
PRO выбор

Руководитель проекта
Елена Валерьевна Гаврикова



Профориентация посредством игр и кино

В чём суть?



Причины сложностей в профессиональном самоопределении:

- Незнание себя
- Незнание мира профессий
- Неготовность к выбору

—

Психологические барьеры при профориентации, которые нельзя убрать обычным информированием

- Страх ошибки, сомнения в себе, неверие в собственные силы
- Отсутствие опыта самостоятельного выбора
- Неготовность брать на себя ответственность
- Сложность с прогнозированием и причинно-следственными связями
- Ориентир на чужое мнение



**Помощь в
профессиональном
самоопределении через
проективные методики:**

- Трансформационные
игры (Т-игры)**
- Метафорические
ассоциативные карты
(МАК).**
- Киноразборы**

T-игра – это проекция реальной жизни, где есть выборы, ситуации успеха и неуспеха, демонстрация типичной реакции и обучение, как справляться с последствиями

— Т-игровая система для подростков и взрослых «Профнавигатор» позволяет

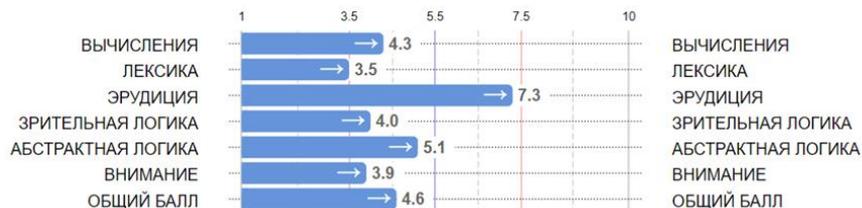


Подросток сопоставляет результаты теста и Т-игр

КОМПЛЕКС «ПРОФОРИЕНТАТОР»



СПОСОБНОСТИ



ЛИЧНОСТНЫЕ ОСОБЕННОСТИ



КАРТА ИГРЫ «ВЫБОР»

Что: *Выбор профессии*

2 уровень: *Баланс*

ЦЕЛЬ: *требовательности*

Мотивация, <i>Мотивация</i>	Человек	Природа	Ресурс, материал
Интерес ++	21 11	Интерес ++	Интерес +- 19 17
Возможности <i>Возможности</i>	+1 -1	Возможности ++	Возможности ++ 18 5
Требования <i>Требования</i>	+7 -3	Требования ++	Требования ++ 14 0
Результат <i>Результат</i>	+5 -2	Результат ++	Результат ++ 12 0
Востребованность <i>Востребованность</i>	+8 -5	Личная сила <i>Личная сила</i>	Информация <i>Информация</i>
Интерес --	22 21	Интерес --	Интерес +++ 17 -2
Возможности <i>Возможности</i>	+4 4	Возможности ++	Возможности ++ 15 -3
Требования <i>Требования</i>	+5 -2	Требования ++	Требования ++ 14 -5
Результат <i>Результат</i>	+5 -8	Результат ++	Результат ++ 12 4
Система	17 18	Технология	Техника
Интерес ++	+8 -14	Интерес	Интерес
Возможности <i>Возможности</i>	+1 -2	Возможности	Возможности
Требования <i>Требования</i>	+7 -4	Требования	Требования
Результат <i>Результат</i>	+3 -8	результат	результат

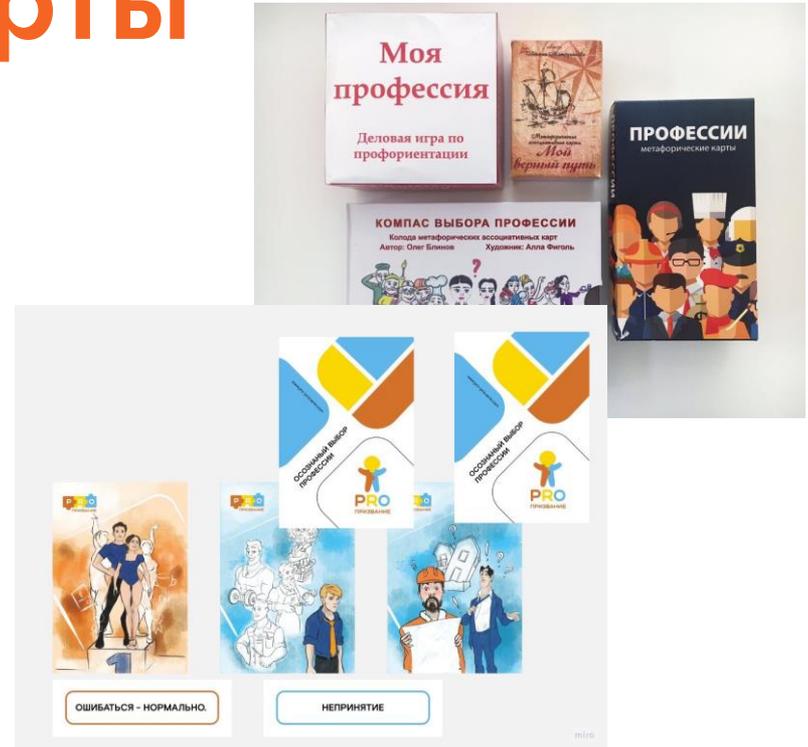
итог: 18 14

— Психологические результаты проекта

- Опыт самостоятельного выбора, ориентир на собственное мнение, уверенность в своих силах
- Научиться брать на себя ответственность
- Знакомство с миром профессий
- Знакомство с собой (интересы, склонности, сильные стороны, ценности)
- Проживание ситуаций успеха и неуспеха
- Формируется осознанность

Профориентационные МАК-карты

Это психодиагностический инструмент, который позволяет в короткие сроки установить наличие или отсутствие профессиональных предпочтений. С помощью карт глубинные переживания - страхи, желания, внутренние конфликты, нереализованные мечты, выражаются свободнее и легче



**В чем «волшебство» просмотра
киноразбора фильма?**

**Метод помогает родителям задуматься
о роли семьи в выборе профессии**



В процессе просмотра киноразбора родители увидят:

- Как ведут себя Родители (герои кинофильма)? Чего они боятся?
- Как ведут себя Дети (герои кинофильма)? Почему?
- Почему герои не принимают выбор профессии?

Осознания родителей

- Как родители влияют на выбор профессии детей?
- Какое поведение родителей мешает выбору профессии по душе?
- Как родители могут грамотно поддержать ребенка в выборе профессии?

Психологические результаты проекта

- Тест-драйв для родителей (посмотреть на ситуацию с разных сторон)
- Минимизация ошибок в выборе профессии ребенка
- Расширение представления о современном мире профессий
- Знакомство с образовательными траекториями ребенка

Команда проекта



Елена Михеева,
автор и ведущая т-игр,
психолог, игротехник



**Венера
Низамутдинова,**
профориентолог



**АНО «Центр социальной
поддержки «Рубус»»**



**Центр психологии
«Белая комната»»**