

## **ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ КОЛЕКТИВНИХ ІГОР У ПРОФОРІЄНТАЦІЙНІЙ РОБОТІ ШКОЛИ У ПІДЛІТКІВ СТАРШОГО ВІКУ**

**Матохіюк Людмила Олександрівна,**  
доктор психологічних наук, професор  
Комунальний заклад вищої освіти  
«Вінницька академія неперервної освіти»

**Веирюк Жаниа Василівна,**  
вчитель математики,  
Зарожанський Навчально-виховний комплекс

Ігрові методи широко використовуються у процесі професійного орієнтування школярів і мають значну популярність, оскільки спрямовані на розкриття і вдосконалення пізнавальних здібностей учнів, усвідомлення і закріплення у ненав'язливій, цікавій для дітей формі матеріалу профорієнтаційного спрямування та його перспективне практичне застосування. Гра – надзвичайно ефективна для сприйняття форма роботи: дорослому вона дає можливість побачити проблему в цілому, а школяреві – на практиці набути навичок прийняття рішення й оволодіти рольовою поведінкою. Ділова гра – це в певному розумінні репетиція виробничої чи соціальної діяльності людини. Цей метод дає можливість програти будь-яку конкретну ситуацій в дії, що дозволяє краще розуміти поведінку людини, зрозуміти спонукальні сили діяльності в ту чи іншу мить реальної події.

Переваги ігрових методів полягають в тому, що вони підвищують інтерес учнів до вирішення проблеми професійного самовизначення та стимулюють школярів до вибору майбутньої професії. Моделювання в діловій грі типових ситуацій, що виникають в реальній практиці професійної діяльності сучасного фахівця, створюють умови максимального наближення до виробничих процесів різних видів професійної діяльності. Поєднання елементів професійної і навчальної діяльності з елементами гри знімає психологічну напруженість у діях підлітків при вирішенні актуальних для них завдань.

Ігрові методи поділяються на: дидактичні ігри, ігри-вправи, сюжетно-рольові, імітаційні ігри, операційні, ігри-змагання. Всі вони дозволяють вирішувати не тільки навчальні та виховні, а й профорієнтаційні завдання.

Для досягнення максимальної ефективності при проведенні колективних ігор необхідно:

- підтримувати високу динаміку, не дозволяти учасникам відволікатися (це дає змогу краще усвідомити модельовану проблему і підтримувати дисципліну);
- дотримуватися принципу добровільності (можна спостерігати збоку, якщо інші дозволять);
- не використовувати одну вправу багато разів (більше трьох-п'яти),

оскільки може бути втрачено до неї інтерес;

- надавати гравцям можливість висловлюватися якомога більше й частіше;
- при плануванні занять мати про запас декілька ігрових вправ;
- не намагатися після кожної вправи детально підбивати підсумки, оскільки найважливішим є ефект післядії.

Вимоги, яким має відповідати ведучий: вільне орієнтування в профорієнтаційній проблематиці, професійний такт, упевненість у собі, сміливість експериментатора, знання дисципліни.

Прийоми, що сприяють підтримці рівня ігрової дисципліни: динамічне ведення гри; обмеження в переведенні уваги учасників; залучення з використанням запитань, ігрових завдань пасивних учасників або тих, хто виявляє неігрову активність; використання невербальних методів. У випадку надмірної активності учасників рекомендується введення нових правил для запобігання затягуванню гри, наприклад: «Перш ніж висловитися – підними руку», «Регламент виступу – 30 секунд», «Голосно сміятися можна тільки стоячи» тощо.

Особливості профорієнтаційної гри:

1. Спрощене інформаційне забезпечення (поєднання гри з лекціями, самостійною роботою школярів).

2. Двоплановість: ігрова ситуація – умовна, а поведінка її учасників – реальна. При цьому ігрова поведінка може повністю або частково збігатися з реальним вирішенням профорієнтаційної проблеми учнів. Тому гра може стати тим стимулятором, який допоможе оптанту прийняти рішення.

3. Наявність ігрового конфлікту – динамічного стрижня гри, який часто реалізується спеціально заданими протиборчими ролями.

4. Одноразовість проведення (повторне проведення можливе у разі внесення у гру змін).

5. Розрахованість у часі (45 – 50 хвилин).

6. Відсутність спеціального відбору учасників.

Ефективність організації профорієнтаційної діяльності полягає у використанні вчителем активних форм та методів роботи.

Домінантною формою колективної профорієнтаційної роботи зі школярами є профорієнтаційна гра, на якій, залежно від змісту матеріалу, вирішуються такі профорієнтаційні завдання: повідомлення профорієнтаційної інформації (професійне інформування); виховання у школярів відповідального й активного ставлення до свідомого та самостійного вибору майбутньої професії; розвиток пізнавальної активності, ініціативності, самостійності, творчості, спостережливості; стимулювання особистості до самоосвіти, самооцінки, самонізнання та самовдосконалення; формування необхідних у майбутньому професійно важливих якостей особистості, правильного розуміння сутності професійного самовизначення та мотивів вибору професії [1].

В цілому використання ігрових методів у колективних формах профорієнтаційної роботи має бути творчим і виходити з наявного контингенту учнів та їх особистісних і вікових проблем у професійному самовизначенні. У процесі проведення профорієнтаційних ігор у діяльності групи потрібно

звернути увагу на окремі елементи активізації учасників групи. До них належать: включення в ігрову професійну діяльність різноманітних видів взаємодії учасників (прийняття та зміна ролей, ситуація «дзеркало», ситуація каруселі та ін.); зміна ігрових умов (маніпуляція з часом та простором, незвичайний вигляд головних героїв та ін.); додаткові допоміжні процедури (короткі письмові завдання, окремі завдання найбільш пасивним учасникам т ін.).

Під час профорієнтації старших підлітків використовують такі типи колективних ігор.

*Ігри – «загравання».* Ці ігри не є чітко профорієнтаційними і застосовуються для налагодження контакту з учнями. Прикладом таких ігор можуть бути ігрові ситуації, які використовують у тренінгах спілкування, під час тренування пам'яті й уваги, кмітливості. Профорієнтаційними ігри стають тоді, коли і увага, і пам'ять, і спілкування співвідносяться з конкретними професіями.

Рекомендується використовувати такі ігри – «загравання»: «Ланцюжок професій», «Відгадай професію», вікторина «Предмет праці» тощо.

*Ігри, в яких моделюються аспекти професійної діяльності.* Такі ігри можуть бути ознайомлювальними і пробними (тренінговими).

Під час ознайомлювальних ігор школярі одержують інформацію про особливості різних професій, професійні вимоги до працівника, умови праці.

При розробленні ознайомлювальних ігор ураховують такі психологічні ознаки праці (за Климовим): усвідомлення необхідності праці, її суспільної значущості – моральний аспект; володіння зовнішніми і внутрішніми засобами праці (професійні схильності, уміння, навички, здатності); орієнтація у виробничих відносинах.

До складу «формули професії», що є доцільною при підготовленні ігор, входять: мета праці, предмет праці, знаряддя праці, умови праці.

Пробні (тренінгові) ігри націлено на самопізнання. У них моделюються виробничі відносини, форми спілкування. Ці ігри («Асоціації», «Стажисти-інопланетяни», «Захист професій», «Відгадай професію» тощо) не виражають спеціально поставленої проблеми професійного вибору, але оскільки вибір професії передбачає знання світу професій і власних професійно важливих якостей, проводити їх дуже корисно. Застосовувані техніки: «Інформаційна карта», «Плюс, мінус».

*Ігри, в яких моделюється конструювання особистого професійного плану, професійних і життєвих перспектив.* Особистий професійний план складають, ураховуючи такі фактори: професійні схильності; загальні й спеціальні здатності; рівень претензій; інформованість про світ професій; думка однолітків, батьків; потреба суспільства в кадрах.

Ігри третього типу складаються з дев'яти компонентів: усвідомлення праці в житті суспільства (ціннісно-моральний аспект); далека професійна мета (мрія), узгоджена з іншими цілями; близькі професійні цілі як етапи досягнення далекої цілі; резервні варіанти; ознайомлення з професіями й відповідними навчальними закладами; пізнання своїх можливостей – реальне оцінювання внутрішніх і зовнішніх факторів вибору професії; знання шляхів для досягнення цілей, особливо близьких, і способів роботи над собою; реальна підготовка до

досягнення цілей, часткова їх реалізація, пробні пошукові дії; інший професійний вибір, побудова нового на випадок наявної невідповідності своїх можливостей поставленим цілям.

Третій тип ігор є найбільш загальним, містить елементи ігор інших типів і найбільшою мірою відповідає завданням профорієнтації. Ці ігри дають змогу старшокласнику усвідомити роль праці у своєму житті й житті суспільства, поставити професійну мету, узгоджену з іншими цілями, і сформулювати близькі професійні цілі (наприклад, ігри, що спонукають до співбесіди з професіоналом, роботодавцем або прийнятною комісією навчального закладу).

*Ігри, в яких моделюється система керування вибором професії з боку спеціалістів.* Ці ігри призначено для підготовки й перепідготовки спеціалістів, які займаються профорієнтацією. Їх можна назвати навчально-профорієнтаційними. Вони імітують взаємодію різних інститутів у системі профорієнтації (школа, сім'я, центри профорієнтації, професійні навчальні заклади тощо). Проводять їх у формі ділової гри-тренінгу, але для цього потрібне попереднє вивчення теоретичного матеріалу. Приклади ігор: «Відділ кадрів» та ін.

*Ігри «життєдіяльності».* Головне завдання цих ігор – активізація учасників профорієнтаційного процесу. Переваги ігор: можливість побачити цілісність проблеми, творче оволодіння матеріалом, що вивчається, набуття навичок прийняття рішень, опанування рольової поведінки тощо. Недоліки ігор: труднощі в поданні великого обсягу інформаційного матеріалу, несерйозне сприйняття методу учасниками гри.

*Бланкові ігри з класом.* Зазначені ігри організують таким чином, щоб консультант мав можливість грати з кожним учасником окремо і з усіма одночасно. При цьому всі гравці мають свої власні бланки, в яких позначають усі свої ходи і результати. Отримані результати не повинні розглядатися як традиційна психодіагностика, оскільки в цих іграх моделюються досить складні об'єкти і проводяться вони в нестандартних умовах. У більшості ігор цього типу моделюються деякі особливості підприємницької діяльності з урахуванням специфіки соціально-економічної ситуації, що склалася в Україні на сьогодні.

Оскільки професії, пов'язані з бізнесом, дуже хвилюють сучасних підлітків (з легкістю заробляють великі гроші), то профконсультант не повинен уникати спеціального розгляду їх. Це питання є досить делікатним (про такі професії хтось насправді щиро мріє), тому специфіка ігор має полягати в тому, що в них неприпустимі моменти моралізаторства (типу "гроші слід заробляти чесною працею" та ін.). Краща форма розгляду цих питань – проведення ігор у напівжартівливій, ненав'язливій, інтригуючій формі.

До ігор цієї групи можна віднести такі: «Купівля – продаж», «Я – компаньйон», «Торгівля».

*Настільні карткові ігрові профорієнтаційні методики.* Настільні карткові ігрові методики дають можливість моделювати проблеми особистісного й професійного самовизначення в більш простих формах.

У профорієнтаційній грі «Або-або» учасники переміщують свої фішки по ігровому полю, здійснюючи виписані в кожній клітинці ходи, пов'язані з

вибором або відмовою від тих чи інших складових професійного, життєвого й особистісного розвитку. За зробленим вибором (у вигляді відібраних карток) наприкінці гри визначається, які професійний і життєвий стереотипи вдалося реалізувати кожному учаснику.

У настільній грі «Країна багатих і розумних» моделюється суспільний устрій держави. Гравці виконують різні ролі (банкіра, міністрів екології, освіти, безпеки, охорони здоров'я та ін.). У ній також відбуваються різні події, на які потрібно якось реагувати (бажано спільно). Якщо вдається подолати проблеми, то виходить квітуча держава – «країна багатих і розумних», якщо ні – «країна бідних». У зв'язку з тим, що ці ігри складно видавати, а самостійно малювати їх готові далеко не всі консультанти, було придумано більш простий варіант гри з використанням звичайних гральних карт (дві повні колоди) [2].

Метою *профорієнтаційних ігор*, які використовувалися як окрема форма роботи, було ознайомлення старшокласників підліткового віку зі світом професій, надання допомоги в ситуації професійного самовизначення, моделювання ситуацій успішного професійного вибору.

Таким чином, колективна гра профорієнтаційного напрямку є «методом підготовки та адаптації до трудової діяльності, налагодження соціальних зв'язків, методом активного навчання, що сприяє теоретичній та практичній підготовці дітей старшого підліткового віку, побудові реальної дійсності, досягнення конкретних завдань».

#### **Список літератури:**

1. Калюжна, Ю. І. (2015). Особливості розвитку мотивації вибору професії у підлітків. *Психологія і особистість*, (1), 71-82.
2. Філатова, Н. В., & Філатова, Н. В. (2013). Використання сучасних освітніх технологій в профорієнтаційній роботі загальноосвітнього навчального закладу.