

# Ugdymas karjerai

Tinkamas profesijos pasirinkimas – ne tik materialinė gerovė ar visuomeninio statuso turėjimas, tačiau ir dvasinis pasitenkinimas turint galimybę realizuoti save ir dirbti darbą, kuris teikia moralinį pasitenkinimą. Kiekvienas žmogus turi teisę rinktis profesiją, kuri jam patinka, net jei ji nėra paklausiai ar „prestižinė“ darbo rinkoje, tačiau atitinka individualius žmogaus gebėjimus, pomėgius ir lūkesčius.

## Teisingai pasirinkti profesiją – reiškia surasti savo vietą gyvenime.

**Dažnai vaikų polinkiai ir interesai išryškėja jau nuo mažens. Stebint vaikų žaidimus, galima spėti, į kuriuos dalykus yra linkęs vaikas:**

- Vaikas linkęs į **praktines technines profesijas**, jei mėgsta žaisti su įrankiais, ardyti žaislus, gaminti naujus, konstruoti, statyti, virti ir panašiai.
- Vaikas linkęs į **profesijas susijusias su bendravimu ir organizavimu**, jei žaidžia vaidmenų žaidimus, noriai bendrauja, gydo, perka, parduoda, organizuoja ir panašiai.
- Polinkis su gamta susijusioms profesijoms pastebimas**, jei vaikas domisi augalais, juos laisto, sodina, stebi arba myli ir globoja gyvūnus.
- Vaikai, kurie greitai išmoksta skaityti, skaičiuoti, lygina ir braižo schemas, dėlioja smulkius žaislus** iš vienos krūvelės į kitą, dažnai būna linkę į su ženklų sistemomis ir informacija susijusias profesijas.
- Jei vaikas mėgsta **vaidinti, šokti, piešti, lipdyti, dainuoti** – ji turi polinkį į su menu susijusias profesijas.

.....  
**Sužinokite daugiau apie save, atlikę testus:**

[Testas „Profesijų mozaika“](#)

[Testas tėvams](#)

[„Karjeros testas“](#) (Šis karjeros testas parodys, kiek lengva Jums gauti norimą darbą ir padaryti sėkmingą karjerą. Sužinosite, kurios asmeninės savybės ir požiūriai Jums padeda ir kurios trukdo, siekiant karjeros).

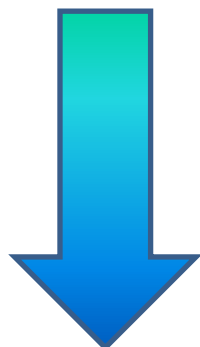
.....  
**Ką veikti karantino laikotarpiu:**

**1. Išmokyti savo šeimos narius naudotis IT.**

**2. Įvairūs žaidimai ant popieriaus. Žaidimai ant popieriaus: su rašikliu dviem:**

Anksčiau žaisdavo visur, šiandien beveik pamiršta.

**Žaidimai yra čia (rasti internete):**



Parengė **Rasa Balčiūnienė**,  
Šiaulių Gegužių progimnazijos ugdymo karjerai koordinatore  
rasa.balciuniene50@gmail.com

## 1. Jaučiai ir karvės

Александр						Компьютер					
4	8	6	1	1	1	8	9	5	6	1	1
5	9	7	0			2	4	7	1	0	1

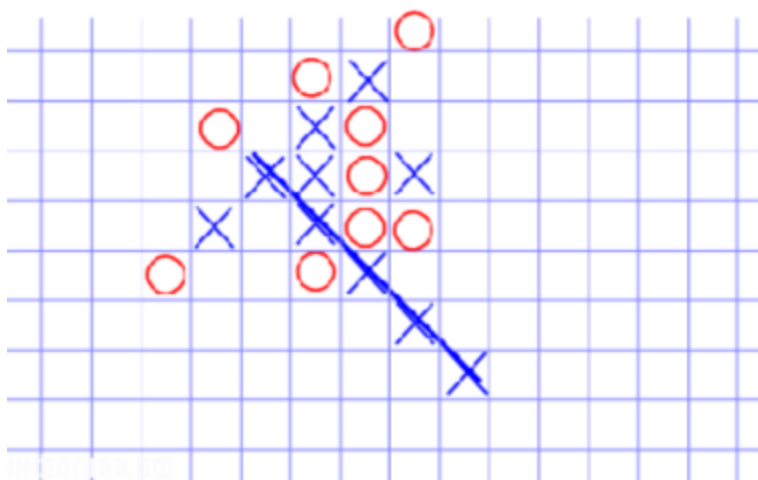
Pirmasis žaidėjas užrašo keturženklį skaičių, kad visi skaičiai būtų skirtingi. Antro žaidėjo tikslas yra atspėti šį skaičių. Kiekvienas spėlioja skaičius. Jei skaitmuo iš nurodyto skaičiaus yra skaičiuje, tada ši situacija vadinama karve. Jei skaitmuo yra stovi toje pačioje vietoje, tada ši situacija vadinama jaučiu.

Pavyzdžiui, pirmasis žaidėjas sugalvojo 6109, o antrasis - 0123. Tada pirmasis žaidėjas turėtų pasakyti: vienas jautis ir viena karvė (1j, 1k).

Laimi tas, kuris atspėja priešininko skaičių.

.....

## 2. Tic-tac-toe ant begalinio lauko

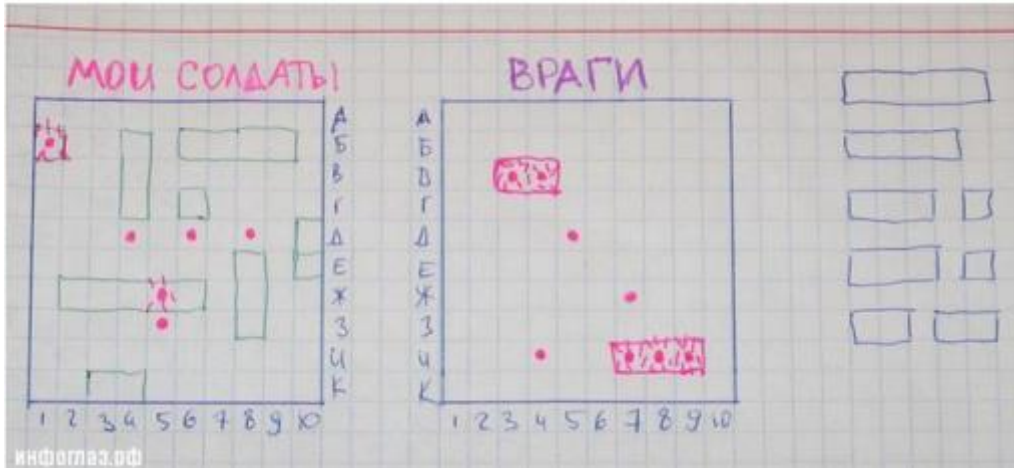


Ant begalinio lauko (popieriaus lapas yra gana tinkamas) žaidėjai savo ruožtu užrašo savo ženklą (kryžius arba nulį). Žaidimas baigiasi, kai vienas iš žaidėjų laimi arba jei baigiasi laukas.

Laimėtojas yra tas, kuris sugeba pastatyti savo penkis ženklus į vieną liniją, tiesią arba įstrižą.

.....

### 3. Jūrų mūšis



Šio žaidimo tikslas yra sunaikinti priešo daiktus (laivus). Žaidžia du žmonės. Žaidimo renginiai vyksta 2 kvadratinuose 10x10 dydžio laukuose. Vienas iš laukų yra tavo, kitas - priešininko. Ant jo dedate savo daiktus (laivus) ir priešas smogia į juos. Kitame lauke priešas turi savo daiktus (laivus).

Jūsų ginkluotosiose ir priešo pajėgose yra šie objektai (laivai):

- 1 denis (1 narvas) - 4 gabalėliai
- 2 denis (2 langeliai) - 3 gabalėliai
- 3 denis (3 langeliai) - 2 gabalėliai
- 4-denis (4 langeliai) - 1 gabalas.

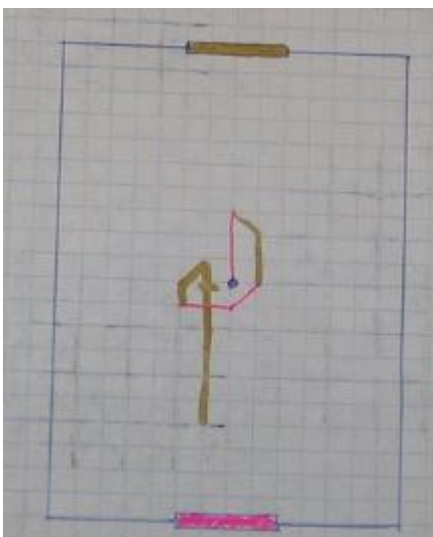
Objektai (laivai) negali būti dedami arti, tai yra, tarp dviejų gretimų objektų (laivų) turi būti bent viena laisvas langelis (atkreipkite dėmesį, kad priešas taip pat negali daiktų (laivų) glaudžiai išdėstyti).

Kai visi pasiruošimai bus baigti ir daiktai (laivai) sudėti, laikas pradėti mūšį.

Žaidėjas turi pirmąjį judesį, kurio objektai (laivai) yra kairiajame lauke. Jūs pasirenkate narvą varžovų lauke ir „šaudote“ į šį kvadratą. Jei paskandinote priešo laivą, priešininkas turi pasakyti „nužudytas“, jei sužeidėte laivą (tai yra, pataikėte į laivą su daugiau nei vienu deniu), tada priešininkas turi pasakyti „sužeistas“. Jei priešininkas atsitrenkia į laivą, jūs ir toliau šaudote.

Žaidimas baigiasi, kai vienas iš jo dalyvių praranda visus laivus.

### 4. Futbolas



Norėdami žaisti futbolą, jums reikia narve esančio lapo, kuris tarnaus kaip laukas. Žaidžia du žmonės. Vartai yra šešių langelių dydžio. Žaidimas prasideda aikštės (taško) centre. Pirmasis žingsnis atkreipiamas burtų keliu.

Taktas yra nutrūkusi linija, susidedanti iš trijų segmentų, kurių kiekvienas yra įstrižainė arba ląstelės pusė.

Negalite kirsti linijų ir neliesti jų. Jei žaidėjas negali atlikti kito judesio, oponentas nutraukia baudą: šešių kvadratų tiesia linija (vertikaliai, horizontaliai arba įstrižai).

Jei po laisvo smūgio kamuolys sustos ant jau nubrėžtos linijos arba žaidėjas negali judėti, tada įvyksta kitas laisvas smūgis.

Jie žaidžia iki pirmojo įvarčio.