

Профориентационные игры с классом

Профориентационные игры с классом предназначены для работы с учащимися 7-11 классов. Конечно, по своему содержанию и активизирующим возможностям эти методики уступают деловым играм и психотерапевтическим процедурам, но они, в отличие от названных процедур, рассчитаны на реальные условия работы в школе (ограниченность временем урока, необходимость работы с целым классом и т.п.). 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 экологической 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 беседах: "Профконсультация", "Приемная комиссия", "Пять шагов", "Советчик". Важным условием проведения этих игр является их высокая динамика (темп), что позволяет решать и проблемы, связанные с организацией дисциплины учащихся на уроке, чего больше всего обычно боятся психологи перед выходом в школьный класс.

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, 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 выдержку 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", "Эпитафия", "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-ларёчника с рэкетирами, экскурсовода с иностранными туристами и т.п.

Тема. Активизирующие технологии в профессиональном самоопределении.

ИГРА «АССОЦИАЦИЯ»

Цель: выявить истинное отношение школьников к разным профессиям и по возможности подкорректировать это соотношение.

Условия игры. Количество участвующих весь класс (учащиеся VII-VIII классов, а также учащиеся более старших классов). Время на первое проигрывание 15 минут, последующие проигрывания по 5—7 минут. Для игры необходима классная доска.

Процедура (этапы) игры. Игра начинается без явно выраженного подготовительного этапа (вхождение в игру осуществляется на первом-втором этапах).

1. Объявляется название игры и выбираются 3 главных игрока (ими могут быть любые учащиеся класса).

2. Объясняются условия игры (инструкция): «Сейчас 3 человека выйдут из класса, а класс загадает какую-нибудь профессию. Потом 3 человека войдут и попробуют ее отгадать с помощью ассоциативных вопросов, например: «Какого цвета эта профессия?». «Какой запах напоминает?». «Какая мебель используется?» и т.д. Можно спросить у учащихся, не играли ли они в игру «Ассоциация», когда вместо профессии загадывается человек.

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

3. Далее ведущий дает инструкцию отгадывающим: «Каждый из вас может задать по 2 таких вопроса. Сейчас вы выйдете в коридор и в течение 2-3 минут продумайте свои вопросы. Когда будете задавать вопросы, конкретно указывайте, кому именно вы их задаете. После этого каждый из вас будет иметь по одной попытке отгадать профессию».

4. Три 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. Ведущий приглашает грех человек (отгадывающих), которые по очереди задают вопросы классу. Сам ведущий кратко записывает на доске вопросы и ответы, следит за тем, чтобы вопросы задавались конкретным учащимся, а не всему классу, и следит за динамикой игры.

6. Когда все вопросы и ответы произнесены (и записаны на доске), ведущий предлагает в течение одной минуты продумать трём отгадывающим свои ответы. В этот момент ведущий предлагает классу посмотреть на доску и подумать, чьи ответы на ассоциативные вопросы были не очень удачные.

7. 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 лётчик 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.

Осуждение игры (проигрывание). 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» и на вопрос «Какого цвета профессия?» был дан ответ: «чёрно-белая». Оказалось, что школьник имел в виду милицкий 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 всею помогли им, а какие, наоборот, ввели в заблуждение. После корректировки ответов можно уточнить, кто же выиграл (возможен и ничейный результат).

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

Типичные трудности. Бывают случаи, когда отгадывающие входят в класс с неподготовленными вопросами или не успевают придумать варианты ответов. Ведущий должен не помогать играющим, а, наоборот, обострять игру: «Если вы не готовы, то ваша команда проигрывает...» В лом 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 лучше организовывать игру и обсуждение в ситуации меньшей неопределенности. Можно также использовать в игре не одну, а две (состязующиеся) группы отгадывающих. Можно загадывать не только профессии, а конкретные места работы, учебные заведения, образ типичных представителей тех или иных профессий (типичных работников).

Специфика игры «Ассоциация» в ориентации на эмоциональные отношения учащих. Развёрнутая схема анализа профессии предлагается в игре «Угадай профессию».

ИГРА «УГАДАЙ ПРОФЕССИЮ»

Цель: знакомство школьников с научной схемой анализа профессий.

Условия игры. Игра рассчитана на работу с классом (учащиеся VII — VIII, а также более старших классов). Время на первое проигрывание 10-15 минут, а на последующие 7-10). В игре активно используется классная доска, желательно иметь таблицы анализа профессии.

Процедура (этапы) игры. Подготовительный этап. На предшествующем занятии или сразу перед игрой школьники должны быть ознакомлены с «формулой профессии». Желательно не только рассказать о «формуле», но и проанализировать с её помощью несколько профессий вместе с классом.

1. Перед классом вывешивается таблица с «формулой профессии» или со схемой анализа профессии.

2. По желанию выбирается группа из трех человек.

3. Дается общая инструкция: «Сейчас 3 человека выйдут из класса, а класс загадает профессию». После этого трое входят в класс и наблюдают, а каждый сидящий в классе в течение 35 минут должен проанализировать профессию по схеме анализа. Через 3-5 минут каждый из отгадывающих выбирает в классе по одному человеку, которые в течение 3 минут выписывают на доске (места для этого требуется немного) свои варианты анализа профессии по «формуле». Например, профессия «учитель математики» анализируется так: предмет труда — человек, знак: цели труда — гностические, преобразовательные и изобретательные; средства труда — функциональные, условия — бытовой микроклимат и т.д. После этого каждый отгадывающий имеет по одной возможности опадать профессию и через 1 минуту обдумывания говорит о своём варианте ответа. Если из трех вариантов хотя бы один будет правильный — команда отгадывающих победила.

4. Отгадывающие выходят из класса, а класс быстро загадывает профессию.

5. Ведущий приглашает отгадывающих, которые наблюдают за тем, как класс расписывает на листочках загаданную профессию по схеме анализа.

6. Каждый отгадывающий выбирает по одному человеку из класса, которые выписывают на доске свои варианты анализа загаданной профессии.

7. После этого отгадывающие оценивают все три варианта за 1 минуту и предлагают 3 своих варианта отгадки.

8. Класс оценивает, отгадали они профессию или нет, назвав при этом загаданную профессию.

Обсуждение игры (проигрывание). По каждому пункту схемы анализа профессии ведущий вместе с классом определяет по всем трём вариантам, выписанным на доске, правильные и неправильные ответы. При окончательном подведении итогов игры можно определить и ввести следующий критерий (еще до обсуждения): если общее количество неправильных ответов на доске будет больше десяти, то команда загадавших профессию проигрывает. После этого окончательно определяется победитель.

Диагностические возможности игры. Игра позволяет выяснить знания учащихся о конкретной профессии, а также определить уровень овладения схемой анализа профессий.

Типичные трудности. Опыт показывает, что учащиеся VII — VIII классов легче отгадывают профессии в игре «Ассоциация», чем в данной игре. Кроме того, «Угадай профессию» — более сложная игра по самой организации. Поэтому если проводить много проигрываний, в которых отгадывающие не найдут ответа, то интерес к игре может снизиться. Если игра получается плохо, больше двух проигрываний лучше не делать.

В случае, когда загадана сложная профессия и сам ведущий затрудняется ее охарактеризовать по некоторым пунктам схемы анализа, профессию следует либо заменить, либо анализировать по другим пунктам.

Перспективы совершенствования игры. Главная линия развития данной игры состоит в поиске более оптимальной (игровой) схемы анализа профессии. Возможны также некоторые процедурные усовершенствования: заполнение времени на обдумывание стимулирующей музыкой и т.д.

ИГРА «ПРОФКОНСУЛЬТАЦИЯ» **(для работы с группой в 3—4 человека)**

Цель: познакомить учащихся с процедурой правильного построения личных профессиональных планов (ЛПП), а также научить школьников оказывать некоторую профориентационную помощь своим товарищам.

Условия проведения игры. Игра рассчитана на учащихся VII—X классов. Для игры необходима отдельная комната. Время на первое проигрывание 30—50 минут, на последующие 15–40 минут. Общее время игры не должно превышать 1,5–2 часа.

Процедура (этапы) игры. Подготовительный этап. Ведущий кратко знакомит учащихся с основными элементами ЛПП (в более простых случаях с «гремя китами» выбора профессии; «хочу, могу, надо»). На подготовительном этапе важно рассадить участников игры за общим столом. Сам отбор в игровую группу осуществляется только на добровольных началах.

1. Ведущий знакомит участников с условиями игры (инструкцией): «Сейчас в нашей стране развивается служба профессиональной консультации. К специалистам-профконсультантам приходят дети с родителями, чтобы посоветоваться о выборе профессии. Цель вашей игры — научиться правильно оказывать помощь товарищам в выборе профессии, тем самым научиться лучше решать свои собственные проблемы. Давайте распределим роли: «профконсультант» (лучше выбрать двоих), «учащийся» и его «родители». «Профконсультант» и «родители» должны держаться серьёзно, как взрослые, а «учащийся» пусть будет самим собой. 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. Школьники самостоятельно ведут игру, а ведущий сидит рядом 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 подсказывать, 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 помочь игрокам (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 информационную справку (какой конкурс в то или иное учебное заведение, требуется ли обсуждаемая профессия народному хозяйству и т.д.);

—игроки увлеклись обсуждением какого-либо частного вопроса;

—одни игроки ведут себя слишком активно, а другим не удается вставить даже слово;

—игроки начинают явно дурачиться.

Все вмешательства ведущего должны быть минимальными.

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

Не следует ожидать от «профконсультанта» идеального консультирования и обязательного решения всех проблем, так как в игре важно осознать проблему и наметить самые общие пути ее решения.

Обсуждение игры (проигрывание). При обсуждении ведущий может спросить у «учащегося» и его «родителей». «Заслуживает ли «профконсультант» вашей благодарности». После этого ведущий сам может назвать некоторые ошибки «профконсультанта», а также ошибочные высказывания «родителей» и «учащегося» и кратко рассказать или показать, как можно было бы действовать более правильно. При этом важно опираться на общую схему ЛПП.

После обсуждения и школьники меняются ролями и организуется следующее проигрывание, которое проходит более динамично и с меньшим числом ошибок.

Диагностические возможности игры. Игра позволяет определить готовность учащихся работать с различными элементами ЛПП, а также со всей схемой ЛПП. Поскольку работа ведётся с небольшой группой, психолог получает ценную информацию о каждом учащемся.

Типичные трудности. Так как 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.

Психогимнастическое упражнение "Знакомство"

Знакомство может происходить и в форме психогимнастического упражнения, целью которого является активизация и "переключение" участников на решение поставленных перед ними задач. Руководитель занятия предлагает участникам представиться и кратко сообщить о себе по схеме:

- Имя.
- Увлечения.
- Что привело меня на данную встречу?
- Выбрал ли для себя будущую профессию?
- Если "да", то какую, почему?

(Перечень позиций, по которым должен быть составлен рассказ о себе, может быть изменен).

Данное упражнение можно изменить следующим образом. Преподаватель разделяет участников на пары и затем предлагает каждой паре в течение нескольких минут поговорить друг с другом, познакомиться. После того, как вся группа вновь объединяется, каждый должен рассказать группе о своем "напарнике" по схеме, предложенной в 1-м варианте знакомства.

Такое объединение по парам - начало создания чувства общности, принадлежности к группе. Оно также стимулирует свободное общение участников друг с другом.

Деловые игры - педагогический метод моделирования различных управленческих и производственных ситуаций, *имеющий целью* обучения отдельных личностей и их групп принятию решения.

Деловая игра «Телефонный звонок работодателю»

Проведение деловой игры повышает компетентность участников в решении следующих задач:

- широта представлений участников о вариантах поиска работы;
- освоение практических навыков ведения телефонных переговоров;
- нейтрализация возможного негативного опыта ведения телефонных переговоров в прошлом;
- формирование психологической готовности к активному поиску работы.

Для участия в игре приглашаются двое: "работодатель" и "кандидат на вакантную должность". Действия "работодателя" задаются "Диалоговыми карточками-заданиями" (см. ниже), определяющими условия телефонного разговора. "Кандидат" располагает одним из резюме (текст, красиво напечатанный на листе бумаги формата А4 и доводящий до сведения работодателя, почему из всех возможных претендентов на вакантную должность он должен выбрать именно Вас: Ф.И.О., телефон, факс, адрес, дата рождения, цель поиска работы, образование, опыт работы, повышение квалификации, профессиональные умения и навыки, специальные знания, профессиональные достижения, дополнительные сведения, личные качества, рекомендации (по возможности) и краткие информационные сообщения о себе. В идеале, участники телефонного разговора обеспечены телефонными аппаратами и не имеют возможности видеть друг друга. Если эта возможность отсутствует, то игра проводится в имитационной форме (важно лишь обеспечить невозможность для собеседников видеть друг друга). Время телефонного разговора ограничено двумя минутами. Цель "кандидата": добиться приглашения на личную встречу. Задача работодателя определяется "Диалоговой карточкой-заданием". Итоги каждого телефонного звонка обсуждаются группой. Руководители корректируют ход обсуждения с целью поддержания конструктивной позиции группы и сохранения положительной мотивации игроков на дальнейшую работу.

В процессе обсуждения вырабатываются общие рекомендации для следующих пар игроков.

Желательно, чтобы каждый член группы получил возможность выступить хотя бы в одной роли "работодателя" и "кандидата" и осознать специфику общения по телефону в каждой роли.

После окончания активной фазы игры руководитель организует групповое обсуждение следующих вопросов:

1. Что было самым трудным при ведении телефонного разговора?
2. Как Вы с этим справились?
3. Какие проблемы телефонного общения Вы не сумели решить в ходе тренинга?

Диалоговые карты-задания

1. Работодатель: "Вакансия занята".
2. Работодатель: "Направьте резюме по факсу".
3. Работодатель: "Сообщите сведения о себе, мы Вам позвоним".
4. Работодатель: "Расскажите о себе".

Игровое профориентационное упражнение « День из жизни...» (« Сон из жизни...»).

Цель игрового упражнения: повысить уровень осознания участниками типического и специфического в профессиональной деятельности того или иного специалиста.

Инструкция: 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, то можно пройти два круга, когда каждому придется называть по два существительных.
4. При проведении 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.

Упражнение « Найди пару»

Цель: упражнения позволяют участникам занятия адаптироваться в игровой форме к тематике предстоящих занятий.

Для выполнения задания ведущему следует подготовить и раздать всем участникам парные карточки с названиями профессий.

Инструкция: «Сейчас каждый из вас получит карточку с названиями профессии. Ваша задача - прочитать название и никому не сообщать его. В группе обязательно есть еще один человек с такой же карточкой. Я буду задавать вам различные вопросы, касающиеся каких - либо характеристик профессиональной деятельности. Если эта черта присуща той профессии, карточка с которой вам досталась, вы должны молча встать. Будьте внимательны. Наблюдайте за остальными участниками группы: кто еще встает вместе с вами? В результате всей работы вы должны постараться определить свою пару.

Примерный список профессий, который целесообразно использовать (список может быть дополнен):

- учитель
- охранник
- водитель
- медсестра
- плотник
- повар
- программист
- геолог
- юрист
- электрогазосварщик
- маляр

Вопросы, которые целесообразно задать слушателям: Пусть встанут те из вас:

1. Чьи профессии пользуются спросом на рынке труда.
2. Где низкая заработная плата.
3. Чьи профессии не требуют высшего образования.
4. Чьи профессии требуют постоянного общения с другими людьми.
5. Чьи профессии не требуют большой физической силы.
6. Чьи профессии требуют хорошего зрения.
7. Чьи профессии требуют большой смелости.
8. Чьи профессии престижны.
9. Чьи профессии требуют хорошего внимания.
10. Кто работает на машинах.

Обсуждая результаты проведения игры, следует обратить внимание участников на то, какие из характеристик были наиболее информативны для идентификации, что вызывало наибольшие затруднения при решении задач.

ПРОФОРИЕНТАЦИОННАЯ ИГРА «СТАЖЁРЫ-ИНОПЛАНЕТЯНЕ»

Игра знакомит учеников 7-9-х классов (а в более усложнённом варианте — и 10-11-х классов) с основными структурными подразделениями различных предприятий и организаций, помогает выработать умение соотносить индивидуальные качества работника с требованиями профессии. По времени на игру необходим один час.

1. Ещё до того как будет объявлено название игры, выбирают двух добровольцев на главные роли.

2. Далее называется игра, классу даётся инструкция: «Планета Земля недавно установила контакт с другой цивилизацией. Начался период интенсивного изучения друг друга: наши специалисты летают на новую планету, а оттуда летят специалисты к нам. Вот два специалиста-инопланетянина, изучающие профессиональный труд, прибывают на одно типичное земное предприятие (в организацию), чтобы не только понаблюдать за работой земных профессионалов, но по возможности самим освоить некоторые земные профессии, «постажироваться». Посмотрим, насколько это получится у наших гостей из космоса. В роли инопланетян будут два наших добровольца, а все остальные станут руководителями различных служб предприятия, профиль которого нам ещё предстоит определить поточнее».

3. После этого все вместе (и руководители, и инопланетяне) окончательно определяют, какое предприятие (или какую фирму) они хотели бы выбрать местом действия в этой игре. Ведущий записывает название избранного предприятия на доске и обязательно уточняет, что именно производит это предприятие (что делает эта фирма).

4. Далее все вместе определяют, какие основные службы на предприятии. Ведущий может подсказать ребятам типичные подразделения, которые, как правило, есть на самых разных предприятиях: дирекция, планово-экономический отдел, бухгалтерия, отдел кадров, отдел сбыта и снабжения, транспортная служба, охрана и т.п.²

Но профиль предприятия может быть и таким, что обязательно будут: вычислительный центр, конструкторские отделы, определённые производственные цеха и участки, а также — склады, столовые, рекламные службы, административно-хозяйственные службы, пожарная охрана и даже социально-психологические подразделения. Ведущий выписывает названия 10-15 таких подразделений на доске (см. пример в табл. 2). Можно также отдельно представить основные структуры предприятия в виде несложной схемы, но на доске при этом основные подразделения (и соответствующие профессии) обязательно должны быть представлены в виде чёткого перечня.

Но вот всё предварительное сделано. Главным игрокам (инопланетянам) предлагается выйти на 2-3 минуты в коридор и представить свой внешний облик, который, по условиям игры, должен сильно отличаться от облика землян. Ограничения? Рост инопланетян не должен превышать трёх метров, а вес — пятисот килограммов. Итак, придумав свой облик, «инопланетяне» рисуют его на доске и кратко объясняют, почему он таков, в чём его особенности (особые достоинства и обязательно некоторые недостатки).

Пока инопланетяне готовятся в коридоре, ведущий и оставшиеся игроки тренируются, ведь им надо будет определить готовность инопланетных существ к земному труду по земным профессиям. Ведущий рисует на доске некое необычное существо и предлагает кому-то из участников игры представить себя на месте начальника одной из выписанных на доске служб предприятия. Он должен сказать, сможет ли такое существо, как нарисованное на доске, успешно трудиться в его службе или нет, и попытаться обосновать своё мнение. Поскольку все прекрасно понимают условность игры, то важна именно сама идея необычного существа и ведущему вовсе не нужно быть настоящим художником: тут важна идея, а не качество исполнения.

Затем приглашаются «инопланетяне», они изображают себя на доске, говорят и о том, что не показано на рисунке, отвечают на вопросы. Ведущий должен постараться, чтобы лишних вопросов не было, иначе игра превратится в сплошную «пресс-конференцию», а то и в шутовство и дела не получится.

Теперь ребята начинают высказываться о пригодности таких стажёров-инопланетян к работе по земным профессиям. Порядок следующий: ученик просит слова (поднимает руку, как это часто делается и на «взрослых» производственных совещаниях), называет своё подразделение (выбирает его самостоятельно из перечня, выписанного на доске), говорит, смогут или нет инопланетяне работать по определённой профессии; тут же объясняет, почему он так считает. Высказывания инопланетян отмечаются на доске напротив конкретных подразделений (например, если, по мнению самих «инопланетян», они не подходят для данной профессии, то ставится «минус», если подходят — «плюс», а если мнение неопределённое — «знак вопроса»).

Табл. 2. Пример заполнения таблицы игры «Стажёры-инопланетяне»:

Обозначения: «плюсы» — инопланетяне подходят для данной работы, «минусы» не подходят, «вопросы» — неопределённое мнение.

Подразделения и профессии	Мнения инопланетян	Мнения в классе	Мнение ведущего
Цех сборки автомобилей	+	+++-	-
Испытательный полигон	+	+++	+
Отдел технического	+	+	+
Планово-экономический	+	+	+
Администрация	-	?	+
Бухгалтерия	+	+	+
Охранное подразделение	-	+	+
Столовая	-	----	-

Поскольку мнения могут быть разными, обозначаются все оценки тех, кто высказывает своё мнение при обсуждении готовности инопланетян работать в данном подразделении.

Кратко высказываться могут и остальные игроки (насколько они согласны с доводами только что выступившего «руководителя»). Ну а теперь так же кратко высказываются и основные игроки (смогут они работать в качестве стажёров по названной профессии или нет и почему). Высказывания школьников также отмечаются на доске в другой колонке, которая рядышком («плюсы», «минусы» и «вопросы»). Ведущий может прокомментировать то или иное выступление, если в этом есть необходимость, если высказано неверное суждение. Мнение ведущего также отмечается в отдельной колоночке на доске напротив каждого рассматриваемого подразделения (см. пример в табл. 2).

Обсудив одну профессию, ведущий предлагает перейти к другому подразделению и также просит кого-нибудь выступить в роли «руководителя». Обычно за урок удаётся рассмотреть 7-10 профессий, что не так уж и мало: ведь цель игры — не только познакомить ребят с подразделениями предприятия и типичными профессиями, но и научить их самостоятельно соотносить возможности работника с этими профессиями. Необычная игровая инструкция, а главное, использование необычных «возможностей» привносят необходимую интригу. Если во время игры ребята будут смеяться и шутить, надо отнестись к этому с пониманием, ведь сама игра их провоцирует. Спокойнее надо относиться и к ситуации, когда главные игроки (инопланетяне), отчасти и «хохмы ради», изобразят на доске

достаточно нелепое существо. Тем занятнее будет, если окажется, что и для него найдутся подходящие профессии. Естественно, шутки не должны быть направлены на личности самих участников, ведущий обязан следить за этим.

Может быть и так, что подростки останутся пассивными и не будут стремиться выступать в роли «руководителей» подразделений. Чтобы избежать этого, ведущий может использовать достаточно простые приёмы. Например, желанный эффект даёт такое обращение к играющему: «А что нам скажет Иван Иванович, начальник транспортного цеха?» И не надо «застрывать» на каком-то отдельном подразделении, если оно не вызывает интереса у играющих. Если же ведущий всё-таки считает, что на нём необходимо задержаться, тогда ему лучше всего выступить в роли «временного руководителя» этого подразделения, чтобы играющие слышали живую заинтересованность и могли бы проникнуться ею сами.

Но вот, наконец, и определяется в целом, удачной будет стажировка «инопланетян» или нет, т.е. смогут ли они освоить все или только немногие профессии земного предприятия. Часто оказывается, что даже инопланетяне (сильно отличающиеся от людей) всё-таки «профпригодны» для многих наших профессий. Такая игра для кого-то из участников может стать стимулом, «вдохновляющим» на выбор тех профессий, насчёт которых у них были сомнения: «Разве это по нашим силам?» Игра прибавляет решимости, корректирует представления о характере работы и требованиях к работнику. Очень часто именно это и нужно понять подросткам, «обдумывающим жизнь» и свою будущую профессию.

ЧТО? ГДЕ? КОГДА?

Проориентационная игра

Игра «Что? Где? Когда?» может быть использована профконсультантами, психологами и педагогами в качестве активной формы профессиональной ориентации школьников 7—11 классов.

Существенным моментом игры является участие в ее проведении представителей профессиональных учебных заведений и предприятий. Формы участия могут быть любыми, например: консультирование школьников по условиям поступления и обучения в учебном заведении, реклама предприятия, спонсорство, учреждение специальных призов, выступления во время пауз и т.д.

Задачи: активизация процесса профессионального самоопределения; расширение представлений о различных сферах труда, мире профессий; повышение информированности о формах профессиональной подготовки и различных учебных заведениях региона.

Материалы и оборудование: игровое поле, рулетка, секундомер, гонг, конверты с вопросами, реквизит для представления вопросов, музыка, табло результатов.

I. ОПИСАНИЕ ИГРЫ «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?»

1. ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

На этом этапе активно работают и учащиеся, и организаторы. В школах формируются команды из числа заинтересованных и эрудированных ребят. Организаторы игры проводят с участниками несколько консультаций, где рассказывают об особенностях игры, о том, как конструировать вопросы. Главная задача школьников на подготовительном этапе — разработка вопросов с проориентационным содержанием. Готовя вопросы, они знакомятся с многообразием мира профессий, историей их возникновения, содержанием, условиями труда, с требованиями, предъявляемыми к человеку. Ребята обращаются к специальной литературе, встречаются и общаются со специалистами.

Таким образом они получают и усваивают знания о мире профессий и о конкретных профессиях, расширяют свой кругозор.

Процесс подготовки вопросов служит своеобразной разминкой, настраивает участников на игру.

Мы считаем, что самостоятельная подготовка вопросов ребятами — это принципиально важный момент всей игры. Поэтому крайне нежелательно выставлять на игру вопросы, подготовленные не участниками команд, а ее организаторами.

Организаторы на подготовительном этапе ведут переговоры с командами, оказывают им консультативную помощь, контролируют готовность, приглашают представителей профессиональных учебных заведений, находят спонсоров (организации, заинтересованные в рекламе своих профессий), готовят и оформляют помещение, планируют размещение рекламных стендов (столов) для представителей профессиональных учебных заведений, готовят таблички с указанием их названия.

Заранее необходимо продумать призы и награды победителям. Лучше всего, если призы будут смешными, тогда проигравшим будет не так обидно — смех компенсирует разочарование от проигрыша.

2. ПРАВИЛА ИГРЫ

Любая игра проводится по правилам, которые могут изменяться в зависимости от конкретных условий. Они определяют общий ход игры, атмосферу в зале и настроение участников.

Примерные правила игры «Что? Где? Когда?»

\. В игре могут принимать участие одновременно две, три или четыре команды. Это могут

быть команды классов, школ или районов города. Игра рассчитана на учащихся 7-11 классов. Состав команды 4—6 человек.

2. Игра начинается с представления команд (Приложение 1). Очередность представления определяется жеребьевкой.

3. Каждая команда выставляет на игру по 6 своих вопросов и отвечает на 6 вопросов соперников (Приложение 2). Вопросы до начала игры передаются организаторам.

4. Если команда не дает правильного ответа, то на вопрос могут отвечать болельщики. Это правило дает возможность активизировать всю аудиторию и включить ее в игру. По решению жюри команде, болельщики которой дали правильный ответ, могут начисляться дополнительные баллы.

5. Побеждает команда, набравшая наибольшее количество баллов.

6. Во время пауз может звучать информация о профессиональных учебных заведениях, музыкальные заставки, ребята могут выступить с номерами художественной самодеятельности.

Создать атмосферу игры и сохранить ее в течение всего вечера — важнейшая задача ведущего. Для этого он должен заранее тщательно познакомиться со всеми вынесенными на игру вопросами, с командами участников, с учебными заведениями, спонсорами и их рекламой.

3. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ ИГРЫ

Игра начинается со вступительного слова ведущего, который приглашает на сцену команды-участницы, представляет гостей игры — спонсоров, представителей профессиональных учебных заведений и предприятий, объясняет порядок и условия проведения игры.

Утверждается состав жюри из числа учителей, представителей профессиональных учебных заведений и школьников. Члены жюри самостоятельно выбирают председателя, который следит за соблюдением правил игры и точностью подсчета результатов, принимают систему оценок. Ведущий приглашает капитанов команд для жеребьевки, которая определяет очередность представления команд.

Далее в течение 5—7 минут капитаны представляют свои команды, знакомят присутствующих с игроками, кратко рассказывая об их интересах и увлечениях, о профессиональных планах. После подведения итогов выполнения этого задания и занесения результатов на табло ведущий объявляет переход к следующему этапу игры.

Представители команд по очереди (согласно жеребьевке или по желанию) подходят к игровому полю, на котором предварительно разложены в конвертах все вопросы, и выбирают по одному вопросу команды-соперницы (для поддержания игровой ситуации желательно использовать рулетку, например, как в игре «Поле чудес»).

После того как будет задан вопрос, звучит гонг. Время на подготовку ответа определяется решением жюри в начале игры и может составлять 1-3 мин. Первой отвечает команда, которая быстрее всех подготовила ответ. Если ответ неправильный (точность ответа определяет жюри), то предоставляется возможность дать ответ другой команде.

В случае, когда игроки не знают ответа на вопрос или дают неверный ответ, ведущий обращается к болельщикам.

Игра продолжается до тех пор, пока не будут заданы все вопросы.

Игра неизменно вызывает большой интерес ребят, так как дает возможность проявить свои знания, способность к живой импровизации и расчетливому риску, умение быстро принимать решение и брать ответственность на себя.

Успех игры во многом определяют заложенные в ней динамизм, высокий интеллектуальный накал и принцип соревнования.

Музыкальное оформление создает особую атмосферу в зале, на фоне которой хорошо усваивается и прочно запоминается предлагаемая информация.

4. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ

В конце игры жюри подводит окончательные итоги. Работа жюри может строиться по любому принципу, например по трехбалльной системе оценки. *Представление команд*: 3 балла — отлично;

2 балла — хорошо;

1 балл — плохо.

Оценка ответов на вопросы команд-соперниц:

3 балла — за правильный и полный ответ;

2 балла — если ответ не совсем точный;

1 балл — за правильный ответ, данный болельщиками команды.

Если дан неправильный ответ или у команды и ее болельщиков нет ответа, балл не присуждается.

Правильный ответ зачитывается председателем жюри или представителем команды, на чей вопрос ребята не смогли ответить.

Кроме того, по решению жюри могут начисляться дополнительные баллы за интересные или оригинальные собственные вопросы, за активность болельщиков и т.д.

Команда-победительница определяется по наибольшему количеству набранных баллов. Победители награждаются призами (в награждении могут принимать участие спонсоры).

Кроме того, при подведении итогов жюри может отметить лучшего игрока, самого активного болельщика и т.д.

Представители профессиональных учебных заведений и предприятий могут дополнительно учредить свои призы.

II. УЧАСТИЕ В ИГРЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ УЧЕБНЫХ ЗАВЕДЕНИЙ

Профориентационную направленность игры усиливает участие в ней профессиональных учебных заведений города и области.

Перед началом и в перерывах игры представители учебных заведений дают справочно-информационные консультации об условиях приема и обучения, о вступительных экзаменах и конкурсах, рассказывают о профессиях и специальностях, по которым ведут подготовку.

Консультанты могут использовать различные справочно-информационные и наглядные материалы: буклеты, фотографии, альбомы, рекламные плакаты-приглашения, образцы готовой продукции, сделанные руками учащихся (микросхемы, модели одежды, кондитерские изделия и др.).

В паузах учащиеся профессиональных учебных заведений могут выступить с номерами художественной самодеятельности. Каждое такое выступление будет сопровождаться некоторой информацией об учебном заведении. Например: «Слово предоставляется будущим железнодорожникам. Ярославский техникум железнодорожного транспорта готовит специалистов для Северной железной дороги, которая связывает центр России с необъятными просторами Сибири и Дальнего Востока. Нетрудно представить, как много специалистов необходимо для обслуживания такой огромной по протяженности трассы».

Еще пример: «От коробейников до коммерсантов, от дворцового кондитера до оператора по выпечке кондитерских изделий — такой длинный путь проделали древние профессии, которым сегодня обучают в Ярославском торгово-экономическом техникуме».

Паузы можно заполнять музыкальными заставками, демонстрацией моделей одежды, выполненной руками будущих закройщиков и швей.

Профессиональные учебные заведения и предприятия могут выставить на игру свои вопросы, касающиеся их сферы деятельности; учредить призы за правильные и оригинальные ответы, а также призы типа «Мисс игры «Что? Где? Когда?», «За лучший вопрос», «За оригинальный ответ», «Самому активному болельщику» и т.д.

Училища, техникумы, колледжи, вузы, а также промышленные предприятия района могут

4. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ

В конце игры жюри подводит окончательные итоги. Работа жюри может строиться по любому принципу, например по трехбалльной системе оценки. *Представление команд*: 3 балла — отлично;

2 балла — хорошо;

1 балл — плохо.

Оценка ответов на вопросы команд-соперниц:

3 балла — за правильный и полный ответ;

2 балла — если ответ не совсем точный;

1 балл — за правильный ответ, данный болельщиками команды.

Если дан неправильный ответ или у команды и ее болельщиков нет ответа, балл не присуждается.

Правильный ответ зачитывается председателем жюри или представителем команды, на чей вопрос ребята не смогли ответить.

Кроме того, по решению жюри могут начисляться дополнительные баллы за интересные или оригинальные собственные вопросы, за активность болельщиков и т.д.

Команда-победительница определяется по наибольшему количеству набранных баллов. Победители награждаются призами (в награждении могут принимать участие спонсоры).

Кроме того, при подведении итогов жюри может отметить лучшего игрока, самого активного болельщика и т.д.

Представители профессиональных учебных заведений и предприятий могут дополнительно учредить свои призы.

II. УЧАСТИЕ В ИГРЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ УЧЕБНЫХ ЗАВЕДЕНИЙ

Профориентационную направленность игры усиливает участие в ней профессиональных учебных заведений города и области.

Перед началом и в перерывах игры представители учебных заведений дают справочно-информационные консультации об условиях приема и обучения, о вступительных экзаменах и конкурсах, рассказывают о профессиях и специальностях, по которым ведут подготовку.

Консультанты могут использовать различные справочно-информационные и наглядные материалы: буклеты, фотографии, альбомы, рекламные плакаты-приглашения, образцы готовой продукции, сделанные руками учащихся (микросхемы, модели одежды, кондитерские изделия и др.).

В паузах учащиеся профессиональных учебных заведений могут выступить с номерами художественной самодеятельности. Каждое такое выступление будет сопровождаться некоторой информацией об учебном заведении. Например: «Слово предоставляется будущим железнодорожникам. Ярославский техникум железнодорожного транспорта готовит специалистов для Северной железной дороги, которая связывает центр России с необъятными просторами Сибири и Дальнего Востока. Нетрудно представить, как много специалистов необходимо для обслуживания такой огромной по протяженности трассы».

Еще пример: «От коробейников до коммерсантов, от дворцового кондитера до оператора по выпечке кондитерских изделий — такой длинный путь проделали древние профессии, которым сегодня обучают в Ярославском торгово-экономическом техникуме».

Паузы можно заполнять музыкальными заставками, демонстрацией моделей одежды, выполненной руками будущих закройщиков и швей.

Профессиональные учебные заведения и предприятия могут выставить на игру свои вопросы, касающиеся их сферы деятельности; учредить призы за правильные и оригинальные ответы, а также призы типа «Мисс игры «Что? Где? Когда?», «За лучший вопрос», «За оригинальный ответ», «Самому активному болельщику» и т.д.

Училища, техникумы, колледжи, вузы, а также промышленные предприятия района могут

выступить в качестве спонсоров одной из команд-участниц, предложив ей костюмы, эмблемы, значки, подарки...

III. КОНСТРУИРОВАНИЕ ВОПРОСОВ

Для участия в игре каждая команда должна подготовить по 6 вопросов о профессиях. Это могут быть вопросы об истории или перспективах развития профессии; о содержании или орудиях труда; о требованиях, которые предъявляются профессией человеку; об известных людях, достигших в своей профессии высоких или необычных результатов.

Главные требования к вопросам:

1. Вопрос должен касаться содержания профессии или специальности.
2. Необычность и красочность формы представления вопроса.
3. Четкий, строгий, однозначный ответ (при необходимости со ссылкой на литературный источник).

Существует несколько типов вопросов. С ними нужно познакомить участников команд при подготовке к игре (Приложение 2).

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1. ПРЕДСТАВЛЕНИЕ УЧАСТНИКОВ

«Х- в училище осваивает профессию оператора ЭВМ, светлая математическая голова, образец удачного сочетания в одном человеке свойств формального и неформального лидера».

«У- в детстве хотела быть солдатом, окончила музыкальную школу, любит музицировать, хочет связать с музыкой свою будущую профессию».

Приложение 2 ПРИМЕРЫ ВОПРОСОВ ПО ПРОФИОРИЕНТАЦИОННОЙ ТЕМАТИКЕ

1. Вопросы с использованием «черного ящика»

• *Вопрос*

В этом ящике находится орудие труда, используемое в работе музыканта, сталевара, врача. Что в ящике?

Ответ: ложка. Музыканты-ложечники; врач в домашних условиях проверяет зев больного обычной ложкой; сталевары берут пробу стали специальной ложкой.

2. Вопросы об известных людях, которые достигли профессиональных высот в самых разнообразных областях:

• *Вопрос*

Кто из царей знал 14 ремесел? Назовите царя и не менее 6 ремесел, которыми он владел.

Ответ: Петр I - плотник, кораблестроитель, кузнец, токарь, оружейный мастер, моряк и др.

Источник: Энциклопедия для детей. Т. 5, ч. I. М:

Аванта+, 1995. С. 496.

Блиц-игра

(3 вопроса за 1 минуту, на обдумывание каждого вопроса -20 сек.)

• *Вопрос*

Кто был профессионалом:

- в литературе и медицине (*ответ: А. П. Чехов*);

— в музыке и химии (*ответ: А. П. Бородин*):

• в литературе и дипломатии - (*ответ: А. С. Грибоедов*). Источник: *Малый энциклопедический словарь Брокгауза и Ефрона*.

Вопросы можно оформить более интересно.

• *Вопрос*

Звучит музыка из оперы «Князь Игорь». Какой еще профессией владел автор данного музыкального произведения? *Ответ: А. П. Бородин - химик*. Источник: *Малый энциклопедический словарь Брокгауза и Ефрона*.

• *Вопрос*

Мальчик розу увидал.

Розу в чистом поле,

Аромат ее впивал,

Любовался вволю.

Эти строки принадлежат великому немецкому поэту Гете. В какой еще области человеческой деятельности известно его имя?

Ответ: в области естествознания, а именно ботаники. Гете — автор работы «Опыт о метаморфозе растений». В приведенном четверостишии, таким образом, дается подсказка «знатокам».

Источник: Советский энциклопедический словарь. М., 1989. С. 299.

3. Вопросы с участием сказочных персонажей

• *Вопрос*

Кем бы могли работать в наши дни:

• Волк из сказки «Волк и семеро козлят» (*ответ: пародистом*)

• Красная Шапочка (*ответ: социальным работником*)

• Герой мультфильма «Каникулы в Простоквашино» кот Матроскин (*ответ: коммерсантом, животноводом, председателем колхоза*).

4. Вопросы с демонстрацией каких-либо предметов

• *Вопрос*

На подносе выносятся скальпель, огурец, одеколон и ножницы. Представители какой профессии пользовались данными средствами в своей работе?

Ответ, цирюльник. Он пользовался этими предметами во время бритья и стрижки клиентов (огурец — за щеку).

5. Вопросы, связанные с историей профессий

• *Вопрос*

В какую профессию сегодня превратилась профессия трубочиста? *Ответ: слесарь-водопроводчик.*

• *Вопрос* Выдь на Волгу, чей стон раздается Над великою русской рекой? Этот стон у нас песней зовется, То бурлаки идут бечевой.

Кем работают сегодня представители этой профессии? *Ответ*, мотористами-рулевыми.
Источник: Мир профессий: Человек — техника. М.: Молодая гвардия, 1978. С. 290.

6. Вопросы на основе пословиц, поговорок, произведений живописи и литературы

• *Вопрос*

«Работа у нас такая — доставлять людям радость». В одной пословице эта профессия сравнивается с профессией врача. В Ярославле есть профучилище и техникум, в которых можно получить эту профессию. Назовите профессию и учебные заведения.

Ответ, профессия - повар. Ее можно получить в ПУ № 9, в торгово-экономическом техникуме.

Пословица: «Добрый повар стоит доктора».

Источник: Русские пословицы и поговорки: Учебный словарь.
М.: Школа-Пресс, 1994. С. 391.

• *Вопрос*

Назовите профессию, имеющую место в современном производстве, определить которую поможет персонаж романа А. Дюма-отца «Королева Марго» Екатерина Медичи.

Ответ, профессия травильщицы, широко распространенная в современном химическом производстве.

Источник: 2000 профессий, специальностей, должностей.
Энциклопедический справочник. Минск, 1986. С. 391.

7. Вопросы-шутки

• *Вопрос*

Какую профессию вы посоветуете выбрать двум очень разговорчивым женщинам, любящим говорить по поводу и без повода?

Ответ, профессию трепальщицы, которая широко распространена в современном ткацком производстве.

• *Вопрос*

Что общего у ЭВМ с коровой?

Ответ, профессия человека, их обслуживающего, называется оператор (оператор ЭВМ и оператор машинного доения).

Источник: 2000 профессий, специальностей, должностей.
Энциклопедический справочник. Минск, 1986. С. 286, 287.

• *Вопрос*

Мы на закате
с поля возвращались,
Ядреным потом
стылый воздух пах. У каждого
обветренно качалась По-за плечом
рубашка на граблях.

Назовите профессию человека, написавшего эти строки? *Ответ*, поэт.