

Министерство образования Новосибирской области  
государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение  
Новосибирской области  
«**НОВОСИБИРСКИЙ ПРОФЕССИОНАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ**»

**МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА**  
профориентационных игр  
для работы с молодежью с ментальными нарушениями  
Авторы-составители: Изосимова Т.Е., Смирнова К.А., Вихарева О.В.

Новосибирск, 2024

**Пояснительная записка**

Труд играет важную роль в жизни людей с ограниченными возможностями здоровья и оказывает большое влияние на их состояние и самочувствие. Удачно выбранная профессия сокращает частоту физических и психических проблем, связанных со здоровьем и усиливает удовлетворенность жизнью.

Выбор профессии для людей с интеллектуальными нарушениями, в силу их психофизических особенностей, очень затруднен, так как в основном они необладают соответствующими практическими навыками, не умеют надлежаще контактировать с окружающими и правильно вести себя в различных производственных ситуациях.

Основными препятствиями к трудоустройству людей данной категории являются: крайняя медлительность, несформированность практических навыков, неумение адаптироваться к рабочей или бытовой ситуации; повышенная опека в семье, не позволившая в свое время выработать трудовые навыки и др.

Поэтому так важно для молодежи с ментальными нарушениями оказывать помощь в выборе оптимального вида занятости с учетом потребностей, возможностей и социально-экономической ситуации на рынке труда.

Одним из ведущих факторов психического развития, осложненного интеллектуальными отклонениями, является – игра.

*Игра* - это свободная естественная форма воображаемой или реальной деятельности обучающихся, организуемая педагогом с целью осознания и изучения окружающего мира, проявление «собственного Я», творчества, активности, самопознания, самовыражения.

*Профориентационная игра* развивает у участников внимание, мышление, речь; позволяет моделировать внешний мир деловых взаимоотношений, создавать ситуации, в которых участники могут узнать о новых профессиях, расширить репертуар своих действий, увидеть различные перспективы той или иной профессиональной деятельности, осознать значимость выбора будущей профессии.

Таким образом, игра (и лучше всего систематическая) повышает активность мыслительных процессов и усиливает регулирующую роль мышления у лиц с интеллектуальными отклонениями.

Вследствие этого авторами была составлена методическая разработка профориентационных игр «Лабиринт профессий» для работы с молодежью с ментальными нарушениями, а также для формирования у них элементарных

представлений о мире профессий; стимулирования развития познавательных, коммуникативных, творческих способностей.

В пособии представлены сценарии профориентационных игр и методические рекомендации для педагогов – организаторов, педагогов дополнительного образования. Дидактический материал также может быть использован педагогами – психологами как дополнение к диагностическим процедурам и индивидуальным консультациям.

### **Методические советы по организации игр и подведению итогов:**

Профориентационные игры проводятся в группе (-ах) по 6-10 человек. Время проведения игры не должно превышать 60 мин. Объясняя игру важно правильно разместить участников. Ведущий должен стоять так, чтобы его видели все (лицом к участникам при построении в шеренгу, полукругом; рядом с ними, если собраны в круг). Все объяснения делаются, как правило, в ходе самой игры. Не прерывая ее, ведущий размещает и перемещает игроков, рассказывает, как нужно действовать. Объяснение содержания и правил игры должно быть кратким, точным и эмоциональным. Большое значение при этом имеет интонация. Инвентарь, атрибуты раздаются обычно перед началом игры, иногда их кладут на обусловленные места, и участники берут их по ходу игры.

При контакте с участниками игры избегайте давления и нажима.

Заканчивая игру, ведущий отмечает каждого участника.

Подведение итогов игры должно проходить в интересной и занимательной форме. Обсуждая результаты, следует обратить внимание участников на то, какие из этапов игры им дались с легкостью, а какие вызвали затруднения.

**Цель мероприятия:** развитие навыков, необходимых для профориентации и трудовой занятости.

#### **Задачи:**

- способствовать формированию мотивации к самопознанию (изучению собственных интересов и склонностей) через знакомство с различными сторонами профессии;

- помочь в выборе профессиональных ориентиров с учетом индивидуальных психофизических возможностей, способностей и предпочтений, а также с учетом потребностей современного рынка труда;

- формировать умение работать в команде, взаимодействовать, находить решение при выполнении поставленной задачи.

**Структура игры:** дидактическая задача, игровые действия, игровые правила, результат и дидактический материал.

**Оборудование и материалы для 1-ой игры:** проектор, презентация, плакат, атрибуты и заготовки к конкурсам «Город мастеров», «Бюро находок», «Черный ящик», картинки к конкурсу «Четвертый лишний», карточки с названиями профессий.

**Оборудование и материалы для 2-ой игры:** проектор, презентация, атрибуты для игры «Детективы», пазлы, одежда разных профессий, маршрутные листы, заготовки для станции «умелые ручки».

## Описание хода проведения профориентационных игр:

### «Лабиринт профессий-1»

#### I. Организационный момент.

##### 1. Знакомство. Вступительное слово ведущего.

- Здравствуйте, дорогие участники! Сегодня мы с вами проведем мероприятие, которое называется «Лабиринт профессий».

**2. Разминка** (развитие логического мышления и восприятия информации на слух).

Задание: подберите профессию по характеристике.

- Много ли профессий вы знаете? Сейчас вам будут предложены некоторые необычные характеристики профессий. Вы должны назвать те профессии, которые, по-вашему мнению, в наибольшей степени соответствуют данной характеристике. Например: «Самая денежная профессия». Это – банкир.

1. Самая зелёная профессия (садовник, лесник)
2. Самая сладкая (пчеловод, кондитер, дегустатор, повар)
3. Самая волосатая (парикмахер)
4. Самая детская (воспитатель, помощник воспитателя)
5. Самая ответственная (судья, прокурор, хирург)
6. Самая смешная (клоун)
7. Самая серьёзная (атомщик)
8. Самая умная (учёный, профессор)
9. Самая белая (врач)
10. Самая зубастая (стоматолог)
11. Самая начитанная (библиотекарь)
12. Самая высокая (монтажник-высотник)
13. Самая быстрая (гонщик)
14. Самая свободная (художник)
15. Самая смелая (полицейский)

##### 3. Мозговой штурм

 (развитие творческого и ассоциативного мышления).

Задание 1: угадайте по картинке (слайд) профессию.

- На экране будут представлены герои из мультфильмов, вам необходимо угадать и назвать профессию.

Задание 2: угадай профессию по фразе.

- В следующем задании вам нужно определить на слух: люди каких профессий могли бы произнести фразы, например, «Кому добавки?» Это – повар.

«Какой зуб вас беспокоит?» (Врач – стоматолог)

«Большое спасибо за покупку.» (Продавец)

«В ваших часах надо поменять батарейку» (Часовщик)

«Я сегодня собрал комод, шкаф, компьютерной стол» (Мебельщик)

«Присаживайтесь, как будем стричься?» (Парикмахер)

#### II. Основная часть.

**1. Конкурс «Чёрный ящик»** (развитие логического мышления, быстроты реакции).

- Уважаемые участники, вам необходимо угадать по описанию предмет, находящийся в черном ящике.

*Вопрос: в этом ящике находится орудие труда, используемое в работе, садовника, парикмахера, портного. Что в этом ящике? (ножницы)*

*Вопрос: в этом ящике находится атрибут, который используют в работе визажист, маляр, художник. Что в этом ящике? (кисть)*

**2. Конкурс «Четвертый лишний»** (тренировка наглядно - образного словесно-логического мышления, развитие активного словаря).

- Нужно назвать предмет, который не относится к профессии, изображенной на картинке и объяснить почему.

**3. Конкурс «Пантомима»** (развитие коммуникативных навыков, воображения и творческого мышления).

- В этом конкурсе мы проверим ваши актерские способности. Вы получаете карточки с указанными там профессиями. Необходимо изобразить профессию, указанную в карточке при помощи жестов и мимики, без слов, а остальные участники должны угадать, какую профессию им демонстрируют.

*Карточки: повар, пожарный, художник, врач, строитель, водитель, учитель.*

**4. Конкурс «Пинг-понг»**(развивает логику, память, мышление).

-Мы переходим к конкурсу «Пинг-понг». Ваша задача, как игроков, ответить на вопросы в течении 30 сек.

*Мне поставила вчера два укола (медсестра)*

*Герои легендарные, в огонь идут (пожарные)*

*Замирает в страхе зритель – в клетке с тигром (укротитель)*

*Шьёт прекрасно, порет лихо, рукодельница ... (портниха).*

*Письма в дом приносит он, долгожданный ... (почтальон).*

*Вот вам чертёж, где каждый размер, новой детали дал... (инженер).*

*Дупло и берлогу, дом лисий и птичий, в лесу охраняет надёжно... (лесничий).*

*У слона иль мышки жар – их спасёт... (ветеринар).*

*Жить - Родине служить ... (военнослужащий)*

*Лоботрясов укротитель, в школе учит нас ... (учитель).*

*Знает точно детвора: кормят вкусно ... (повара).*

**5. Музыкальная пауза (логоритмические танцы «Повар булочка», «Пельмени»)**

**6. Конкурс «Бюро находок»**(развивает зрительно-моторную координацию и способствует концентрации внимания).

- В этом конкурсе вам нужно соотнести название предмета с профессией.

*Фонендоскоп (ВРАЧ), шпатель (СТРОИТЕЛЬ), гаечный ключ (АВТОМЕХАНИК), электрическая лампочка (ЭЛЕКТРИК), каска (ПОЖАРНЫЙ, ШАХТЕР), калькулятор (БУГАЛТЕР), семена (АГРОНОМ), наперсток (ШВЕЯ), кондитерский шприц (КОНДИТЕР), валик (МАЛЯР), жесткий диск (ПРОГРАММИСТ), мастерок (КАМЕНЩИК)*

**7. Конкурс «Город мастеров»** (развитие креативности и мелкой моторики).

- Раскрасить и наклеить фигурки людей разных профессий на плакат, озвучивая свой выбор.

**III Заключительная часть**

**Подведение итогов, вручение сертификатов.**

**Завершающее слово ведущего.**

- Вот и подошла к концу наша конкурсная программа. Хочу поблагодарить всех участников и еще раз напомнить, что выбор профессии - это очень ответственный шаг, и если выбор верный – то обучение профессии будет сплошным

удовольствием. Уважаемые участники, мы сегодня узнали много интересного о труде, о профессиях.

### **Рефлексия.**

1. Что вам больше всего понравилось?
  2. Что нового вы узнали о мире профессий?
  3. Что из нашей беседы вам пригодится для выбора будущей профессии?
- 

## **«Лабиринт профессий-2»**

### **I Организационный момент.**

Ведущий с помощью педагогов делит участников на 2 команды и выдает «Маршрутные листы».

#### **1. Вступительное слово ведущего.**

- Здравствуйте, дорогие участники, уважаемые родители и гости! Мы рады вас видеть на нашем профориентационном мероприятии «Лабиринт профессий 2». Сегодня мы с вами отправимся в увлекательное путешествие в мир профессий по маршрутным листам. На станциях вас будут ждать мастера с разнообразными интересными заданиями. Итак, путешествие начинается!

#### **2. Представление команд.**

Каждая команда придумывает название и выбирает капитана.

### **II Основная часть.**

#### **1. Станция «Узнавай-ка»**

Задание: собрать пазлы изображением профессий повара и швеи, узнать и рассказать о профессии.

Игра развивает мелкую моторику, мышление, память; учит сосредотачиваться на процессе.

#### **2 Станция «Исправь ошибку»**

Задание: исправить ошибки в определении терминов профессий и озвучить правильный вариант.

Игра развивает фонематический слух, мыслительные процессы и речь.

*Садовник – это тот, кто работает в детском саду*

*Водитель- это тот, кто водит хоровод*

*Портной - работает в порту*

*Фигурист – делает ледяные фигуры*

*Машинист - играет в машинки*

*Печник - печет печенье*

*Сапожник- носит сапоги*

*Пожарный-жарит котлеты*

#### **3. Станция «Детективы»**

Задание: определить к какой профессии принадлежат представленные предметы.

Игра на сообразительность и скорость; способствует концентрации внимания и развитию зрительного восприятия.

*Классный журнал, указка, глобус. (Учитель)*

*Микрофон (Певец)*

*Флешка, жесткий диск (Программист)*

*Гаечный ключ (Слесарь-сантехник)*

*Письмо, газета (Почтальон)*

*Ножницы, метр, иголка с ниткой, пуговицы (Швея)*

*Молоток, гвозди, долото, отвёртка (Плотник)*

*Лампочка, розетка, индикатор (Электрик)*

**4. Станция «Отгадай-ка»**(На экране демонстрируются слайды сфотографиями, после ответа над фотографией появляется название профессии).

Задание: отгадать профессию по описанию.

Игра повышает внимательность; развивает память, сообразительность, визуальную восприимчивость.

1. *«Эти учёные изучают, как жили люди в далёком прошлом. Летом они отправляются туда, где были поселения древних людей. За тысячи лет места стоянок обросли толстым слоем земли и покрылись травой и лесом. Учёные старательно, слой за слоем раскапывают землю и находят предметы, которые когда-то служили людям. Каждую находку осторожно очищают от пыли специальной кисточкой».* (Археолог)

2. *«Эта профессия очень древняя. Во все времена она была почетна и достойна уважения. Все здания, которые мы видим вокруг себя, - дома, дворцы, храмы, церкви, и даже уютные беседки в парке, - возникли не сами по себе. Придумывать красивые здания – дело непростое. Свою работу над будущим зданием этот человек начинает за столом с карандашом и листом бумаги в руках».* (Архитектор)

3. *«Хорошо помечтать, глядя в ночное звёздное небо, пофантазировать. Больше всех о звездах знают эти люди. Сейчас эти учёные изучают космос с помощью телескопов, летательных аппаратов. Компьютеры помогают им вычислять расстояния, на которых находятся друг от друга небесные светила».* (Астроном)

4. *«Моя профессия вам может показаться легкой, но от нее зависит работа целого коллектива. Эта профессия требует постоянного движения и крепких нервов. Не всегда меня знают в лицо, так как чаще видят со спины. Назовите мою профессию».* (Дирижер)

#### **5. Станция «Оденься на работу»**

Задание: выбрать из разнообразной одежды комплект, который соответствует профессии врача и одеть за минуту одного из членов команды.

Игра формирует умение взаимодействовать и ладить в совместном занятии, прививает чувство коллективизма.

#### **6. Станция «Умелые ручки»**

Задание: сделать праздничную открытку «Мир! Труд! Май!»

Задание развивает моторику, мышление, эстетический вкус и воображение.

#### **7. Станция «Дефиле»**

Задание: продемонстрировать на подиуме одежду разных профессий.

Игра развивает координацию движений, эстетический вкус, самостоятельность.

### **III Заключительная часть**

Подведение итогов: вручение сладких подарков.

Рефлексия.