Опыт показывает, что ***можно вполне играть без специально сделанных денег (все затраты и доходы хорошо отражаются в протоколе «банкира»)***. Но при этом многие игроки, особенно из более младших классов (учащиеся 8-9 классов), больше предпочитают играть с «живыми» деньгами, чем с их абстрактными отражениями в протоколе «банкира»... Здесь игроки и ведущий сами должны решить, как им удобнее проводить игру.

Возможен вариант игры, когда каждую ролевую позицию выполняет не один, а несколько человек (микрогруппа в 2-4 человека). ***Это позволяет увеличивать число участников до 20-25 человек***, но одновременно, может создать определенные организационные сложности для ведущего.

В любом случае надо пробовать, экспериментировать и не бояться совершенствовать данную игру.

Приложение 1.

Перечень карточек игровых «ролей» с краткими инструкциями на них. Примерный размер карточек: 6 х 8 см. Карточки можно изготовить из ватмана на компьютере, распечатав их на принтере. Для удобства использования можно фломастером провести на них сверху красные линии).

Роль – БАНКИР Цена – 100 д. Оформляет таблицу доходов и расходов на вех игроков. Дает игрокам из банка деньги в долг (получает за это с игрока 20% за каждый ход от суммы долга). НО: за каждую выявленную ошибку в расчетах сам платит штраф в 100 д.!!!	Роль – Министр ЗДРАВООХРАНЕНИЯ Цена – 40 д. Оформляет таблицу состояния здоровья населения для каждой из 12-ти территорий. Излечивает жителей конкретных территорий (получая по 30 д. за каждую условную единицу болезней). Укрепляет надолго здоровье людей на конкретных территориях (получая за это по 200 д. с каждой территории).
Роль – Министр ЭКОЛОГИИ Цена – 50 д. Получает на всю игру разовый ФОНД для предотвращения экологической катастрофы– 300 д. Оформляет таблицу состояния экологии для каждой из 12-ти территорий с выстроенными на них предприятиями. Чистит территории от «мусора» (получая по 20 д. за ход за каждую условную единицу «мусора»). Продает постоянно действующие сооружения экологической защиты (по 100 д. за каждой сооружение). Собирает взносы-налоги на экологическую защиту (по 20 д. с каждого игрока за свой ход).	Роль – Министр БЕЗОПАСНОСТИ Цена – 40 д. Получает разовый ФОНД на всю игру для борьбы с преступностью – 300 д. Оформляет таблицу состояния преступности для каждой из 12-ти территорий. Платная охрана на конкретных территориях (по 10 д. – за каждую условную единицу преступности за один ход). Наводит надолго порядок на конкретных территориях (получая по 300 д. с каждой территории).
Роль – Министр ОБРАЗОВАНИЯ Цена – 40 д. Получает разовый ФОНД на всю игру – 300 д. для повышения уровня образованности населения. Оформляет таблицу состояния уровня образованности населения для каждой из 12-ти территорий. Организует курсы повышения квалификации для работников конкретных предприятий (получая по 10 д. - за каждую условную единицу безграмотности).	Роль – Министр ОБОРОНЫ Цена – 80 д. Получает разовый ФОНД– 500 д. на всю игру для поддержания необходимого уровня обороноспособности страны. Собирает налоги за каждый свой ход с каждого игрока по 20 д.

**Роль – Министр
СВОБОДЫ ИНФОРМАЦИИ
Цена – 40 д.**

Оформляет таблицу состояния свободы для каждой из 12-ти территорий.

Собирает за каждый свой ход налоги на поддержание свободной печати (по 10 д. – с каждого игрока).

Борется с враньем и пошлостью на местных теле-каналах (получая по 20 д. за условную единицу вранья и пошлости).

Создает свободные теле-каналы без рекламы, вранья и пошлости (получая по 200 д. с каждой территории).

Приложение 2.

Перечень 12-ти карточек с «территориями» с краткими инструкциями на них. Примерный размер карточек: 10 x 8 см. Карточки также изготавливаются из ватмана на компьютере (на принтере). Сверху на них можно нанести фломастером зеленую линию.

ТЕРРИТОРИЯ – 1.

Цена – 20 д.

На территории можно строить одно любое предприятие.

Если число проблем по каждой из позиций (экологии, преступности, здоровью, образованию, свободе) превысит 10 условных единиц, то территория закрывается (карточка за пол-цены сдается в БАНК, а эти деньги получает «банкир»).

ТЕРРИТОРИЯ – 2.

Цена – 20 д.

На территории можно строить одно любое предприятие.

Если число проблем по каждой из позиций (экологии, преступности, здоровью, образованию, свободе) превысит 10 условных единиц, то территория закрывается (карточка за пол-цены сдается в БАНК, а эти деньги получает «банкир»).

ТЕРРИТОРИЯ – 3. Цена – 20 д. На территории можно строить одно любое предприятие. Если число проблем по каждой из позиций (экологии, преступности, здоровью, образованию, свободе) превысит 10 условных единиц, то территория закрывается (карточка за пол-цены сдается в БАНК, а эти деньги получает «банкир»).	ТЕРРИТОРИЯ – 4. Цена – 20 д. На территории можно строить одно любое предприятие. Если число проблем по каждой из позиций (экологии, преступности, здоровью, образованию, свободе) превысит 10 условных единиц, то территория закрывается (карточка за пол-цены сдается в БАНК, а эти деньги получает «банкир»).
ТЕРРИТОРИЯ – 5. Цена – 20 д. На территории можно строить одно любое предприятие. Если число проблем по каждой из позиций (экологии, преступности, здоровью, образованию, свободе) превысит 10 условных единиц, то территория закрывается (карточка за пол-цены сдается в БАНК, а эти деньги получает «банкир»).	ТЕРРИТОРИЯ – 6. Цена – 20 д. На территории можно строить одно любое предприятие. Если число проблем по каждой из позиций (экологии, преступности, здоровью, образованию, свободе) превысит 10 условных единиц, то территория закрывается (карточка за пол-цены сдается в БАНК, а эти деньги получает «банкир»).
ТЕРРИТОРИЯ – 7. Цена – 20 д. На территории можно строить одно любое предприятие. Если число проблем по каждой из позиций (экологии, преступности, здоровью, образованию, свободе) превысит 10 условных единиц, то территория закрывается (карточка за пол-цены сдается в БАНК, а эти деньги получает «банкир»).	ТЕРРИТОРИЯ – 8. Цена – 20 д. На территории можно строить одно любое предприятие. Если число проблем по каждой из позиций (экологии, преступности, здоровью, образованию, свободе) превысит 10 условных единиц, то территория закрывается (карточка за пол-цены сдается в БАНК, а эти деньги получает «банкир»).

ТЕРРИТОРИЯ – 9. Цена – 20 д. На территории можно строить одно любое предприятие. Если число проблем по каждой из позиций (экологии, преступности, здоровью, образованию, свободе) превысит 10 условных единиц, то территория закрывается (карточка за пол-цены сдается в БАНК, а эти деньги получает «банкир»).	ТЕРРИТОРИЯ – 10. Цена – 20 д. На территории можно строить одно любое предприятие. Если число проблем по каждой из позиций (экологии, преступности, здоровью, образованию, свободе) превысит 10 условных единиц, то территория закрывается (карточка за пол-цены сдается в БАНК, а эти деньги получает «банкир»).
ТЕРРИТОРИЯ – 11. Цена – 20 д. На территории можно строить одно любое предприятие. Если число проблем по каждой из позиций (экологии, преступности, здоровью, образованию, свободе) превысит 10 условных единиц, то территория закрывается (карточка за пол-цены сдается в БАНК, а эти деньги получает «банкир»).	ТЕРРИТОРИЯ – 12. Цена – 20 д. На территории можно строить одно любое предприятие. Если число проблем по каждой из позиций (экологии, преступности, здоровью, образованию, свободе) превысит 10 условных единиц, то территория закрывается (карточка за пол-цены сдается в БАНК, а эти деньги получает «банкир»).

Приложение 3.

Перечень карточек с «предприятиями» с краткими инструкциями на них. Примерный размер карточек: 8 х 8 см. Карточки также изготавливаются из ватмана на компьютере (на принтере). Сверху на них можно нанести фломастером коричневую линию.

<i>Предприятие – МОЛОКОЗАВОД</i> Цена – 40 д. За каждый ход предприятие производит: - 20 д. прибыли; - 1 единицу экологических проблем.	<i>Предприятие – АВТОЗАВОД</i> Цена – 80 д. За каждый ход предприятие производит: - 40 д. прибыли; - 2 единицы экологических проблем; - 1 единицу проблем со здоровьем работников
Предприятие – ХИМЗАВОД Цена – 70 д. За каждый ход предприятие производит: - 50 д. прибыли; - 3 единицы экологических проблем; - 3 единицы проблем со здоровьем работников.	<i>Предприятие –</i> ТКАЦКАЯ ФАБРИКА Цена – 50 д. За каждый ход предприятие производит: - 30 д. прибыли; - 1 единицу экологических проблем; - 1 единицу проблем со здоровьем работников.

Предприятие – АЭРОВОКЗАЛ Цена – 80 д. За каждый ход предприятие производит: - 70 д. прибыли; - 3 единицы экологических проблем; - 3 единицы проблем со здоровьем работников.	<i>Предприятие –</i> АТОМНАЯ СТАНЦИЯ Цена – 90 д. За каждый ход предприятие производит: - 100 д. прибыли; - 2 единицы экологических проблем; - 2 единицы проблем со здоровьем работников.
Предприятие – ГОРОДСКОЙ РЫНОК Цена – 50 д. За каждый ход предприятие производит: - 70 д. прибыли; - 1 единица экологических проблем; - 3 единицы проблем со здоровьем работников; - 2 единицы проблем с преступностью; - 3 единицы проблем с образованием и общим уровнем культуры.	<i>Предприятие – РЕСТОРАН</i> Цена – 50 д. За каждый ход предприятие производит: - 60 д. прибыли; - 3 единицы проблем с преступностью; - 1 единица проблем, связанных с образованием и общим уровнем культуры

<i>Предприятие –</i> КНИЖНОЕ ИЗДАТЕЛЬСТВО Цена – 30 д. За каждый ход предприятие производит: - 30 д. прибыли; - 1 единицу экологических проблем. - 1 единицу проблем со здоровьем работников.	Предприятие – ВЫЧИСЛИТЕЛЬНЫЙ ЦЕНТР Цена – 40 д. За каждый ход предприятие производит: - 50 д. прибыли; - 1 единицу проблем со здоровьем работников.
Предприятие – ЭЛЕКТРОСТАНЦИЯ Цена – 80 д. За каждый ход предприятие производит: - 60 д. прибыли; - 2 единицы экологических проблем; - 1 единицу проблем со здоровьем работников.	<i>Предприятие –</i> МОРСКОЙ ПОРТ Цена – 90 д. За каждый ход предприятие производит: - 100 д. прибыли; - 1 единицу экологических проблем; - 3 единицы с преступностью.
Предприятие – ЧАСТНАЯ БОЛЬНИЦА Цена – 100 д. За каждый ход предприятие производит: - 70 д. прибыли; - 1 единицу проблем со здоровьем работников.	<i>Предприятие – СТАДИОН</i> Цена – 50 д. За каждый ход предприятие производит: - 40 д. прибыли; - 2 единицу проблем с преступностью; - 2 единицы проблем, связанных с образованием и общим уровнем культуры.

Предприятие – ЧАСТНАЯ ЮРИДИЧЕСКАЯ КОНСУЛЬТАЦИЯ Цена – 60 д. За каждый ход предприятие производит: - 50 д. прибыли; - 2 единицы проблем с преступностью.	<i>Предприятие – ПТИЦЕФЕРМА</i> Цена – 50 д. За каждый ход предприятие производит: - 30 д. прибыли; - 1 единицу экологических проблем; - 2 единицы проблем со здоровьем работников.
Предприятие – ЧАСТНОЕ ОХРАННОЕ БЮРО Цена – 40 д. За каждый ход предприятие производит: - 30 д. прибыли; - 2 единицы проблем, связанных с образованием и общим уровнем культуры.	<i>Предприятие – КОСМОДРОМ</i> Цена – 100 д. За каждый ход предприятие производит: - 90 д. прибыли; - 3 единицы экологических проблем; - 3 единицы проблем со здоровьем работников.
Предприятие – НЕФТЯНАЯ КОМПАНИЯ Цена – 100 д. За каждый ход предприятие производит: - 100 д. прибыли; - 3 единицы экологических проблем; - 2 единицы проблем со здоровьем работников.	<i>Предприятие – ГОСТИНИЦА</i> Цена – 50 д. За каждый ход предприятие производит: - 80 д. прибыли; - 3 единицы проблем с преступностью.

Приложение 4.

Перечень карточек с «событиями» с краткими инструкциями на них. Примерный размер карточек: 7 х 9 см. Карточки также изготавливаются из ватмана на компьютере (на принтере). Сверху на них можно нанести фломастером синюю линию.

Событие – ВЫГОДНАЯ СДЕЛКА Вы имеете возможность один раз по договоренности с другим игроком, имеющим такую же карточку увеличить прибыль со всех своих предприятий в 2 раза за один ход. Если Вы сумеете договориться с тремя, четырьмя и т.д. игроками, то прибыль увеличивается соответственно в 3, 4, 5 и т.д. раз!	Событие – ВЫГОДНАЯ СДЕЛКА Вы имеете возможность один раз по договоренности с другим игроком, имеющим такую же карточку увеличить прибыль со всех своих предприятий в 2 раза за один ход. Если Вы сумеете договориться с тремя, четырьмя и т.д. игроками, то прибыль увеличивается соответственно в 3, 4, 5 и т.д. раз!
Событие – ВЫГОДНАЯ СДЕЛКА. Вы имеете возможность один раз по договоренности с другим игроком, имеющим такую же карточку увеличить прибыль со всех своих предприятий в 2 раза за один ход. Если Вы сумеете договориться с тремя, четырьмя и т.д. игроками, то прибыль увеличивается соответственно в 3, 4, 5 и т.д. раз!	Событие – ВЫГОДНАЯ СДЕЛКА. Вы имеете возможность один раз по договоренности с другим игроком, имеющим такую же карточку увеличить прибыль со всех своих предприятий в 2 раза за один ход. Если Вы сумеете договориться с тремя, четырьмя и т.д. игроками, то прибыль увеличивается соответственно в 3, 4, 5 и т.д. раз!
Событие – ВЫГОДНАЯ СДЕЛКА. Вы имеете возможность один раз по договоренности с другим игроком, имеющим такую же карточку увеличить прибыль со всех своих предприятий в 2 раза за один ход. Если Вы сумеете договориться с тремя, четырьмя и т.д. игроками, то прибыль увеличивается соответственно в 3, 4, 5 и т.д. раз!	Событие – ВЫГОДНАЯ СДЕЛКА. Вы имеете возможность один раз по договоренности с другим игроком, имеющим такую же карточку увеличить прибыль со всех своих предприятий в 2 раза за один ход. Если Вы сумеете договориться с тремя, четырьмя и т.д. игроками, то прибыль увеличивается соответственно в 3, 4, 5 и т.д. раз!

<i>Событие —</i> «ВЕТЕРОК» Ветер поднимает весь «мусор» с территории №4 и переносит его на территорию №2...	<i>Событие —</i> «ВЕТЕРОК» Ветер поднимает весь «мусор» с территории №6 и переносит его на территорию №1...
<i>Событие —</i> «ВЕТЕРОК» Ветер поднимает весь «мусор» с территории №2 и переносит его на территорию №4...	<i>Событие —</i> «ВЕТЕРОК» Ветер поднимает весь «мусор» с территории №1 и переносит его на территорию №5...
<i>Событие —</i> «ВЕТЕРОК» Ветер поднимает весь «мусор» с территории №10 и переносит его на территорию №3...	<i>Событие —</i> «ВЕТЕРОК» Ветер поднимает весь «мусор» с территории №8 и переносит его на территорию №7...
<i>Событие —</i> «ВЕТЕРОК» Ветер поднимает весь «мусор» с территории №1 и переносит его на территорию №5...	<i>Событие —</i> «ВЕТЕРОК» Ветер поднимает весь «мусор» с территории №12 и переносит его на территорию №11...

Событие – УГРОЗА ЭКОЛОГИЧЕСКОЙ КАТАСТРОФЫ Сильный ураган может привести к авариям на многих предприятиях, что грозит катастрофой. На борьбу со стихией требуется выделить 300 д. Это может сделать Министр экологии, но в этом могут участвовать и другие игроки. Если денег не найдется, то игра прекращается...	Событие – УГРОЗА БАНДИТИЗМА Криминал рвётся к власти. Для борьбы с криминалом законными средствами требуется выделить 300 д. Это может сделать Министр безопасности, но в этом могут поучаствовать и другие игроки... Если денег не найдется, то игра прекращается...
Событие – ПРЕСТУПНОСТЬ На территории №4 образовалась банда, которая создала 3 дополнительные условные единицы проблем...	Событие – ПРЕСТУПНОСТЬ На территории №7 образовалась банда, которая создала 3 дополнительные условные единицы проблем...
Событие – ПРЕСТУПНОСТЬ На территории №5 образовалась банда, которая создала 3 дополнительные условные единицы проблем...	Событие – ПРЕСТУПНОСТЬ На территории №10 образовалась банда, которая создала 3 дополнительные условные единицы проблем...
Событие – ПРЕСТУПНОСТЬ На территориях №2 и №9 орудует воровская группа. На каждой из этих территорий она совершает ограбление на сумму по 50 д.	Событие – ПРЕСТУПНОСТЬ На территориях №5 и №12 орудует воровская группа. На каждой из этих территорий она совершает ограбление на сумму по 70 д.

<i>Событие – ПРЕСТУПНОСТЬ</i> На территориях №3 и №8 орудует воровская группа. На каждой из этих территорий она совершает ограбление на сумму по 50 д.	<i>Событие – ПРЕСТУПНОСТЬ</i> На территориях №6 и №9 орудует воровская группа. На каждой из этих территорий она совершает ограбление на сумму по 70 д.
<i>Событие – ПРЕСТУПНОСТЬ</i> На территориях №1 и №4 орудует воровская группа. На каждой из этих территорий она совершает ограбление на сумму по 40 д.	<i>Событие – ПРЕСТУПНОСТЬ</i> На территориях №3 и №7 орудует воровская группа. На каждой из этих территорий она совершает ограбление на сумму по 50 д.
<i>Событие – БОЛЕЗНИ</i> На территориях №2 и №9 сильная эпидемия. На данных территориях прибавляется по 3 условных единицы проблем, связанных со здоровьем населения.	<i>Событие – БОЛЕЗНИ</i> На территориях №5 и №11 сильная эпидемия. На данных территориях прибавляется по 3 условных единицы проблем, связанных со здоровьем населения.
<i>Событие – БОЛЕЗНИ</i> На территориях №4 и №7 сильная эпидемия. На данных территориях прибавляется по 2 условных единицы проблем, связанных со здоровьем населения.	<i>Событие – БОЛЕЗНИ</i> На территориях №1 и №12 сильная эпидемия. На данных территориях прибавляется по 2 условных единицы проблем, связанных со здоровьем населения.

<i>Событие –</i> БЕЗГРАМОТНОСТЬ На территориях №3 и №5 процветают пошлость и бескультурие. На данных территориях образуются по 2 дополнительные проблемы, связанные с образованием и общим уровнем культуры населения.	<i>Событие –</i> БЕЗГРАМОТНОСТЬ На территориях №4 и №9 процветают пошлость и бескультурие. На данных территориях образуются по 3 дополнительные проблемы, связанные с образованием и общим уровнем культуры населения.
<i>Событие –</i> БЕЗГРАМОТНОСТЬ На территориях №2 и №6 процветают пошлость и бескультурие. На данных территориях образуются по 2 дополнительные проблемы, связанные с образованием и общим уровнем культуры населения.	<i>Событие –</i> БЕЗГРАМОТНОСТЬ На территориях №2 и №10 процветают пошлость и бескультурие. На данных территориях образуются по 3 дополнительные проблемы, связанные с образованием и общим уровнем культуры населения.
<i>Событие –</i> БЕЗГРАМОТНОСТЬ На территориях №2 и №6 молодежь теряет интерес дальнейшему обучению после школы. На данных территориях образуются по 2 дополнительные проблемы, связанные с образованием.	<i>Событие –</i> БЕЗГРАМОТНОСТЬ На территориях №1 и №9 молодежь теряет интерес дальнейшему обучению после школы. На данных территориях образуются по 2 дополнительные проблемы, связанные с образованием.
Событие – <i>ПРОКЛЯТАЯ ВОЙНА</i> Международная обстановка требует дополнительных налогов на оборону. Каждый игрок дает по 30 д. Министру обороны (или отдает деньги в Банк, если Министра обороны в игре нет).	Событие – <i>ПРОКЛЯТАЯ ВОЙНА</i> Международная обстановка требует дополнительных налогов на оборону. Каждый игрок дает по 50 д. Министру обороны (или отдает деньги в Банк, если Министра обороны в игре нет).

Событие – ПРОКЛЯТАЯ ВОЙНА Соображения обороны страны требуют, чтобы <i>на подготовку отражения возможного нападения срочно были затрачены 300 д.</i> Это может сделать Министр обороны, но в этом могут участвовать и остальные игроки. Если денег не найдется, то игра прекращается...	Событие – ПРОКЛЯТАЯ ВОЙНА Соображения обороны страны требуют, чтобы <i>на подготовку отражения возможного нападения срочно были затрачены 500 д.</i> Это может сделать Министр обороны, но в этом могут участвовать и остальные игроки. Если денег не найдется, то игра прекращается...
Событие – НЕСВОБОДА СЛОВА На территориях №1 и №8 на телеэкранах процветают насилие и разврат. На данных территориях возникают по 2 условных единицы дополнительные проблемы с преступностью.	Событие – НЕСВОБОДА СЛОВА На территориях №6 и №10 на телеэкранах пропагандируются курение и наркомания. На данных территориях возникают по 2 единицы проблем со здоровьем населения.
Событие – КУЛЬТУРА И ОБРАЗОВАНИЕ На всех Ваших территориях прекрасно налажены культурные образовательные телепрограммы. <i>На всех Ваших территориях ликвидируются все проблемы, связанные с образованием!</i> Но в дальнейшем новые проблемы могут возникать...	Событие – КУЛЬТУРА И ОБРАЗОВАНИЕ На всех Ваших территориях прекрасно налажены культурные образовательные телепрограммы. <i>На всех Ваших территориях ликвидируются все проблемы, связанные с образованием!</i> Но в дальнейшем новые проблемы могут возникать...
Событие – ЗДОРОВЬЕ и КРАСОТА На всех Ваших территориях прекрасно налажена система профилактики болезней. <i>На всех Ваших территориях ликвидируются все проблемы, связанные со здоровьем!</i> Но в дальнейшем эти проблемы могут возникать...	Событие – ЗДОРОВЬЕ и КРАСОТА На всех Ваших территориях прекрасно налажена система профилактики болезней. <i>На всех Ваших территориях ликвидируются все проблемы, связанные со здоровьем!</i> Но в дальнейшем эти проблемы могут возникать...

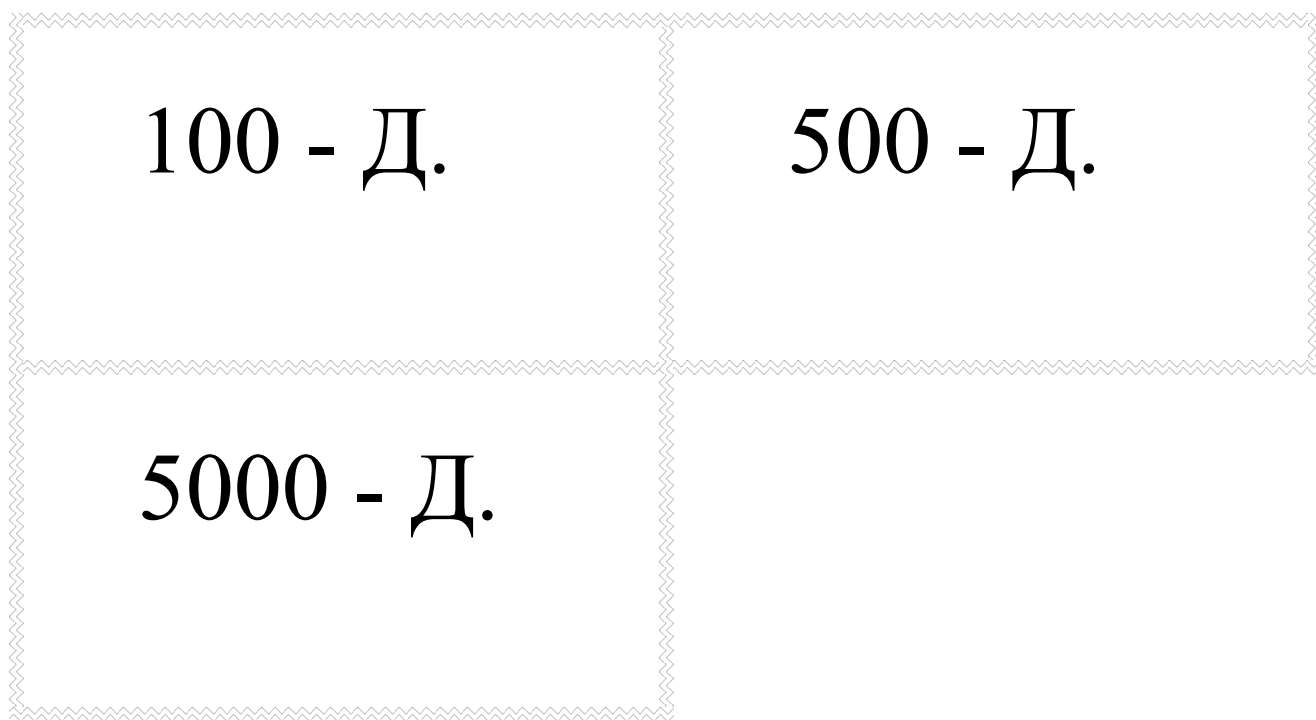
Событие – ДОБРОТА И ПОРЯДОЧНОСТЬ Жители всех Ваших территорий прониклись идеями добра и законопослушности. <i>На всех Ваших территориях временно ликвидируются все проблемы, связанные с преступностью!</i> Но в дальнейшем эти проблемы могут возникнуть...	Событие – ДОБРОТА И ПОРЯДОЧНОСТЬ Жители всех Ваших территорий прониклись идеями добра и законопослушности. <i>На всех Ваших территориях временно ликвидируются все проблемы, связанные с преступностью!</i> Но в дальнейшем эти проблемы могут возникнуть...
Событие – СВОБОДА СЛОВА И МЫСЛИ На всех Ваших территориях население способно противостоять лжи и пошлости в СМИ. <i>На всех Ваших территориях временно ликвидируются все проблемы, связанные с несвободой.</i> Но в дальнейшем эти проблемы могут возникнуть...	Событие – СВОБОДА СЛОВА И МЫСЛИ На всех Ваших территориях население способно противостоять лжи и пошлости в СМИ. <i>На всех Ваших территориях временно ликвидируются все проблемы, связанные с несвободой.</i> Но в дальнейшем эти проблемы могут возникнуть...
Событие – ПРИЯТНЫЙ СЮРПРИЗ Вы написали удачную книгу и получили за нее гонорар в 30 д.	Событие – ПРИЯТНЫЙ СЮРПРИЗ Вы выиграли в лотерею денежный приз в 50 д.
Событие – ПРИЯТНЫЙ СЮРПРИЗ Вам неожиданно досталось большое наследство в 100 д.	Событие – ПРИЯТНЫЙ СЮРПРИЗ Вы стали лауреатом престижной международной премии в 150 д.

Событие – ПРИЯТНЫЙ СЮРПРИЗ Вся прибыль на всех Ваших предприятиях за данный ход увеличивается в два раза!	Событие – ПРИЯТНЫЙ СЮРПРИЗ Вся прибыль на всех Ваших предприятиях за данный ход увеличивается в три раза!
Событие – ПРИЯТНЫЙ СЮРПРИЗ Вы случайно нашли на улице сумму в 100 д.	Событие – ПРИЯТНЫЙ СЮРПРИЗ Вы случайно нашли на улице сумму в 70 д.

Приложение 5.

Пример игровых «денег» - в условных единицах - «д» (от слов «дураки», «доллары», «давай-давай», «дави-дави» и т.п.). ***Заметим, что вполне можно играть и без денег – «д», лишь отмечая доходы и расходы игроков в бланке «банкира».*** Примерный размер этих карточек: 4 х 6 см. Для удобства использования их также можно пометить цветными фломастерами: 10 д. – желтым цветом (30 купюр); 50 д. – коричневым (30 купюр); 100 д. – синим (30 купюр); 500 д. – красным (30 купюр); - и 5000 д. – фиолетовым цветом (30 купюр).





При изготовлении всех карточек (кроме денег — «д») можно на обратной стороне нарисовать обычные смешные рожицы...