

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение

Крюковская средняя общеобразовательная школа

Приказ от 27.03.2024

№ 106 - ОД

# Программа наставничества

Ф.И.О., должность наставника:

Айбулатова Ирина Юрьевна, учитель начальных классов

Период наставничества:

2024год

х.Крюково

2024 год

## **Пояснительная записка**

Разработка и принятие программы обусловлено рядом нормативных документов развития образования: Закон РФ «Об образовании», Программа развития образования МБОУ Крюковской СОШ, Закон РФ «Об основных гарантиях прав ребенка», Конвенция о правах ребенка, а также реализацией программы развития школы, в которой определены приоритеты всех направлений развития образовательной среды школы.

### **Цель программы наставничества:**

максимально полное раскрытие потенциала личности наставляемого, необходимое для успешной личной и профессиональной самореализации, создание условий для формирования эффективной системы поддержки, самоопределения и профессиональной ориентации обучающихся.

### **Основные задачи программы наставничества:**

- улучшение показателей школы в образовательной, социокультурной, спортивной и других сферах;
- подготовка обучающегося к самостоятельной, осознанной и социально продуктивной деятельности в современном мире;
- раскрытие личностного, творческого, профессионального потенциала каждого обучающегося, поддержка формирования и реализации индивидуальной образовательной траектории.

### **Форма наставничества: «учитель – ученик».**

Предполагает взаимодействие педагогов (учитель) и обучающихся (ученик) МБОУ Крюковской СОШ.

Программа наставничества «учитель – ученик» — это программа поддержки подростка, в которой у него есть человек, помогающий решить проблемы и достичь поставленных целей.

Назначение программы «Учитель-ученик» - создание такого взаимодействия педагогов и учащегося, в ходе которого решается широкий круг задач, связанных с самоопределением учащегося в окружающем образовательном пространстве, обеспечением понимания школьниками возможностей использования собственных ресурсов, ресурсов школы и других образовательных учреждений для достижения образовательных целей, выстраиванием вместе с ним его индивидуальной образовательной траектории. Педагог выступает в роли сопровождающего и наставника, который может помочь поставить цель, организовать внутренние и внешние ресурсы для ее достижения, при условии, что весь процесс сопровождения будет основан на активности самого учащегося, совершающего реальные действия, регулируемые им самим.

Сопровождение рассматривается как особая сфера деятельности педагога, ориентированная на взаимодействие со школьником по поддержке его в становлении

личностного роста, социальной адаптации, принятии решения об избираемой профессиональной деятельности и др.

### **Цели и задачи наставничества «учитель – ученик»:**

**Целью** такой формы наставничества является раскрытие потенциала каждого наставляемого, формирование жизненных ориентиров у обучающихся, адаптация в учебном коллективе, повышение мотивации к учебе и улучшение образовательных результатов, создание условий для осознанного выбора оптимальной образовательной траектории, формирование ценностей и активной гражданской позиции наставляемого; развитие гибких навыков, лидерских качеств, метакомпетенций; создание условий для осознанного выбора профессии и формирование потенциала для построения успешной карьеры; разносторонняя поддержка обучающегося с особыми образовательными или социальными потребностями либо временная помощь в адаптации к условиям обучения.

**Основные задачи** взаимодействия наставника с наставляемым: помощь в реализации потенциала, улучшении образовательных, творческих или спортивных результатов, развитие гибких навыков и метакомпетенций, оказание помощи в адаптации к новым условиям среды, создание комфортных условий и коммуникаций внутри школы, формирование устойчивого сообщества обучающихся.

**Ожидаемые результаты.** Результатом правильной организации работы наставников будет высокий уровень включенности наставляемых во все социальные, культурные и образовательные процессы МБОУ Крюковской СОШ, что окажет несомненное положительное влияние на эмоциональный фон в коллективе, общий статус школы, лояльность учеников и будущих выпускников к школе. Обучающиеся – наставляемые подросткового возраста получают необходимый стимул к образовательному, культурному, интеллектуальному, физическому совершенствованию, самореализации, а также развитию необходимых компетенций.

### **Среди оцениваемых результатов:**

- повышение успеваемости и улучшение психоэмоционального фона внутри класса и школы;
- рост интереса к обучению, осознание его практической значимости, связи с реальной жизнью, что влечет за собой снижение уровня стресса или апатии;
- количественный и качественный рост успешно реализованных образовательных и творческих проектов;
- численный рост посещаемости творческих кружков, объединений, спортивных секций;
- рост вовлеченности обучающихся в жизнь школы;
- рост подготовленности обучающихся к жизни, которая ждет их после окончания обучения;
- обучающиеся преодолеют вынужденную замкнутость образовательного процесса и получают представление о реальном мире, своих перспективах и способах действия;

### **Портрет участников**

**Наставник.** Опытный педагог, мастер своего дела, имеющий успешный опыт в достижении жизненного, личностного и профессионального результата, готовый и компетентный поделиться опытом и навыками, необходимыми для стимуляции и поддержки процессов самосовершенствования и самореализации наставляемого. Обладает лидерскими, организационными и коммуникативными навыками, создает комфортные условия для решения конкретных психолого-педагогических и коммуникативных проблем. Наставник способен стать для наставляемого человеком, который окажет комплексную поддержку на пути социализации, взросления, поиска индивидуальных жизненных целей и способов их достижения, в раскрытии потенциала и возможностей саморазвития и профориентации. В качестве наставника могут выступать педагоги: классный руководитель, учитель-предметник, методист, социальный педагог, психолог. Наставник может привлекать консультантов из числа педагогов для успешного выполнения своей программы наставничества. Особая роль наставника в процессе формирования личности состоит в том, что в основе Программы наставничества лежат принципы доверия, диалога и конструктивного партнерства и взаимообогащения, а также непосредственная передача личностного и практического опыта от человека к человеку.

**Наставляемый.** Участник программы наставничества, который через взаимодействие с наставником и при его помощи и поддержке решает конкретные жизненные, личные и профессиональные задачи, приобретает новый опыт и развивает новые навыки и компетенции. В конкретных формах наставляемый может быть определен термином "обучающийся".

#### **Высокая скорость обусловлена тремя факторами:**

- 1) непосредственная передача живого опыта от человека к человеку;
- 2) доверительные отношения;
- 3) взаимообогащающие отношения, выгодные всем участникам наставничества.

#### **Область применения в рамках образовательной программы**

Взаимодействие наставника и наставляемого ведется в режиме внеурочной деятельности: консультации по предметам, отработка умений и навыков, устранение пробелов в знаниях обучающегося, беседы, знакомство с дополнительной литературой, с ресурсами Интернета по определенным темам, подготовка к конкурсам и олимпиадам, участие в конкурсах и олимпиадах, проектная деятельность, классные часы, внеурочная работа, подготовка к мероприятиям школьного сообщества, совместные походы на спортивные и культурные мероприятия, способствующие развитию чувства сопричастности, интеграции в сообщество (особенно важно для задач адаптации) и т.д.

## План работы

№	Проект, задание	Срок	Планируемый результат	Фактический результат
1.	Провести самодиагностику на предмет определения приоритетных направлений развития (Наставничество может быть нацелено на развитие личностных компетенций, улучшение творческих результатов и повышение успеваемости)	январь	Определен перечень дефицитных компетенций, требующих развития; сформулирован перечень тем консультаций с наставником (темы консультаций: «Как улучшить оценки по предмету»; «Как подготовиться к участию в творческих конкурсах олимпиадах»; «Как улучшить творческие результаты»; «Как стать более уверенным в себе» и др.)	Результат достигнут в полной мере
2.	Провести диагностическую/развивающую беседу с наставником, для уточнения зон развития	январь	улучшить оценки по предмету»; «Как подготовиться к участию в творческих конкурсах олимпиадах»; «Как улучшить творческие результаты»; «Как стать более уверенным в себе» и др.)	Результат достигнут в полной мере
3.	Разработать меры по преодолению трудностей (в учебе, развитии личностных компетенций, достижении творческих результатов, подготовки и реализации проекта и др.)	февраль	Разработаны меры преодоления трудностей и ожидаемые результаты по итогам его реализации	Результат достигнут в полной мере
4.	Перенять успешный опыт наставника по подготовке домашнего задания (написания доклада, выполнения упражнений, заучивания стихотворений и т.д.)/ подготовки к контрольным работам/ самостоятельных тренировок/разработки проекта и пр.	март	Сформировано понимание на основе изучения опыта наставника, как успешно подготовить домашнее задание (написать сообщение, выполнить упражнения, заучить стихотворения и т.д.)	
5.	Сформировать правила поведения на уроке (как в запоминать информацию, выступать с сообщением и пр.); тренировке, общественной, проектной деятельности и др. для повышения результативности	март	Сформировано понимание, как повысить результативность (успеваемость) на уроке, тренировке, проведении мероприятия и др.	
6.	Освоить эффективные подходы к планированию учебной (творческой, тренировочной, проектной, общественной и др.) деятельности	апрель	Освоены навыки планирования учебной (творческой, общественной) деятельности, определены приоритеты	
7.	Познакомиться с успешным опытом учебной деятельности, подготовки и проведения выступлений, подготовки проектов, участия в олимпиадах и конкурсах и др.	май	Изучен успешный опыт по выбранному направлению развития, определено, что из изученного опыта можно применить на практике для повышения результативности учебной (творческой, общественной) деятельности	
8.	Принять участие в районных творческих конкурсах, соревнованиях с	сентябрь	Принимает активное участие во всех школьных и	

	последующим разбором полученного опыта		районных творческих конкурсах.	
9.	Принять участие в проектной деятельности	октябрь	Проект «Дарить тепло другим»	
10.	Сформировать понимание эффективного поведения при возникновении конфликтных ситуаций, познакомиться со способами их профилактики и урегулирования	ноябрь	Определены действенные методы поведения и профилактики в конфликтных ситуациях в классе/школьном коллективе	
11.	Записаться в кружок «Умелые ручки», спортивную секцию, клуб по интересам и др. с учетом выбранного направления развития	декабрь	Стал участником спортивного кружка «Волейбол», школьного спортивного клуба	

## **Приложение.**

Это обучающие материалы по планомерному развитию отношений с подростком: от построения доверия до определения мечты и формирования плана достижения целей.

**Работа с подростком. Доверие — кому мы доверяем и почему?** Подросток не доверяет никому, его частые фразы — «вы меня не понимаете» и «у вас все иначе, чем у меня». Возможно, он абсолютно прав, и между вами не пролегла дорожка доверия, без которой прийти к взаимопониманию просто невозможно. С помощью этих простых упражнений вы вместе с подростком поймете, что может лечь в основу доверительных отношений. Кто знает, что после такой работы придется в себе изменить?

### **Упражнение «Кому вы доверяете?»**

1. Подумайте и запишите тех людей, кому вы доверяете.
2. Посмотрите внимательно на свой список — что вы ощущаете?
3. Теперь запишите причины, по которым Вы доверяете этим людям. Это могут быть как рациональные причины, так и ощущения, которые вы испытываете.
4. Какие выводы вы можете сделать о том, КАК вы доверяете?

Далее наставляемому-подростку предлагается нарисовать человека, которому он доверяет. В центре листа помещается солнышко, от которого расходятся лучики-качества или образы. После проделанной работы ребенку предлагается задуматься над следующим этапом: «Доверяют ли ВАМ люди, которых вы представляли в первых пунктах, и почему, как вам кажется, это происходит?».

## **Работа с подростком. Понимание наших эмоций**

### **Упражнение «Что такое эмоция?»**

Представьте себе ситуацию: Вы находитесь в душевной аудитории. Вокруг шумно, а вам необходимо подготовить письменный ответ. Вас переполняют разные чувства. Как только Вы себе это представите, ответьте на несколько вопросов: Что вы в этот момент ощущаете в теле? Что вы чувствуете? Как проявляете свои чувства вовне?

Если ребенок смог без затруднения ответить на три вопроса, его можно поздравить — он прекрасно осознает разницу между ощущениями, чувствами и эмоциями. И все-таки давайте более подробно обсудим, что это такое и как работает. Лист делится на три части: «Ощущения», «Чувства» и «Эмоции». Под каждой надо записать идеи о том, чем отличаются эти группы явлений. Дело в том, что зачастую трудности в коммуникации возникают тогда, когда человек не осознает, что ощущает и чувствует. Это эмоциональные реакции не соответствуют переживаниям, и в результате в мир он транслирует совершенно иное. Надо сбалансировать эту систему.

## **Работа с подростком. Учимся ставить цели.**

Правильно поставленные цели и осознание путей их реализации — то, чего не хватает взрослым людям, не говоря о подростках. Работа с постановкой целей и задач и дальнейшей их реализации попадает в фокус наставнической работы. Причем, цели эти могут быть разные: от улучшения оценок и поступления в ВУЗ до улучшения своей

физической формы и навыков коммуникации с друзьями. Каждая цель должна быть измеримой. Цель «стать самым лучшим» потому и остается несбыточной мечтой, так как не включает четкого алгоритма действий. Выполняя следующие упражнения, подросток сам для себя фиксирует будущий план действий.

**Упражнение 1.** Моя цель конкретна. Ответьте письменно на вопрос «Что я хочу иметь?», запишите по пунктам, каждый раз начиная предложение со слов Я хочу, чтобы у меня было...

**Упражнение 2.** Моя цель измерима. Ответьте письменно на вопросы, выбрав из первого упражнения одно предложение-желание. Например, «Я хочу, чтобы у меня был...красный диплом/другья/своя художественная мастерская» Как можно измерить результат реализации Вашей цели? Как вы узнаете, что достигли нужного результата? Насколько вы сейчас приближены к своей цели? Оцените от 1 до 10. Сколько баллов (от 1 до 10) вы хотите получить, чтобы считать свою цель достигнутой.

### Анкета для участников (по завершению работы) формы наставничества «Учитель – ученик»

#### Анкета наставляемого

1. Сталкивались ли Вы раньше с программой наставничества? [да/нет]

2. Если да, то где? \_\_\_\_\_

#### Инструкция

Оцените в баллах от 1 до 10, где 1 – самый низший балл, а 10 – самый высокий

3.Насколько комфортно было общение с наставником?	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
4. Насколько полезными/интересными были личные встречи с наставником?	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
5. Насколько полезны/интересными были групповые встречи?	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
6. Ощущение поддержки от наставника	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
7.Помощь наставника	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
8. Насколько был понятен план работы с наставником	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
9.Ощущение безопасности при общении с наставником	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
10.Насколько было понятно, что от Вас ждет наставник?	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10



11.Насколько Вы довольны вашей совместной работой?	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
12.Насколько Вы довольны результатом?	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

13. Что Вы ожидали от программы?

---

14. Насколько оправдались Ваши ожидания?	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
--	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

15. Что особенно ценно для Вас было в программе?

16. Чего Вам не хватило в программе/что хотелось бы изменить?

17. Оглядываясь назад, понравилось ли Вам участвовать в программе? [да/нет]

18. Хотели бы Вы продолжить работу в программе наставничества? [да/нет]

#### Анкета наставника

1. Сталкивались ли Вы раньше с программой наставничества? [да/нет]

2. Если да, то где? \_\_\_\_\_

#### Инструкция

Оцени в баллах от 1 до 10, где 1 – самый низший балл, а 10 – самый высокий.

3. Насколько комфортно было общение с наставляемым?	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
4.Насколько удалось реализовать свои лидерские качества в программе?	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
5.Насколько полезны/интересными были групповые встречи?	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
6.Насколько полезны/интересными были личные встречи?	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
7.Насколько удалось спланировать работу?	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
8.Насколько удалось осуществить свой план?	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
9.Насколько Вы	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

оцениваете включенность наставляемого в процесс?										
10.Насколько Вы довольны вашей совместной работой?	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11.Насколько понравилась работа наставником?	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
12.Насколько Вы довольны результатом?	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

13. Что Вы ожидали от программы и своей роли?

---

14. Насколько оправдались Ваши ожидания?	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
--	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

15. Что особенно ценно для Вас было в программе?

---

16. Чего Вам не хватило в программе/что хотелось бы изменить?

---

17. Было ли достаточным и понятным обучение? [да/нет]

18. Насколько полезным/интересным было обучение?	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
--	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

19. Оглядываясь назад, понравилось ли Вам участвовать в программе? [да/нет]

20. Хотели бы Вы продолжить работу в программе наставничества? [да/нет]

## ***Характеристика основных активизирующих профориентационных методов***

### ***1. Игровые профориентационные упражнения***

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.

Можно назвать следующие разработанные нами игровые профориентационные упражнения: «Профессия на букву...», «Подарок» («Любимое блюдо», «Маскарадный костюм»),

«Человек-профессия», «Автопортрет» (профориентационный вариант), «Кто есть кто?»,

«Самая-самая», «Пеночка», «Ловушки-капканчики», «Эпитафия», «А вот и Я!», «Звездный час», «День из жизни» («Ночь из жизни») и др.

### ***2. Бланковые игры с классом***

Бланковые игры с классом организуются таким образом, чтобы психолог имел возможность играть с каждым в отдельности и со всеми одновременно. При этом у всех игроков имеются свои игровые бланки, в которых они отражают все свои ходы и результаты. Поскольку в данных методиках моделируются довольно сложные объекты, а сама процедура проводится в явно нестандартизированных условиях, то эти результаты также не должны рассматриваться как традиционная психодиагностика.

К методикам данной группы можно отнести следующие. В играх «Бизнес-риск-мен», «Я – компаньон» и «Купля-продажа» каждый участник играет на своем бланке с ведущим. В игре «Торг» все участники работают в парах (можно играть и втроем).

### ***3. Схемы анализа и самоанализа ситуаций профессионального и личностного самоопределения***

Особой группой активизирующих методов являются схемы анализа и самоанализа ситуаций самоопределения. С одной стороны, эти схемы могут выступать как некоторые теоретические модели, а с другой стороны, как самостоятельные методики. Психологический смысл их использования заключается в возможности максимально обобщенного рассмотрения наиболее сложных вопросов, связанных с принятием решения и планированием перспектив развития самоопределяющегося человека.

*Общая логика практического применения схем подразумевает следующий порядок:*

1 – озадачивание подростков (создание мотивационной основы рассмотрения данного вопроса); 2 – краткое знакомство со схемой; 3 – рассмотрение с помощью схемы нескольких типичных задач-ситуаций (лучше заготовленных заранее); 4 – только после освоения схемы на задачах – использование каждым подростком схемы для оценки собственной ситуации (для самооценки).

### ***4. Настольные профориентационные игры***

Настольные карточные игровые методики, по сравнению с описанными выше карточными системами, дают возможность моделировать проблемы личностного и профессионального самоопределения в более простых формах. Это позволяет применять 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.

### ***5. Активизирующие профориентационные опросники***

Их цель -разнообразить существующий диагностический материал, поскольку по нашим многочисленным наблюдениям (и по наблюдениям других профконсультантов) многие существующие средства часто воспринимаются подростками как скучные и неинтересные.

Особенность активизирующих опросников -не столько получение информации о клиенте, сколько стимулирование его размышлений о собственных перспективах личностного и профессионального самоопределения. Если в традиционных тестах и опросниках акцент делается именно на психодиагностике, то есть на получении объективных данных об обследуемом человеке, то в нашем случае мы сознательно отказываемся от самой идеи «объективного» диагноза, построенного на использовании психометрических принципов конструирования тестов и опросников.

## ***6. Карточные профконсультационные игры***

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-Ч.рт» психолог в роли «ч.рта» 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 к целостности, а не «зарываться» в обсуждение частных вопросов.

## ***7. Профориентационные игры***

Профориентационные игры с классом предназначены для работы с учащимися 7-х – 11-х классов. При проведении профориентационных или

психологических курсов подобные игры могут быть использованы в дополнение к диагностическим процедурам, дискуссиям, индивидуальным консультациям и лекционным формам работы. Опыт показал, что если они по времени от общего количества часов занимают примерно 25–30 %, то воспринимаются учащимися не как «развлечение», а как естественная форма работы.

Можно назвать следующие конкретные игровые методики. Ценностно-нравственные профориентационные игры: «Пришельцы», «Три ветерана» («Три судьбы»), «Остров», «Спящий город», «Существо» (с элементами экологического воспитания). Пробно-ознакомительные игры: «Стажеры-инопланетяне», «Ассоциации» (профориентационный вариант), «Угадай профессию», «Вакансия», «Новичок-наставник», «Завод» («Кооператив», «Музей»). Игры, где отрабатываются навыки принятия решений и поведения при ответственных собеседованиях: «Профконсультация», «Приемная комиссия», «Пять шагов», «Советчик». Важным условием проведения этих игр является их высокая динамика (темп), что и позволяет решать проблемы, связанные с организацией дисциплины учащихся на уроке, чего больше всего обычно боятся психологи перед выходом в школьный класс.

## **8. Карточные информационно-поисковые технологии («Профессьянсы»)**

Карточные профконсультационные методики 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.

### *Литература:*

*Пряжников Н.С. Методы активизации профессионального и личностного самоопределения. – М.: Изд-во Московского психолого-социального инс-та; Воронеж: Изд-во НПО «МОДЭК» 2003. Климов Е.А.*

### **Методы изучения интересов и склонностей**

Опросники интересов предназначены для измерения образовательных и профессиональных интересов. Они применяются для решения задач профессионального отбора. Одним из первых таких опросников стал «Бланк профессиональных интересов», созданный Э. Стронгом. Он диагностирует четыре показателя интересов:

1) сходство интересов обследуемого с интересами лиц, достигших успехов в определенной профессии;

2) структуру интересов мужчин и женщин;

3) степень зрелости интересов;

4) уровень профессиональной подготовки // Словарь – справочник по психологической диагностике / Сост. Л.Ф. Бурлачук, С.М. Морозов. Киев, 1989. С.93.

Опросник содержит 325 заданий, сгруппированных в 7 частях. В первых пяти частях испытуемый отмечает свои предпочтения суждениями «нравится», «безразлично», «не нравится». Вопросы в этих частях распределены по следующим категориям: профессии, учебные предметы, виды деятельности, типы развлечений, общение с различными типами людей.

Другие две части требуют от отвечающего предпочесть одно из двух заданий.

Другим распространенным опросником интересов является «Протокол профессиональных предпочтений» Г. Кьюдера. Он предназначен для определения предпочтительных интересов индивида среди широкого круга разных видов деятельности, но не прогнозирует предполагаемый выбор рода занятий на основе изученных интересов.



Шкалы интересов включают различные виды деятельности. Опросник Г. Кьюдера диагностирует интерес испытуемого к определенным видам деятельности, а не к конкретным профессиям.

*Литература: Зеер Э.Ф. Психология профессий: Учеб. пособие для студентов вузов. – М.: Академический проект; Екатеринбург: Деловая книга, 2003. – Гл. 3. С. 86-87.*

### **Беседа «Профессии туризма»**

Если горную Адыгею разделить на отдельные туристские районы и внимательно их рассмотреть, то можно заметить, что они имеют свою неповторимость, «изюминку», ради которой можно идти хоть за тысячу верст.

Вот, например, горное местечко Хаджох – это крохотный уголок Швейцарии в Республике Адыгея. Безмолвное величие гор, скальное царство Хаджоха; задает непередаваемый колорит ощущениям, загадочная, дикая, малоисследованная глубина ущелий... С головокружительной высоты можно часами наблюдать красоту необузданной природы и необыкновенных гор. Тут все очаровывает: бездонное ультрамодное небо, хаотическое нагромождение скал, а мрачные глубокие ущелья представляют изумительно насыщенный экзотикой пейзаж.

И именно здесь, в этом туристическом раю и работают люди с «туристскими» профессиями.

— Как вы думаете, какими качествами должны обладать люди профессий туризма?

— Ну во-первых, это люди, обожающие природу, умеющие не устать на природе, а извлечь из своей профессии здоровье эмоциональное и моральное удовлетворение.

— Во-вторых, это люди, обладающие такими качествами, как выносливость, любознательность, тактичность, умением общаться с людьми, терпение, смелость, решительность.

— Как вы думаете, какие профессии мы можем назвать «туристическими»?

— Верно, инструктор по туризму, гид-проводник, экскурсовод, спасатель.

— Как вы думаете, чем занимается инструктор по туризму?

— Инструктор по туризму занимается подготовкой туристических групп к предстоящим походам и экскурсиям в природу. Задачей инструктора по туризму является рассказать туристам о предстоящем походе, плюсы и минусы похода, провести инструктаж по технике безопасности. При подготовке и длительным переходам, объяснить, как пользоваться основным туристическим инвентарем, экипировкой, обучить элементарным приемам оказания первой медицинской помощи при крайней необходимости.

-Гид-проводник, творческая профессия. Здесь необходимо не только знать все маршруты наизусть в данной местности, но и продумать как интересней и впечатлительнее провести экскурсию или поход. Гид-проводник должен знать много исторической, увлекательной, интересной информации о туристических объектах природы: ущельях, дольменах, реках, горах, хребтах и т.д. В ход идут элементы народного фольклора: рассказы бывалых, легенды, сказы; так же применяется классическая литература: выдержки из рассказов различных авторов, поэтические строки, описание природы и данных мест из автобиографических источников. Так же гид-проводник должен очень хорошо знать приемы оказания первой медицинской помощи, знать правила пользования туристическим снаряжением и инвентарем.

— А чем же тогда занимается экскурсовод?

— Экскурсовод в отличие от гида-проводника водит малые и средние туристические группы не в походы, а на экскурсии. Экскурсоводу не надо ходить в длительные походы, экскурсии обычно совершаются до изучаемого либо исследуемого места на транспорте, где группа и экскурсовод в дороге могут поделиться впечатлениями, ожиданиями и задать интересующие вопросы. При прибытии на туристический объект природы (пещеру, дольмен и т.д.) экскурсовод предупреждает о необходимых нормах поведения, мерах предосторожности и начинает знакомить туристов с предысторией данного исторического памятника природы, рассказывать легенды. Вот здесь работа экскурсовода сходна с профессией гида по знанию народного фольклора, рассказов, воспоминаний очевидцев.

-Экскурсовод обязан после проведения экскурсии на месте доставить туристическую группу на турбазу, откуда и начиналась экскурсия.

-Так чем же занимается спасатель?

-Спасатель в туризме профессия необходимая. Если при проведении походов можно обойтись инструктором и гидом-проводником, то при альпинизме, исследовании карстовых пещер, спасатель просто необходим.

- Какими качествами должен обладать спасатель в туризме?

- Верно, это обязательно отличная спортивная подготовка, смелость, отважность, решительность, сообразительность, психологическая устойчивость, навыки первой медицинской помощи, основы реабилитации пострадавших.

- Вот, ребята, мы с вами ознакомились с основными профессиями туризма, а это не просто работа, а бесконечное наслаждение красотой природы и получение от нее здоровья и хорошего настроения.

## **ИГРА "ПРОФКОНСУЛЬТАЦИЯ"**

*Целью игры "профконсультация" является специально организованная помощь школьников друг другу при выборе профессии под наблюдением и контролем психолога. Игра имеет разные варианты, которые имеют отдельные описания. В некоторых вариантах игра включает в себя игровые ситуации, которые могут выступить как самостоятельные игры.*

### *1. ИГРА "ПРОФКОНСУЛЬТАЦИЯ" (основной вариант)*

Цель данного варианта игры -познакомить учащихся с процедурой правильного построения личных профессиональных планов, а также научить школьников оказывать некоторую профориентационную помощь своим товарищам.

Игру целесообразно использовать после знакомства учащихся с основными положениями курса "Человек. Труд. Профессия". Игра может быть использована на занятиях в школе и в учебно-производственном

комбинате, что позволяет строить личный профессиональный план учащихся с учетом потребностей данного района /или данного региона/.

#### *Условия проведения игры.*

Игра рассчитана на учащихся 7-10 классов. В игре участвует группа школьников /3-4 человека/. Для игры необходимо отдельное помещение. Время на первое проигрывание -30-50 минут, на последующие -от 15 до 40 минут. Общее время игры не должно превышать 1,5-2 часов.

#### *Процедура проведения игры.*

Подготовительный этап. Ведущий кратко знакомит учащихся с основными элементами личного профессионального плана ( в более простых вариантах - с "тремя китами" выбора профессии: "хочу", "могу", "надо"). На подготовительном этапе важно удобно рассадить участников игры за общим столом. Сам отбор в игровую группу осуществляется только на добровольных началах.

#### *2 этап. Ведущий знакомит участников с условиями.*

Инструкция: "Большое значение имеет правильный выбор профессии и построение профессиональной карьеры. В этом могут Вам помочь специалисты службы профориентации. К специалистам-профконсультантам приходят школьники с родителями, чтобы посоветоваться о выборе профессии.

Цель нашего занятия -научиться правильно оказывать помощь товарищам в выборе профессии и тем самым научиться лучше решать и свои собственные проблемы. Давайте распределим роли: "профконсультанта"(лучше двух), "учащегося" и его "родителей". Профконсультанты и родители должны держаться серьезно, как взрослые, а учащийся пусть будет самим собой. Вам предстоит разыграть сценку, в которой профконсультант оказывает помощь школьнику и его родителям. Старайтесь, чтобы в игре каждый сказал свое слово. Если нет вопросов, можете начинать игру. Я постараюсь не вмешиваться (при этом ведущий немного отсаживается от играющих)".

*2 этап. Школьники самостоятельно ведут игру, а ведущий сидит в стороне и наблюдает за их действиями. При организации своего вмешательства в игру, ведущий должен иметь в виду следующие моменты:*

а/ На первых порах учащиеся, как правило, осваивают непривычные для них роли и серьезные вопросы почти не обсуждают. Ведущий не должен им мешать.

б/ При попытках "с ходу" решить возникшие проблемы школьники могут обнаружить свою неготовность к решению. Ведущий также не должен сразу давать подсказку, а предложить учащимся подумать. При этом после бурного начала игры, может возникнуть молчаливая пауза. Нередко школьники после такого обдумывания сами дают готовые решения, высказывают интересные предложения.

в/ Если конструктивных предложений у учащихся нет и возникает опасность прекращения игры, ведущий может в очень кратком виде дать игрокам подсказку (четче сформулировать профориентационную проблему, уточнить интересы, возможности "учащегося", его представления о будущей работе, о путях приобретения профессии и т.д.).

г/ Ведущий должен вмешиваться в следующих случаях:

- игровой конфликт перерастает в межличностный;
- кто-либо из участников (особенно "профконсультант") уверенно говорит совершенно неправильные вещи, а другие игроки с ним соглашаются;
- игроки сами просят ведущего дать им чисто информационную справку (какой конкурс в то или иное учебное заведение; требуется ли обсуждаемая профессия на рынке труда и т.д.);
- игроки увлеклись обсуждением какого-то частного вопроса;
- одни игроки ведут себя слишком активно, а другим не удается вставить даже слово;
- игроки начинают явно дурачиться.

Все вмешательства должны быть минимальными.

д/ Кроме непосредственного вмешательства ведущий может подбадривать некоторых участников с помощью одобрительных взглядов, жестов.

е/ Не следует ожидать от "профконсультантов" идеального консультирования и обязательного решения всех проблем, т.к. в игре важно лишь осознать проблему и наметить самые общие пути ее решения.

### *3 этап. Обсуждение игры (проигрывание).*

При обсуждении ведущий может спросить у "учащегося" и его "родителей":

"Заслуживают ли профконсультанты вашей благодарности?" или "Помогла ли вам консультация и в чем именно?".

После этого ведущий сам может назвать некоторые ошибки профконсультантов, а также ошибочные высказывания учащихся и родителей и рассказать (или показать) как можно было бы действовать правильно.

При этом важно опираться на общую схему построения личного профессионального плана.

*4 этап.* После обсуждения школьники меняются ролями и организуется следующее проигрывание. Обычно следующие проигрывания проходят более динамично, с меньшим количеством ошибок.

### *Диагностические возможности игры.*

Игра позволяет определить готовность учащихся работать с различными элементами личного профессионального плана, а также со всей схемой личного профессионального плана. Поскольку работа ведется с небольшой группой, психолог получает ценную информацию о каждом участнике.

### *Типичные трудности.*

Поскольку школьники совершают в игре немало ошибок, психологу постоянно хочется подсказывать, вмешиваться в игру, тем самым снижая ее активизирующий эффект. Данная игра имеет высокую содержательную насыщенность и нередко бывает трудно сохранить логику игры, не дать ей возможность развиваться стихийно. Особенно часто это проявляется при первом проигрывании. В игре могут возникать вопросы, с которыми не знаком и сам ведущий, поэтому желательно иметь под рукой различную справочную литературу.

Перспективы развития игры.

Игра может стать совершеннее при введении в нее дополнительных активизирующих приемов, при использовании компактных справочников, при более продуманном подборе игровых групп. Перспективным представляется использование специальных игровых протоколов для фиксации хода игры.

### ***ИГРА "ЗАЩИТА ПРОФЕССИИ ПЕРЕД РОДИТЕЛЯМИ"***

**Цель игры** - научиться аргументировано отстаивать свой профессиональный выбор перед родителями (товарищами, учителям и т.д.).

Данная игра может быть использована как самостоятельная, а может быть включена в игру "Профконсультация" как подготовительная игровая ситуация.

#### **Условия проведения игры.**

Игра рассчитана на учащихся 8-10 классов. В игре участвует группа из 2-3 человек. Время на игру 15-20 минут. Для игры необходима отдельная комната (или дальний угол класса, если игра включена в игру "Профконсультация").

#### **Процедура проведения игры.**

Специального подготовительного этапа игра не требует.

**1 этап.** Между школьниками распределяются роли: "учащийся" (играет самого себя), его "родители" или "родственники" (папа, мама, бабушка, старшая сестра и т.д.).

**2 этап.** Ведущий зачитывает инструкцию.

Инструкция: "Представьте, что учащийся приходит домой и заявляет о своих профессиональных намерениях (если профессия еще не выбрана, учащийся может заявить, что ему все равно и думать об этом вообще он не собирается). Родители не согласны с позицией учащегося и пытаются его отговорить. Разыгрывается домашний конфликт, при этом выигрывает тот,

чьи аргументы убедительнее. Старайтесь не прибегать к насилию, т.к. насилие - признак слабости аргументов".

**3 этап.** Ведущий отсаживается от играющих и предлагает им начинать игру. Вмешательства ведущего должны быть еще меньшими, чем в игре "Профконсультация", т.к. имитируется домашняя сцена, а не профконсультационная помощь.

**4 этап.** Обсуждение игры.

Если игра используется в "Профконсультации" можно вообще обойтись без обсуждения. При самостоятельном использовании можно четко сформулировать аргументы той и другой стороны и детально их обсудить, постаравшись связать их с правильным построением личного профессионального плана.

#### **Диагностические возможности игры.**

Поскольку школьники могут проецировать поведение своих родителей в аналогичных ситуациях, игра может дать предварительную информацию о позициях реальных родителей данных учеников. Однако, относиться к этой информации следует с определенной осторожностью, т.к. школьники могут имитировать и чужих родителей.

#### **Типичные трудности.**

Учащиеся могут увлечься эмоциональным обыгрыванием своих ролей и забыть о главной цели игры. В крайнем случае, ведущий может взять себе роль "прадедушки" и через эту роль вернуть игру в деловое русло, а если учащемуся будет слишком трудно, стать его союзником, но не решать за него все проблемы.

#### **Перспективы развития игры.**

Результатами данной игры могут стать совместно со школьниками сформулированные правила беседы с родителями на тему выбора профессии. Интересным представляется также использование данной игры при участии и школьников, и родителей. Причем, родители играли бы роль "учащихся", а школьники - роли "родителей". При использовании игры "Защита профессии перед родителями" в игре "Профконсультация" процедура "Профконсультации" будет иметь следующий вид:



1. Общая инструкция участникам (см. I.1.). Распределение ролей: два "профконсультанта", "семья" из 3-4 человек.

2. Семья разыгрывает семейный конфликт (игра "Защита профессии перед родителями"), а профконсультанты уходят в коридор и знакомятся там с общей схемой профконсультации. Весь этап рассчитан на 10-15 минут.

Таким образом, и семья и профконсультанты получают специальную подготовку к самой игре "Профконсультация".

3. Профконсультанты консультируют учащегося в присутствии его родителей. При этом профконсультанты не пользуются листом со схемой консультации. Если эта схема усвоена профконсультантами плохо, ведущий может предложить им в ходе самой игры, по очереди заглянуть в эту схему.

Опыт показывает, что в данном варианте игра "Профконсультация" занимает больше времени (более одного часа на первое проигрывание), зато в игре появляется возможность выхода на более сложные вопросы выбора профессии, игра носит более деловой характер.

### ***ИГРА "ПРИЕМНАЯ КОМИССИЯ"***

**Цель игры** - знакомство с требованиями при приеме в учебные заведения или на работу (тогда игру более правильно было бы назвать "Отдел кадров"). Игра может быть использована на базе учебно-производственного комбината для знакомства с условиями приема на различные предприятия района, учебные заведения.

#### **Условия проведения игры.**

Игра рассчитана на учащихся 8-10 классов, а также на абитуриентов. В игре могут участвовать от 3 до 10 человек. Для игры необходимо иметь конкретную справочную литературу ("Справочник для поступающих в Вузы, ССУЗы, ПУ и ПЛ"), а ведущий должен знать особенности поступления (учебы или работы) в конкретное учебное заведение или на предприятие.

#### **Процедура проведения игры.**

**1 этап.** Ведущий знакомит участников с общей инструкцией.

Инструкция: "Все вы скоро будете куда-то поступать: в училища, техникумы, Вузы, оформляться на работу. Давайте пофантазируем и представим, что для поступления не нужно сдавать никаких экзаменов, а нужно пройти собеседование с членами приемной комиссии, которая и решит, зачислять Вас или не зачислять. В нашей игре будет приемная комиссия и поступающие. Посмотрим, многим ли удастся поступить?"

**2 этап.** Выбирается приемная комиссия из 2-5 человек (в зависимости от количества учащихся) и решается вопрос, какое учебное заведение будет представлено в игре. Ведущий может в обязательном порядке предложить наиболее престижное учебное заведение или наименее престижное предприятие), сказав, что в следующих «проигрываниях» будут другие учебные заведения.

**3 этап.** Подготовка к игре. Члены приемной комиссии знакомятся с учебным заведением (читают рекламные проспекты, профессиограммы основных профессий, заранее подготовленных ведущим) и вырабатывают главные критерии отбора, например:

-знание будущей профессии,

-желание учиться в данном учебном заведении, -способности к обучению, поведению, воспитанность и т.п.

Ведущий предлагает остальным учащимся подумать, чем они могут понравиться приемной комиссии и поступить в данное заведение. Время на подготовку может занять от 5 до 10 минут.

**4 этап.** Учащиеся по очереди пробуют поступить в учебное заведение. На одну попытку дается от 5 до 15 минут, в зависимости от числа играющих.

**5 этап.** Обсуждение игры.

Оценивается правильность действия членов приемной комиссии.

Ведущий должен сказать учащимся, какова реальная ситуация при поступлении в данное учебное заведение.

**Диагностические возможности игры.**

Выявляются знания об условиях поступления, обучения, возможностях работы после окончания того или иного учебного заведения или при устройстве на работу.

### **Типичные трудности.**

Учащимся гораздо интереснее попробовать "поступить" в престижный ВУЗ, чем в профессиональное училище. Желательно дать школьникам возможность попробовать свои силы на разных учебных заведениях, но при этом ведущий должен следить за строгостью отбора в трудное и престижное учебное заведение.

### **Перспективы развития игры.**

Большие возможности совершенствования игры - в более качественной подготовке членов приемной комиссии. Можно устроить соревновательную игру, когда определяются два разных учебных заведения, выбираются две приемные комиссии и потом, по очереди организуют прием. Выигрывает та комиссия, которая совершила меньше ошибок, а сами ошибки определяются при обсуждении игры. Перспективно также давать членам комиссии большее время на подготовку, например, после выбора комиссии перенести игру на следующий день.

## **ИГРА "ПРОФКОНСУЛЬТАЦИЯ" (в работе с классом)**

Игра рассчитана на работу с классом в рамках курса "Человек. Труд. Профессия", поэтому время игры рассчитано на один урок - 40-45 минут. Для данного варианта игры важен подготовительный этап, который может быть организован следующим образом:

1. Проводить игру в конце курса "Человек. Труд. Профессия".
2. На предшествующих игре уроках разбирать вместе с классом письменные работы "Моя будущая профессия" или "Мой личный профессиональный план" некоторых учащихся (анонимно и с их согласия). При разборе личного профессионального плана каждый элемент можно оценивать по 5-бальной шкале.
3. Если это возможно, организуется анонимный обмен письмами между учащимися разных школ. Письма подписываются именем и начальной

буквой фамилии. Школьники сообщают о себе, своих планах и формулируют свою профориентационную проблему. В ответных письмах они дают друг другу советы (как бы консультируют друг друга ). Использование этого подготовительного приема требует от психолога такта и соблюдения профессиональной этики. Данная процедура предполагает добровольность учащихся.

### **Процедура проведения игры.**

**1 этап.** Ведущий знакомит класс с условиями игры:

Инструкция: "Сейчас мы будем учиться помогать друг другу выбирать профессию. Разбейтесь на пары (в классе все обычно уже сидят парами). Один из вас будет специалистом профконсультантом (взрослая роль), а другой будет играть самого себя -учащегося. Когда пройдет половина урока, вы поменяетесь ролями".

**2 этап .** Ведущий предлагает всем учащимся достать листочки, подписать их и подготовить игровые протоколы. В каждой игре возможен свой тип протоколов:

#### **А.Первый тип игрового протокола.**

Я консультирую  /указать ФИ др.уч-ся/	Я учащийся
Проблема учащегося  Мои рекомендации:  Отношение учащегося к моим рекомендациям	Моя профориентационная проблема  Моё отношение к рекомендациям профконсультанта

Быстро нарисовав такой протокол, каждый, независимо от того, в какой он роли, формирует свою профориентационную проблему и делает запись в колонке "Я -учащийся". Далее начинается игра: профконсультант делает записи на своем листочке в колонке "Я консультирую", а учащийся -в колонке "Я -учащийся". Записи желательно делать в конце беседы и не показывать их друг другу.

## Б. Второй тип игрового протокола

	Я консультирую (указать кого)	Я учащийся
1. Дальняя проф. цель		
2. Ближняя проф. цель		
3. Знание себя		
Знание путей подготовки профессии		
5. Реальная подготовка профессии		
6. Резервный вариант		

Каждый участник игры в колонке "Я - учащийся" оценивает все шесть элементов своего личного профессионального плана по 5-бальной шкале, проставляя оценки в левой части колонки (для этого как раз и необходим подготовительный этап с разбором письменных работ "Мой личный профессиональный план"). Далее, начинается сама игра, в которой профконсультант работает на своем листочке в колонке "Я консультирую", сначала оценивая в левой части колонки ситуацию до беседы, а потом проставляя оценки после беседы ( что изменилось ). Учащийся то же самое делает в колонке "Я - учащийся". В ходе игры ведущий подходит к каждой паре, выясняя как идет игра, все ли понятно, не возникает ли трудностей.

В конце игры все протоколы сдаются ведущему, который может сопоставить их с данными обследования, наблюдения, с результатами индивидуальных бесед.

Выраженного этапа обсуждения в данной игре нет, зато игра обладает определенными диагностическими возможностями, т.к. в ней сами школьники дают количественную оценку по различным элементам личного профессионального плана не только себе, но и своим товарищам.

### **Типичные трудности.**

Некоторая сложность (непривычность) игровых протоколов поначалу не вызывает у школьников особого энтузиазма, однако потом многие втягиваются в игру. Ведущий может либо сам заготовить (отпечатать, распечатать) игровые протоколы для класса, либо подготовить их с классом на предыдущем уроке, если его уроки сдвоенные.

Иногда некоторые школьники слишком быстро заканчивают игру и остаются без дела. Ведущий может предложить им какое-нибудь занятие, но так, чтобы это не воспринималось как наказание, а сам проверить правильность оформления игровых протоколов (нередко учащиеся забывают что-либо сделать, например, оценивают личный профессиональный план только в начале беседы).

Если в классе нечетное количество учащихся и один человек оказался без пары, можно предложить ему стать в какой-либо паре вторым "профконсультантом".

Проводить данную игру сложнее, чем предыдущие варианты игры "Профконсультация" и естественно ее результаты будут скромнее.

### **Игра "ассоциация"**

**Цель игры** - выявить истинное отношение школьников к разным профессиям и, по возможности, подкорректировать это отношение. Игру целесообразно проводить при изучении темы "Профессиограмма". Относительная простота игры и большой эмоциональный заряд позволяют использовать ее за рамками курса "Человек. Труд. Профессия", например

при встречах со школьниками на базе районных центров, учебно-курсовых комбинатов.

### **Условия проведения игры.**

Участвует весь класс (учащиеся 7-8, а так и более старших классов). Время на первое проигрывание -15 минут, последующие проигрывания -по 5-7 минут. Для игры необходима классная доска.

### **Процедура проведения игры.**

Игра начинается без явно выраженного подготовительного этапа (вхождение в игру осуществляется на первых 2-х этапах).

**1 этап.** Объявляется название игры и по желанию выбираются 3 главных игрока (это могут быть учащиеся класса).

**2 этап .** Объявляются условие игры :

Инструкция : "Сейчас 3 человека выйдут из класса, а класс загадает какую-либо профессию. Потом 3 человека войдут и попробуют угадать ее с помощью ассоциативных вопросов.

Например: "Какого цвета эта профессия?", "На какую мебель похожа?" и т.д.

Можно спросить у учащихся не играли ли они в игру "Ассоциации", когда вместо профессии загадывается человек.

Опыт показывает, что не все учащиеся сразу понимают эти вопросы, поэтому целесообразно потренироваться на одном примере. Взять для разбора профессию "врач-терапевт" и показать, что цвет этой профессии скорее всего белый, запах -что-то связанное со спиртом (лекарство -слишком наводящий ответ), мебель -стеклянный шкаф или кушетка..."

**3 этап.** Далее ведущий дает инструкцию отгадывающим: "Каждый из вас может задать только по 2 таких вопроса. Сейчас вы выйдете в коридор и в течении 2-3 минут продумаете свои вопросы. Когда будете задавать вопросы, конкретно указывайте, кому именно вы их задаете.

После этого каждый из вас будет иметь по одной попытке угадать профессию".

**4 этап.** 2-3 человека выходят из класса. Класс быстро загадывает профессию, а ведущий предупреждает всех, что спросить могут каждого, поэтому надо быть готовым к правильным, но не наводящим ответам.

**5 этап.** Ведущий приглашает отгадывающих, которые по очереди задают вопросы классу.

Сам ведущий кратко записывает на доске вопросы -ответы, следит за тем, чтобы вопросы задавались конкретным учащимся, а не всему классу, следит за динамикой игры.

**6 этап.** Когда все вопросы и ответы произнесены (и записаны на доске) ведущий предлагает в течение одной минуты обдумать трем отгадывающим свои ответы. В этот момент ведущий предлагает классу посмотреть на доску и молча подумать, чьи ответы на ассоциативные вопросы были не очень удачными.

**7 этап.** Отгадывающие называют свои варианты ответов. Эти ответы могут не совсем совпадать с угаданной профессией, например, загадана профессия "военный летчик", а ответы такие: "космонавт", "милиционер", "автогонщик". Как видно, "военный летчик" и "космонавт" довольно близки. Право определить, отгадали школьники профессию или нет, должно быть предоставлено классу. Однако окончательно этот вопрос решается после обсуждения. Загаданная профессия, естественно, называется.

### **Обсуждение игры.**

Отдельно обсуждается правильность каждого ответа на ассоциативный вопрос. Если класс не согласен с ответом, можно попросить ученика, давшего такой ответ, дать объяснение: нередко эти объяснения бывают разумными. Например, в одной игре была загадана профессия "милиционер", на вопрос "какого цвета профессия?" был дан ответ: "черно-белая". Оказалось, что школьник имел в виду милицейский жезл.

При выявлении неудачных ответов классу предлагается тут же придумать ответы, более соответствующие загаданной профессии; участвовать в этом может и ведущий, корректируя таким образом представления учеников о профессии.



У отгадывающих можно спросить также, какие ответы лучше всего помогли им, а какие, наоборот, ввели в заблуждение. После корректировки ответов можно уточнить, кто же выиграл.

### **Диагностические возможности игры.**

Игра позволяет выявить эмоциональное отношение к разным профессиям, и, поскольку роль этого отношения сильно влияет на выбор профессии, ведущий получает довольно важную информацию о классе в целом и об отдельных учащихся, так как за один урок в игре могут принять активное участие многие школьники.

### **Типичные трудности.**

О некоторых трудностях уже сообщалось при описании процедуры игры (непонимание сути ассоциативного вопроса; вопрос задается не конкретному школьнику, а всему классу; долгое обдумывание вариантов ответа).

Бывают случаи, когда отгадывающие входят в класс с неподготовленными вопросами или не успевают придумать варианты ответов. Ведущий не должен "помогать" играющим, а, наоборот, обострять игру. "Если вы не готовы, то ваша команда проигрывает..." В этом случае школьники поймут, что играют с ними серьезно, и это повысит их интерес как к игре, так и к теме занятия.

### **Перспективы использования игры.**

В перспективе можно разработать специальный перечень ассоциативных вопросов, помогающих отгадывающим лучше подготовиться, а ведущему организовать игру и обсуждение в ситуации меньшей неопределенности.

Можно также использовать в игре не одну, а две соревнующихся группы отгадывающих.

Можно загадывать не только профессии, но и конкретные места работы, учебные заведения, образы типичных представителей тех или иных профессий.

Специфика игры "Ассоциация" - в ориентации на эмоциональное отношение учащихся, строгая же схема анализа профессии предлагается в игре "Угадай профессию".

### **3.5. Координация деятельности наставников**

Координация деятельности наставников – это функция, при которой все, вовлеченные в процесс наставники, работают для достижения общей цели; осуществляя систематический анализ проблем и ситуации, поиск необходимой информации и информирование для выбора наиболее эффективных форм работы с подростком. С одной стороны старший наставник (куратор) координирует работу наставника, с другой наставник координирует свою работу со специалистами сопровождения в школе.

Система координации специалистов в школе предполагает тесное сотрудничество и взаимодействие специалистов сопровождающих подростка группы риска: завуч по УВР, школьный психолог, социальный педагог, классный руководитель, учителя - предметники.

Включая в эту систему наставника, мы предполагаем тесное его взаимодействие с психологом, социальным педагогом и классным руководителем на этапе диагностики и планирования программы индивидуального социально-психолого-педагогического сопровождения подростка ГР. В период реализации программы сопровождения наставник сотрудничает с классным руководителем и родителями подростка группы риска (по возможности). Старший наставник, напрямую взаимодействует с завучем по УВР. Наставник является важным, часто связующим звеном подростка, реализующим совместную программу сопровождения. Наставник может взаимодействовать со специалистами сопровождения по следующей схеме

(рис.2).

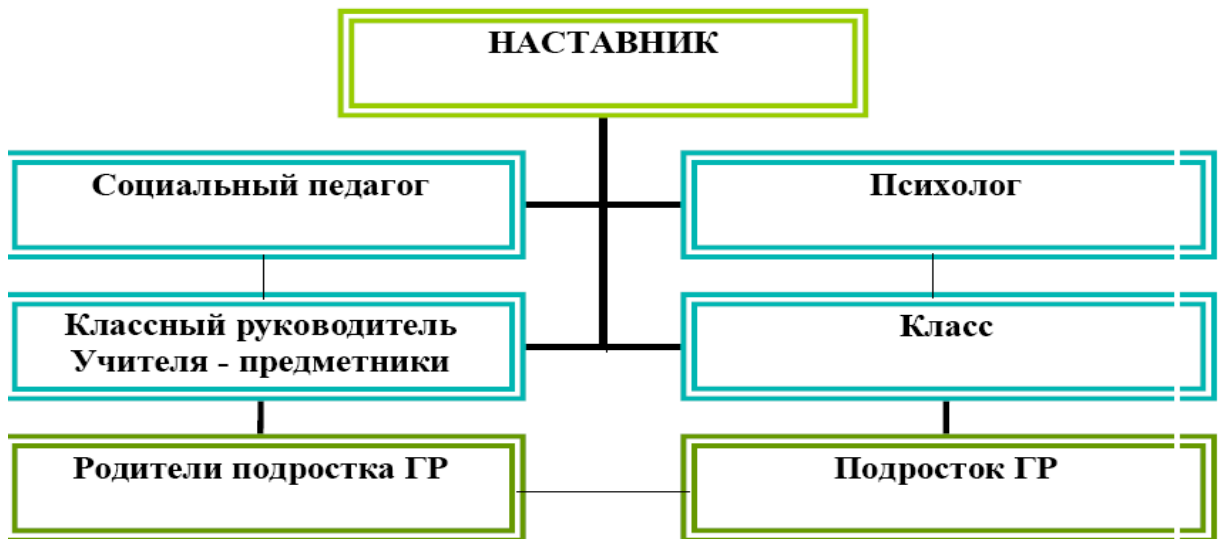


Рис. 2. Схема взаимодействия наставника с подростком в ОУ

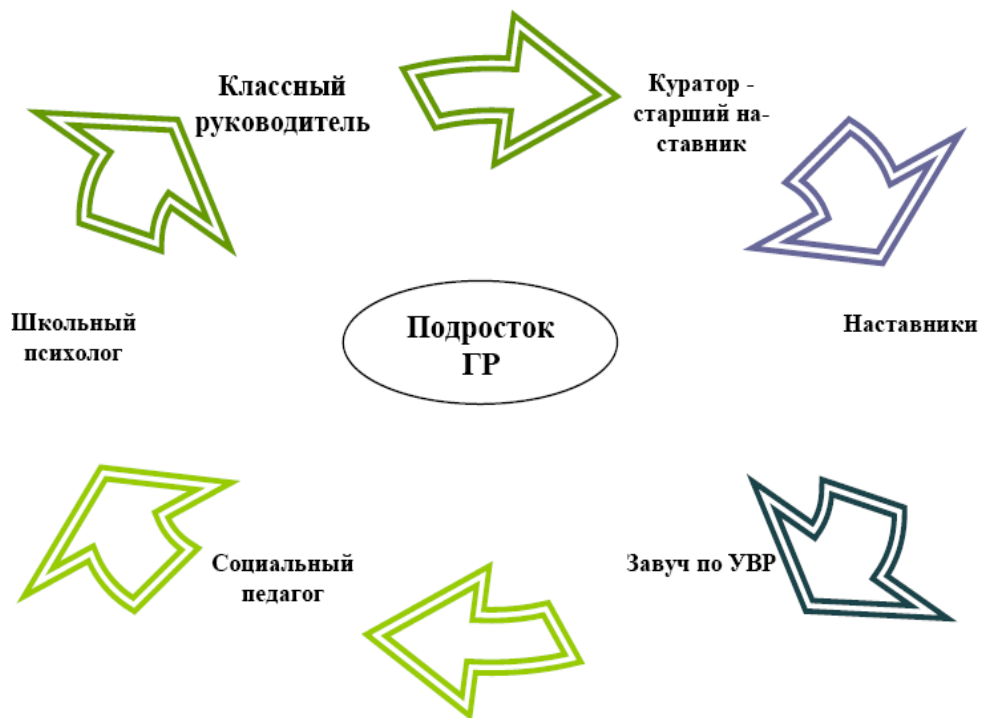


Рис. 3. Схема взаимодействия сопровождения подростка группы риска

## Приложение 1. В помощь наставнику (из опыта работы)

### Крестики – нолики

#### Развлекательное мероприятие

**Ведущий:** Здравствуйте дорогие ребята!

В нашем мероприятии принимают участие две команды, названия которых: «Крестики» и «Нолики». В каждой команде по 7 – 10 человек. Каждая команда состоит из наставников (вожатых) и детей.

Представление жюри. У жюри имеются оценочные листы (на одном листе – крестик, на другом – нолик).

**Ведущий:** Итак, мы начинаем!

Сейчас команда должна представиться – рассказать о своей команде, цель участия в мероприятии.

**Ведущий:** Перед вами висит плакат с заданиями, команда, которая начинает первой выбирает любое задание на плакате (Приложение).

Примечание: далее конкурсы идут с том порядке, в котором их выбирают команды.

#### **Первый конкурс: Подиум**

**Ведущий:** Участникам необходимо изобразить то, что написано на листках с заданиями.

Раздаются листки с заданием, на которых написано:

1. Показать походку президента российской Федерации с охраной
2. Показать Верку Сердючку с Гелей
3. Показать Фотомодель (желательно, что бы показывал мальчик)
4. Показать Маму с ребенком
5. Показать Старика со старухой
6. Пройтись Походкой Колобка

7. Пройтись Походкой Красной Шапочки

8. Пройтись Походкой репера

( так же можно изображать различных героев из фильмов и сказок, чем больше, тем лучше.)

Оценка жюри.

### **Второй конкурс: Пирамида**

**Ведущий:** Вам нужно изобразить статую дружбы (участники могут изобразить какую-нибудь другую фигуру на усмотрение ведущего).

После того, как ребята всей командой изображают статую, они должны рассказать о ней.

Оценка жюри.

### **Третий конкурс: Музыкальная азбука**

(раздаются листочки с буквами, на каждую букву команда поет песню)

1. В (военная тематика)

2. К (колыбельная песня)

3. Р (реп)

4. Р (ретро)

5. Р (русские народные песни)

Оценка жюри.

### **Четвертый конкурс: Час пик**

Перед каждой командой стоит стул.

**Ведущий:** «Представьте, что вы в переполненном автобусе, стул – это единственное свободное место в автобусе, а вас 7 человек. Надо сесть так, что бы ни у одного участника ноги не касались пола.

Оценка жюри.

### **Пятый конкурс: Дорожки**

Участвуют капитаны команд. Ведущий задает им шуточные вопросы, за каждый правильный ответ капитан продвигается на 1 шаг. Нужно, правильно ответив на вопросы, добраться до конца «дорожки». Побеждает та команда, чей капитан ответил на большее количество вопросов.

Примеры вопросов:

1. документ, который доставал поэт из широких штанин.
2. родина вальса
3. какие ноты встречаются в супе и т.д.

Оценка жюри.

### **Шестой конкурс: «Я + ТЫ = МЫ»**

По хлопку ведущего (кто быстрее) команды должны построиться:

по цвету волос (от светлых к более темным);

по размерам обуви;

по росту;

по возрасту;

по длине волос;

по совести.

Оценка жюри.

### **Седьмой конкурс: Танцевальный Рай.**

Команда за 2 минуты ставит танец.

Жюри оценивает: задор, быстроту, организованность.

Оценка жюри.

### **Восьмой конкурс: Ба-Бах**

Двум командам поровну раздаются шары. Задание: прыгать на шарах в сидячем положении с завязанными руками, чья команда быстрее лопнет все шары, та и выиграла.

Оценка жюри.

Девятый конкурс: Черный ящик

В руках у ведущего «черный ящик». Нужно угадать предмет находящийся в ящике. Необходимо задавать вопросы, ответом на которые будут слова «ДА» или «НЕТ». Команда, угадавшая содержимое ящика выигрывает конкурс.

Например, в нашем черном ящике была спрятана коробка спичек.

Подведение итогов.

Награждение команд и наиболее отличившихся участников.

### **Оборудование:**

Магнитофон, Плакат, Карточки для жюри: «Х» и «О» (раздаются каждому члену жюри).

### **Плакат**

<b>Подиум</b>	<b>Танцевальный рай</b>	<b>Ба-бах</b>
<b>Черный ящик</b>	<b>Я + Ты = Мы</b>	<b>Пирамида</b>
<b>Час пик</b>	<b>Музыкальная азбука</b>	<b>Дорожки</b>

### **СПАРТАКИАДА**

#### **Материалы и оборудование:**

1. Материалы для украшения: плакат на спортивную тему, вырезанные буквы для составления слова «Спартакиада», шары разных цветов (по 1-2 на участника).

2. Магнитофон, кассеты с зажигательной музыкой.

3. Станции материалы: четыре вывески с названиями станций, маршрутные листы – 3 шт.

4. Материалы для эстафет: флаги – 3 шт., огонь (бенгальские огни) – 2 упаковки, конверты – 3 шт., ленточки и жетоны фиолетового цвета – по 20 шт., ленточки и жетоны желтого цвета – по 20 шт., ленточки и жетоны зеленого цвета – по 20 шт., воздушные шары – 3 шт., мячи – 10 шт., гуашь – 3 коробки, баночки с водой – 3шт., обручи – 15 шт.

5. Спортивный инвентарь.

1. Подготовка материалов.

2. Распределение детей по залу.

3. Приветствие. «Здравствуйте! Мы рады приветствовать вас на Спартакиаде посвященной хорошему настроению и здоровому образу жизни. Ведь именно спорт так замечательно повышает настроение и поддерживает активность.

Итак, мы открываем Спартакиаду, но без вас мы не сможем этого сделать. Прошу сюда выйти двух человек. Сейчас каждый из них выберет себе помощника из ребят. Отлично, теперь те, кого выбрали, выбирают себе помощника. Итак, у нас появилось 2 команды. Под торжественную музыку я вручаю вам знамена Спартакиады. А вот и третья команда, наставники проявляют активность во всем».

4. Представление гостей, ведущих, арбитров.

5. Шествие с флагами. Установка флагов.

6. Поджигание спартакианского огня.

7. Команды расходятся по станциям. Командам раздаются маршрутные листы. Команда, которая быстрее всех справиться с заданием получает 1 балл (Приложение 1).

8. После прохождения станций команды строятся в шеренги. Каждая получает по конверту и ленточки трех разных цветов. Арбитр в эти конверты будет складывать квадратики (по количеству баллов) определенного цвета.



9. Эстафеты: «Сиамские близнецы», «Попадание в нору», «Горячая картошка», Эмблема, «Туннель», «Поезд», «Белочка несущая орехи», «Придумай эстафету» (Приложение 3).

10. Подсчитываются очки-квадратики в конвертах. Пока идет подведение итогов, помощники показывают юмористическую сценку. После объявления результатов и вручения призов – общая песня «Мы желаем счастья вам».

### Приложение 1

I. Станции:

1. Придумать название команды.
2. Придумать девиз команды.
3. Придумать кричалку команды.
4. Придумать статую изображающую команду.

### Приложение 2

Маршрутный лист

1) Название команды: \_\_\_\_\_

Прибыли \_\_\_\_\_ мин.

Убыли \_\_\_\_\_ мин.

Роспись \_\_\_\_\_

2) Девиз команды: \_\_\_\_\_

Прибыли \_\_\_\_\_ мин.

Убыли \_\_\_\_\_ мин.

Роспись \_\_\_\_\_

3) Кричалка \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Прибыли \_\_\_\_\_ мин.

Убыли \_\_\_\_\_ мин.

Роспись \_\_\_\_\_

4) Статуя \_\_\_\_\_ балл

Прибыли \_\_\_\_\_ мин.

Убыли \_\_\_\_\_ мин.

Роспись \_\_\_\_\_