

УДК 37.047:378

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА КАК МЕТОД ПРОФИОРИЕНТАЦИОННОЙ РАБОТЫ В ВУЗЕ

Евдокимова В.Е., Кириллова О.А., Чистякова А.А.

ФГБОУ ВО «Шадринский государственный педагогический университет», Шадринск,
e-mail: vuz@shgpi.edu.ru

Актуальность темы профессиональной ориентации будущих выпускников, осуществляющейся в России и конкретно в Шадринском государственном педагогическом университете, принимает иное значение с учетом активных реформ рынка вакансий и системы высшего образования. Неактуальными становятся старые методы и средства проведения профессиональной ориентации. Они требуют своего обновления. Целью данной статьи является показать, что настольная игра может являться методом профориентационной работы, с помощью которого она осуществляется на базе Шадринского государственного педагогического университета. В результате проведения исследования были разработаны карточки для игры в рамках профориентационного направления вуза для школьников средних общеобразовательных учреждений, студентов средних профессиональных организаций и педагогов, основанные на информации о направлениях подготовки обучения в ШГПУ. Анализ проведенных с использованием настольной игры «Дубль» мероприятий показал, что школьники лучше запоминают основную информацию о профессиях, профессиональную терминологию, повторяют и закрепляют знания, полученные ранее на просветительских лекциях, выставках профессий. Это, несомненно, влияет на формирование личностного и профессионального самоопределения. Данные разработки могут быть использованы педагогическими вузами с аналогичными направлениями подготовки для организации профориентационной работы.

Ключевые слова: профессиональная ориентация, игра, активные методы обучения, профессиональное самоопределение, Дубль

Исследование выполнено при финансовой поддержке научно-исследовательских работ по приоритетным направлениям деятельности вузов-партнеров (Южно-Уральский государственный гуманитарно-педагогический университет и Шадринский государственный педагогический университет) в 2023 году по теме «Организация просветительской и профориентационной работы технопарка и педагогического кванториума в рамках реализации сетевого взаимодействия вуза с образовательными организациями региона» (№ 16-348 от 26 мая 2023 г.).

BOARD GAME AS A METHOD OF CAREER GUIDANCE WORK AT THE UNIVERSITY

Evdokimova V.E., Kirillova O.A., Chistyakova A.A.

Shadrinsky State Pedagogical University, Shadrinsk, e-mail: vuz@shgpi.edu.ru

The relevance of the topic of professional orientation of future graduates, carried out in our country, and specifically at the Shadrinsky State Pedagogical University, takes on a different meaning, taking into account the active reforms of the job market and the higher education system. The old methods and means of professional orientation are becoming irrelevant. They require their own update. The purpose of this article is to show that a board game can be a method of career guidance, with the help of which it is carried out on the basis of Shadrinsky State Pedagogical University. As a result of the research, cards were developed for playing in the framework of the vocational guidance direction of the university for schoolchildren of secondary educational institutions, students of secondary professional organizations and teachers, based on information about the directions of training at SHSPU. The events held using the board game “Double” have shown that students will be able to memorize basic information about professions, professional terminology, repeat and consolidate the knowledge gained earlier at educational lectures, exhibitions of professions, which undoubtedly affects the formation of personal and professional self-determination. These developments can be used by higher pedagogical universities with similar areas of training for the organization of career guidance work.

Keywords: professional orientation, game, active teaching methods, professional self-determination, Double

The study was financially supported by research works in priority areas of activity of partner universities (South Ural State Humanitarian Pedagogical University and Shadrinsk State Pedagogical University) in 2023 on the topic “Organization of educational and career guidance work of the technopark and pedagogical quantorium as part of the implementation of the network interaction of the university with educational organizations of the region” (No. 16-348 dated May 26, 2023).

Для любого человека важно определиться: чем в жизни он хочет заниматься, какую профессию выбрать, чтобы она приносила и моральное, и материальное удовлетворение. Эти вопросы возникают у каждого человека, в том числе и у старшеклассников, которые закан-

чивают школу. На сегодняшний день в России происходят большие изменения в области профессиональной ориентации, вследствие этого при выборе профессии абитуриенты самостоятельно не в силах разобраться в большом объеме информации [1, с. 37].

Цель исследования – изучение вопроса организации профессиональной ориентации будущих выпускников вуза.

Материал и методы исследования

Исследование проведено на базе ФГБОУ ВО «Шадринский государственный педагогический университет» таким средством, как настольная игра, посредством анализа эмпирического опыта.

Результаты исследования и их обсуждение

Под профессиональной ориентацией понимается система учебно-воспитательной и психологической помощи будущим выпускникам по осуществлению выбора перспективной профессии и оптимального пути достижения для дальнейшего профессионального образования.

Осуществление профориентационной деятельности необходимо проводить комплексно, ненавязчиво, интересно, используя активные современные методы обучения, которые позволят естественно включить школьников в ход знакомства с направлениями подготовки и с самим учебным заведением [2, с. 61].

Применение активных методов обучения в профориентационной работе позволит организовать разные и интересные виды деятельности, которые помогут школьникам приблизиться к выбору будущей профессии. В зависимости от характера деятельности школьников их можно разделить на:

- игровые методы, привлекающие своими элементами, насыщенными действиями: роли, обыгрывание ситуаций, воссоздание событий в действительности, фиксирующие у обучающихся появление новых навыков, полученных в игровом формате;

- дискуссионные методы – базируются на взаимосвязи участников, где ведущий в случае необходимости поддерживает и направляет респондентов к нужному коллективному решению;

- рейтинговые методы – способствуют стимулированию деятельности обучающихся средствами соперничества;

- тренинговые методы – ориентированы на побуждение и регулирование интересов личности с помощью воздействий на характер действий респондентов в ходе проведения тренинга [3, с. 217].

Среди разнообразия активных форм организации профориентационной работы можно выделить наиболее действенную форму – игру. Она характеризуется большим потенциалом для оценки обучающимся своей деятельности, взаимодействия и самого себя.

В профессиональном самоопределении будущим абитуриентам могут прийти на помощь игровые технологии, способствующие расширению представлений о разных сферах профессиональной деятельности человека.

Заложенные еще природой, игровые технологии имеют колоссальные возможности. Благодаря им активизируются когнитивные способности обучающихся, позволяющие им приобретать знания в посильном виде, а в практической деятельности развить способности делать самостоятельный выбор, работать в команде.

Для профессионального самоопределения необходимо использовать стимулирующие методики. Н.П. Пряжников выделил 8 видов таких методик [4, с. 20]:

- профориентационные игры с классом – предусматривают проведение в стенах школы (работу проводит один педагог); предполагают большую динамику действий;

- игровые профориентационные упражнения – предусматривают деятельность в малых объединениях;

- профориентационные действия в виде карточек;

- настольные карточные игры;

- бланковые карточные методики;

- стимулирующие профориентационные анкеты;

- бланковые игры с классом;

- ценностно-смысловые опросники, включающие некоторые игровые положения, способствующие возбудить интерес к проблемам самоопределения.

Перед организацией деятельности с использованием методик игровых технологий необходимо предварительно провести большую подготовительную работу. Выделим общие этапы подготовки и проведения профориентационных игр:

- формулировка цели;

- проектирование предварительного этапа;

- обозначение игровых положений в общих чертах;

- формулировка условий игры;

- формулировка процедурных дополнений;

- проектирование этапа рефлексии (обсуждение, рефлексия игры) [5, с. 159].

В данной статье будут рассмотрены настольные игры как метод профориентационной работы в высшем учебном заведении из опыта работы Шадринского государственного педагогического университета. Подобные игровые методики раскрывают перспективы моделирования индивидуального и профессионального самоопределения более простого вида.

Настольные игры не только способствуют отдыху и развлечению, но и дают возможность получить знания о направлениях подготовки в высшем учебном заведении. Имеется множество настольных развивающих игр, которые позволяют передать запас знаний в простой форме. Кроме того, следует учитывать тот факт, что развлекательные настольные игры в последнее время очень популярны среди молодежи, поэтому в профориентационной работе считаем целесообразным применять именно этот метод [6, с. 7].

Использование настольной игры способствует повышению познавательной активности школьников, развитию личностного и профессионального самоопределения. Игра также может помочь в развитии качеств, позволяющих управлять собственным душевным состоянием. Она повышает интерес к получаемой информации.

В данной статье рассмотрено использование настольной игры «Дубль» в профориентационной работе ФГБОУ ВО «Шадринский государственный педагогический университет» (рис. 1).



Рис. 1. Обратная сторона карточки игры «Дубль» вуза

Следует отметить, что данная игра относится к серии разработанных игр по направлениям подготовки и студенческой жизни в ШГПУ, которые используются в профориентации.

Игра была создана в рамках профориентационного направления вуза для школьников средних общеобразовательных учреждений, студентов средних профессиональных организаций и педагогов и основана на информации о направлениях подготовки обучения в ШГПУ.

Это активная, захватывающая настольная игра, вырабатывающая внимание и скорость воздействия. Отличительные инструкции также готовят к развитию коммуникативных навыков и умений самообладания, а поединок на интересных и красочных карточках затягивает играющих.

Рассмотрим некоторые положения организации игры.

Так как игра посвящена ШГПУ, то для ее прохождения участники должны получить необходимую информацию о вузе в целом, о направлениях подготовки, а также в общем о студенческой жизни. Поэтому перед началом игры рекомендуется провести познавательно-информационные беседы об истории вуза, направлениях обучения, показать видеоролики об изучаемых профессиях, основных видах деятельности, инструментах и о функционале каждой, о студенческой жизни, традиционных научных, спортивных и развлекательных мероприятиях, проводимых в вузе.

Игра состоит из 55 карточек, на которых изображены 8 символов разных направлений подготовки в вузе по педагогическим специальностям и символы студенческой жизни. Примеры символов приведены на рисунке 2. Следует отметить, что расположенные на карточках символы профессий также необходимо рассмотреть перед началом игры, после проведения познавательно-информационной беседы.

Изображения на карточках размещены так, что на каждой из них обязательно найдется один совпадающий символ (рис. 3). Смысл игры независимо от выбранного сценария состоит в том, чтобы как можно скорее заметить одинаковое изображение и озвучить его.

Разработанная игра «Дубль» предполагает три различных сценария – мини-игры: «Разбери башню», «Колодец», «Горячая картошка». Цель каждой мини-игры зависит от выбранного варианта сценария.

«Разбери башню». Ведущий перетасовывает колоду карточек перед участниками, затем каждый получает по одной карточке и закрытой стороной кладет перед собой. Оставшаяся колода помещается в центр лицевой (открытой) стороной вверх (рис. 4). Цель игры – набрать карточек больше, чем у других игроков.

Игра проходит так, что игроки переворачивают свои карточки лицевой стороной вверх. Каждый игрок должен стараться быть самым быстрым, чтобы найти изображение на своей карточке, совпадающее с изображением на верхней карточке в колоде. Игрок, который первым найдет совпадающее изображение на своей карточке и на карточке в общей колоде и назовет его, забирает ее и кладет себе наверх. В результате перед игроками появляется карточка с другими символами, и игра не останавливается до тех пор, пока не закончатся карточки. Выигрывает игрок, набравший больше всего карточек.



Рис. 2. Символы и их расшифровка

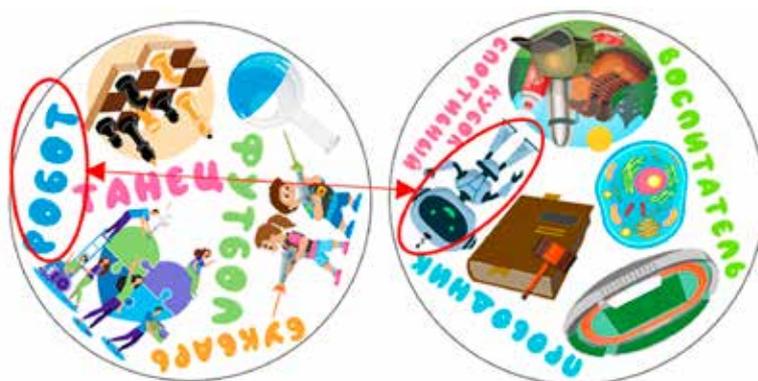


Рис. 3. Правила поиска изображений

«Колодец». Ведущий перетасовывает колоду карточек перед участниками. Все карточки поровну делятся между участниками, а последняя размещается по центру лицевой стороной вверх (рис. 5). Цель игры – освободиться от своей колоды, создавая башню из карточек в центре с помощью обнаруже-

ния соответствия на своей и центральной карточке. Игра проходит так, что участники в один и тот же момент показывают свои карточки и стремятся быстро обнаружить соответствие с центральной карточкой, громко назвать элемент совпадения и избавиться от нее, положив на колоду в центре сверху.

ПРИМЕР: ПОДГОТОВКА К ИГРЕ ВТРОЕМ



Рис. 4. Пример подготовки к игре втроем варианта «Разбери башню»

ПРИМЕР: ПОДГОТОВКА К ИГРЕ ВТРОЕМ



Рис. 5. Пример подготовки к игре втроем варианта «Колодец»

ПРИМЕР: ПОДГОТОВКА К ИГРЕ ВЧЕТВЕРОМ



Рис. 6. Пример подготовки к игре вчетвером варианта «Горячая картошка»

Игрокам нужно обладать хорошей реакцией, так как карточка в центре меняется сразу же, как на нее кладется карточка из колоды игрока. Выигрывает тот игрок, который последним избавится от своих карточек.

«Горячая картошка». Начало игры аналогичное другим сценариям игры, отличие состоит только в том, что игра проходит раундами, и каждый раз участникам раздается по одной карте (рис. 6). Цель игры – первым найти соответствие на своей карточке и избавиться от нее.

Для проведения игры в начале данного сценария игроки переворачивают свои карточки так, чтобы были хорошо видны символы профессий. Как только игрок находит изображение, совпадающее с подобным на его карточке и карточке другого игрока, он называет его и кладет свою карту поверх карты соперника. Этот игрок теперь должен найти совпадение на своей новой карточке и карточках оставшихся игроков. Тот, кому по итогам раунда все скинули карточки, оставляет их себе. Начинается новый тур.

Побеждает игрок, накопивший меньше всех штрафных карточек.

Для усложнения игры ведущий предлагает заработать дополнительные бонусы, например при объяснении каких-либо элементов символов профессий или студенческой жизни: почему именно этот символ выбран, что он обозначает и пр. Данная информация была предоставлена школьникам перед началом игры в ходе проведенных бесед, просмотра видеороликов о мероприятиях, проводимых в вузе.

Заключение

Таким образом, проведение подобных игр профориентационной направленности позволит школьникам запомнить основную информацию о профессиях, изучить профессиональную терминологию, повторить и закрепить знания, полученные ранее на просветительских лекциях, выставках профессий, что, несомненно, влияет на фор-

мирование личностного и профессионального самоопределения.

Список литературы

1. Кузьмина С.Р., Федотова Д.Ю. Профессиональная востребованность и профориентация современных школьников // Юный ученый. 2022. № 5(57). С. 35-38.
2. Венцель С.В. Настольные игры как формат работы с молодежью // Обзор НЦПТИ. 2022. № 2(29). С. 60-65.
3. Смирнова Е.А., Ильичева В.А. Формирование готовности младших школьников к профессиональному самоопределению посредством интерактивных технологий // Научные исследования XXI века. 2022. № 3(17). С. 214-217.
4. Пряжников П.Н., Пряжникова Е.Ю., Сергеева М.Г. Профориентационная работа с особыми абитуриентами и студентами в вузе // Профессиональное образование и общество. 2018. Т. 26, № 2. С. 18-89.
5. Нагина А.В. Организация предпрофильных элективных курсов как одна из форм профориентационной работы в образовательных организациях // Педагогическое обозрение. 2020. № 2(42). С. 158-160.
6. Фокина Н.Б. Разработка и использование настольных игр для повышения эффективности обучения // International Journal of Professional Science. 2022. № 7. С. 5-9.