

УДК 37.06  
ББК Ч 426026 + Ч 410.057.1

ГСНТИ 14.25.01

Код ВАК 13.00.01, 13.00.02

**Сорокина Ирина Радиславовна,**

кандидат педагогических наук, доцент, кафедра социальной педагогики и психологии, Гуманитарный институт, Владимирский государственный университет им. А. Г. и Н. Г. Столетовых; 600015, г. Владимир, ул. Чайковского, 50-15; e-mail: sociolog1966@yandex.ru

**СПЕЦИФИКА ИГРОВОЙ ФОРМЫ ПРОФОРИЕНТАЦИОННОЙ РАБОТЫ С ПОДРОСТКАМИ  
В КЛУБАХ ПО МЕСТУ ЖИТЕЛЬСТВА**

**АННОТАЦИЯ.** Статья посвящена вопросу организации профориентационной игры в клубах по месту жительства. Рассмотрены возрастные особенности подростков, предопределяющие специфику работы по их профессиональной ориентации. Проанализирована классификация игр по виду деятельности участников игры; обозначены детерминанты ее использования в профориентационной деятельности. Раскрыта сущность профориентационной игры, сформулированы рекомендации по решению проблемы организации профориентационных игр в клубах по месту жительства.

**КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА:** клуб по месту жительства, профессиональное самоопределение, профориентационная работа, профориентационная игра.

**Sorokina Irina Radislavovna,**

Candidate of Pedagogy, Associate Professor, Chair of Social Pedagogy and Psychology, Institute of the Humanities, Vladimir State University n.a. A. G. Stoletov and N. G. Stoletov, Vladimir.

**THE SPECIFICS OF PROFESSIONAL-ORIENTED GAMES WITH THE YOUTH AT THE CLUBS  
SITUATED AT THE PLACES OF RESIDENCE**

**KEY WORDS:** club at the place of residence; professional self-determination; professional-oriented activities; professional-oriented game.

**ABSTRACT.** The article is devoted to the issue of organization of professional-oriented games in the club at the place of residence. The author considers the age peculiarities of pupils which determine the career-guidance work in the club at the place of residence. The classification of games was analyzed in the article, the conditions of its usage were determined. The author determines the essence of professional-oriented games and formulates the recommendations concerning the organization of professional-oriented games at the clubs at the places of residents.

**К**лубная деятельность – один из видов социальной работы, сфера реализации индивидуально-творческой активности личности с учетом ее возрастных и социокультурных особенностей. Работа в клубах по месту жительства организуется на принципах добровольности объединения, самостоятельности и самоуправления людей, имеющих общие интересы (8, с. 236).

Клубы по месту жительства рассматриваются нами как специально организованное пространство общения для определенного открытого сообщества детей, подростков и взрослых, объединенных одной целью. Клубы социально ориентированы, их деятельность направлена на создание условий для саморазвития участников, оказание им поддержки в реализации творческих возможностей эстетической, познавательной, спортивной направленности.

В подростковом возрасте закладываются основы нравственного отношения личности к разным видам труда, происходит формирование системы ценностей и смыслов, которые определяют избирательность отношения подростков к различным профессиям. Для младшего подросткового возраста свойственно стремление попробовать себя в разных видах деятельности. К 12-13 годам происходит

стабилизация интересов, их концентрация на ограниченном числе видов занятий, расширение знаний о мире профессий, становится возможной рациональная оценка их нравственной и материальных сторон. Проблема профессионального самоопределения актуализируется в возрасте 14 лет. Подростки начинают самостоятельно искать информацию о профессиях, формируется личностный смысл профессионального выбора, возникает рефлексия собственных способностей.

Подражание внешним формам поведения взрослых приводит к тому, что мальчики-подростки ориентируются на романтические профессии «настоящих мужчин», обладающих сильной волей, выдержкой, смелостью, мужеством (летчик-испытатель, космонавт, автогонщик и др.). Девочки обращают внимание на чисто женские профессии обаятельных, привлекательных и популярных (топ-модель, эстрадная певица, телеведущая и др.). Ориентация на романтические профессии складывается под влиянием средств массовой информации, тиражирующих образы успешных взрослых. Формированию такой профессиональной ориентации способствует также стремление подростков к самовыражению и самоутверждению (2, с. 39).

Избирательное отношение к учебным предметам в школе, занятия в кружках художественного и технического творчества формируют у подростков учебно-профессиональные интенции и профессионально ориентированные мечты. Образцы желаемого будущего становятся психологическими вехами, штрихами профессионального самоопределения.

Как отмечает А. В. Петровский, именно в старшем школьном возрасте появляется сознательное отношение к учению (3, с. 326). Старшеклассники начинают рассматривать учебу как необходимую базу, предпосылку будущей профессиональной деятельности. Их интересуют главным образом те предметы, которые им будут нужны в дальнейшем.

Наличие сформированной потребности в овладении конкретной предметной деятельностью, конкретным видом труда делает выбор определенной профессиональной деятельности мотивированным и образует механизм сознательного выбора профессии.

Профессиональное самоопределение – многомерный и многоступенчатый процесс, один из главных компонентов взросления личности, ее социализации, в котором И. С. Кон выделяет следующие этапы:

1) детская игра, в ходе которой ребенок принимает на себя различные профессиональные роли и «проигрывает» отдельные элементы, связанного с ними поведения;

2) подростковая фантазия, когда подросток видит себя в мечтах представителем какой-либо профессии;

3) предварительный выбор профессии, захватывающий весь подростковый и большую часть юношеского возраста; разные виды деятельности сортируются и оцениваются личностью сначала с точки зрения ее интересов, затем способностей и, наконец, с точки зрения системы ценностей;

4) принятие решения по выбору профессии, которому предшествует более широкая социальная ориентация – установка на вуз, специальное профессиональное образование или работа (6, с. 516).

В рамках социально-педагогической деятельности в клубах по месту жительства проводится профориентационная работа, которая призвана способствовать решению вопросов социализации и профессионального самоопределения подростков, а также младших школьников и лиц раннего юношеского возраста.

Активные занятия в клубе способствуют включению воспитанников в многообразные социально ценные и личностно значимые виды деятельности, в гуманистически ориентированные межличностные отношения со сверстниками и взрослыми; формируют

опыт социального поведения, необходимый для успешного вхождения в систему общественных отношений; развивают интеллектуальные, коммуникативные, экспрессивные, инструментальные способности.

Привлекательность клубной жизни для подростков состоит в разнообразной по характеру деятельности, позволяющей в том числе решить проблему профессионального самоопределения и самопознания; в возможности удовлетворять потребности в общении на основе совместных полезных дел, увлечений и интересов; в гуманистически выстроенных межличностных отношениях; в развитом самоуправлении и относительной автономии от взрослых; в игровой форме усвоения будущих социальных и профессиональных ролей.

«Игра – специально организованная деятельность, в которой ее участники, включаясь в работу добровольно, следуя общей игровой задаче, исходя из одинаковых начальных условий, действуя идентичными средствами, соблюдая одни и те же правила, добиваются определенных результатов, по которым оценивается личный или общий успех» (6, с. 518).

Специфика любой, в том числе профориентационной, игры заключается в следующем:

– игра социальна по происхождению и содержанию;

– участники игры познают и выделяют функции и общественный смысл человеческих отношений;

– игра – способ организации жизни;

– игра – самостоятельная, творческая деятельность;

– игра проявляется в ситуации «как будто»;

– игра – это эмоционально насыщенная деятельность, требующая настроения и вдохновения; в ней обнаруживаются сложившиеся способы эмоционального реагирования, приобретаются новые качества поведения, обогащается и развивается эмоциональный опыт;

– игра – деятельность, в которой мотив заложен в самом процессе;

– развитая форма игры – не только отражение окружающей действительности, но и ее преобразование (5, с. 82).

Грамотно проведенная игра предполагает продуманные цели, структуру, анализ и обсуждение приобретенного опыта или полученной информации. А. А. Захарова определяет игру как средство развития индивидуальных качеств личности с помощью знаний, умений и навыков; как метод организации и сплочения коллектива; как эмоциональное состояние, способ общения, фактор, формирующий внутренний мир

человека (1, с. 4). В педагогическом энциклопедическом словаре под редакцией Б. М. Бим-Бада игра понимается как форма деятельности в условных ситуациях, направленной на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально закрепленных способах осуществления предметных действий, в предметах науки и культуры. «В игре как особом исторически возникшем виде общественной практики воспроизводятся нормы человеческой жизни и деятельности, подчинение которым обеспечивает познание и усвоение предметной и социальной действительности, интеллектуальное, эмоциональное и нравственное развитие личности» (4, с. 98).

Игра многофункциональна: через нее передается социальный опыт; в ней подросток получает возможность проявить свою

активность, взаимодействуя с окружающим миром. С. А. Шамаковым определены педагогические условия организации игр: знание и понимание участниками игры ее содержания; наличие понятных правил проведения игры; ясное осознание каждым участником его роли в игре; наличие ситуаций преодоления препятствий, а также элементов юмора, веселых недоразумений, путаницы. Сюжет игры должен быть конечен и настроен на выигрыш (9, с. 188).

Одной из распространенных классификаций игр является классификация по видам деятельности участников игры (1, с. 6), предложенная международной организацией Союза пионерских организаций – Федерации детских организаций России (СПО-ФДО России) (Табл. 1).

Таблица 1.

### Классификация игр по видам деятельности

Группа игр	Разновидность игр
1. <i>Художественные игры</i> , требующие от участников проявления творческих и художественных способностей	а) музыкальные; б) актерские; в) изобразительные; г) литературные (лингвистические)
2. <i>Спортивные игры</i> , направленные на физическое развитие	а) игры на местности; б) эстафеты; в) игры-упражнения, тренирующие координацию движений, ловкость, реакцию
3. <i>Познавательные игры</i> , активизирующие познавательную деятельность детей и включающие вопросы и задания, связанные с различными областями знаний	а) викторины, конкурсы; б) загадки, головоломки; в) ребусы, шарады и т. п.
4. <i>Интеллектуальные игры</i> , направленные на развитие психических процессов и умственных способностей	игры, развивающие а) память; б) внимание; в) наблюдательность; г) логическое мышление; д) воображение
5. <i>Психологические игры</i> , дающие возможность углубиться в мир взаимоотношений с окружающими и с самим собой	игры, направленные на: а) осознание самого себя, самопознание; б) доверие, взаимопонимание; в) умение слушать; г) достижение согласия и разрешение конфликтов
6. <i>Организаторские игры</i> , связанные с решением вопросов, возникающих при создании коллектива и в дальнейшей работе с ним	игры, помогающие: а) выявить лидера; б) познакомиться с людьми; в) разбить участников на группы; г) сплотить группы
7. <i>Трудовые игры</i> , позволяющие участникам реализовать себя в реальной или смоделированной трудовой деятельности	игры: а) экономические; б) профессионально-имитационные

Рассмотрим данную классификацию игр с точки зрения ее использования в рамках профориентационной работы. В процессе художественной игры у подростков разви-

ваются такие важные качества, востребованные в любой профессии, как образное мышление и ассоциативная память, пространственное воображение, а также специальные

способности к различным видам художественной деятельности. Используемые в профориентировании, такие игры помогают развить у подростка определенные способности в соответствии с принципом природосообразности. Спортивные игры ориентируют на профессиональную деятельность, которая требует крепкого здоровья, двигательной активности и физической выносливости. Познавательные и интеллектуальные игры расширяют кругозор, детерминируют развитие умственных способностей, активизируют мыслительную деятельность, что может способствовать интеллектуализации физического труда. Психологические игры выявляют такие качества личности, как общительность, эмоциональная устойчивость, доброжелательность, эмпатия; подростки, которых увлекают такие игры, могут найти себя в профессиях, относящихся к типу «человек-человек». Организаторские игры способствуют выявлению лидерских качеств, необходимых при выполнении управленческих функций, а трудовые игры формируют положительное отношение к труду и любой профессиональной деятельности.

Все игры, связанные с трудом и трудовым воспитанием, можно разделить на четыре группы:

- игры на сюжеты из повседневной жизни;
- игры на профессиональные сюжеты;
- игры в аттракционы;
- занимательные игры.

Профориентационная игра может рассматриваться как способ интерактивного взаимодействия, который осуществляется в условных ситуациях и направлен на освоение социального опыта в процессе профессионального самоопределения. Грамотно подготовленная игра предполагает продуманную структуру, включающую в себя проблему и пути ее разрешения, анализ и обсуждение приобретенного опыта или полученной информации. Предварительно должны быть определены условия или правила игры, а также цель проведения игры, конкретизируемая задачами и принятая участниками игры.

Как считает Л. И. Божович, выбор профессии в подростковом возрасте может оказаться психологически даже не выбором, а актом подражания товарищам, родителям и их решениям, принятым под непосредственным влиянием внешних условий или случайно возникшего интереса (6, с. 517). Это обстоятельство предопределяет необходимость организовывать для подростков игры по профориентации, в процессе которых следует доводить до них информацию о состоянии современного рынка труда, возможных путях получения профессии, о тре-

бованиях, предъявляемых к претенденту на то или иное рабочее место. Социальный педагог в ходе игры по профориентации может давать общие сведения о профессии, раскрывать ее производственное содержание, условия работы, знакомить с системой подготовки будущего специалиста.

Целесообразно использовать в игре те знания, которые уже имеются у подростков. Задача ведущего игры – привести эти знания в систему через взаимообмен и взаимокоррекцию. Профориентационные игры двуплановы: игровая ситуация условна, а поведение участников игры реально. При этом игровое поведение может совпасть полностью или частично с реальным решением профориентационной проблемы участников. Поэтому игра может помочь подростку принять то или иное решение.

Профориентационные игры – один из профориентационных и профконсультационных методов, стимулирующих подростков к размышлениям о проблемах профессионального самоопределения. Для большей эффективности профориентационные игры целесообразно проводить в сочетании с другими формами и методами работы – беседами, дискуссиями, диагностическими процедурами, индивидуальными консультациями, лекционными формами работы и пр.

В условиях клуба по месту жительства игра активно используется в ходе организации профессиональных проб в процессе занятий по темам «Навыки самопрезентации», «Автопортрет», «Мир профессий», «Профессия на букву...», «Угадай профессию» (пантомима), «Собеседование с работодателем», «Цвет и вкус», «Угадай продукт» и др.

Анализ профориентационной игровой деятельности, проводимой с воспитанниками на базе пяти клубов Муниципального бюджетного образовательного учреждения дополнительного образования детей детско-юношеского центра (ДОД ДЮЦ) «Клуб» г. Владимира, позволяет нам сформулировать ряд рекомендаций по организации профориентационных игр в условиях работы клуба по месту жительства:

- игры должны проводиться с учетом возрастных, индивидуальных особенностей, склонностей и интересов подростков;
- игры должны предваряться специальными занятиями, направленными на расширение знаний о мире профессионального труда;
- в конце игры необходимо провести обсуждение полученной информации и дать ей оценку;
- количество игр, задействованных в работе, должно быть регламентировано.

Профориентационные игры позволяют их участникам реализовать себя в реальной или смоделированной трудовой деятельности, они рассчитаны на конкретные условия работы. Ценностно-нравственные профориентационные игры («Пришельцы», «Три ветерана», «Три судьбы», «Остров», «Спящий город», «Существо» (с элементами экологической воспитанности), пробно-ознакомительные профориентационные игры («Стажеры-инопланетяне», «Ассоциации» (профориентационный вариант), «Вакансия», «Новичок-Наставник», «Завод», «Кооператив», «Музей» имеют целью отработку навыков принятия конкретных решений. Игры «Профконсультация», «Приемная комис-

сия», «Пять шагов», «Советчик» позволяют отрабатывать приемы поведения на ответственных собеседованиях.

На каждом этапе становления профессионального самоопределения игра как способ активного взаимодействия имеет определенную специфику в зависимости от базовой потребности подростков. Систематически участвуя в игровой профориентационной деятельности, воспитанники клуба по месту жительства могут расширить свой информационный, эмоциональный и поведенческий потенциал в сфере профессиональной деятельности, что будет способствовать осознанному выбору ими своего профессионального пути.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Захарова А. А. Играем в школе, играем школой. В помощь педагогу-организатору игровой деятельности : метод. пособие. Владимир : Собор, 2009.
2. Зеер Э. Ф. Профориентология: теория и практика : учеб. пособ. для высш. шк. М. : Академический Проект; Фонд «Мир», 2008.
3. Кулагина И. Ю. Возрастная психология: Полный жизненный цикл развития человека: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений. М. : Сфера, 2009.
4. Педагогический энциклопедический словарь / гл. ред. Б.М. Бим-Бад. М. : Большая Российская энциклопедия, 2009.
5. Ребенок и социум / сост. Ю. В. Мелешко, Ю. А. Лежнева. Минск: Красико-Принт, 2007.
6. Сорокина И. Р. Игра как интерактивный способ взаимодействия в условиях профессионального самоопределения // Вестник Владимирского гос. гум. ун-та. Сер. «Педагогические и психологические науки». Владимир: ВГГУ, 2011. №11(30).
7. Спивак М. С. Клубные формирования как сфера учебно-воспитательной и досуговой деятельности // Воспитание школьников. 2011. №3.
8. Шакурова М. В. Методика и технология работы социального педагога : учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений. М.: Академия, 2008.
9. Шмаков С. А. Игры учащихся – феномен культуры. М.: Новая школа, 1994.

Статью рекомендует канд. пед. наук, доцент И. А. Ахьямова.