

ІННОВАЦІЙНА ГРА ЯК ЗАСІБ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ПРОФЕСІЙНОГО САМОВИЗНАЧЕННЯ УЧНІВСЬКОЇ МОЛОДІ

Гриценко Л.І.

Україна, м. Київ, Інститут проблем виховання НАПН України

Науковий пошук, спрямований на вдосконалення підготовки підростаючого покоління до життєвого, особистісного й професійного самовизначення актуалізується перебудовою освітньої системи, перманентним характером профорієнтації, соціально-економічними змінами та багатогранним характером самої проблеми самовизначення, яке за визначенням П. Щедровицького полягає у “здібності людини будувати саму себе, свою індивідуальну історію. [5] Професійне самовизначення є однією з форм цього свідомого акту виявлення і утвердження власної позиції в проблемних ситуаціях. Ефективність професійного самовизначення особистості залежить від його педагогічного забезпечення профорієнтаційного процесу, від того, як освітньо-виховне середовище здатне динамічно створювати і , водночас, стабільно реплікувати “певну сукупність умов для формування готовності до ефективної реалізації вибору профілю навчання (на допрофільному етапі) чи освітньо-професійної траєкторії (у умовах профільного навчання)”. [1]

Недоліком сучасної профорієнтації часто виступає застарілість форм, методів й засобів, які використовуються в традиційному навчально-виховному процесі, бо вони не сприяють вирішенню основних задач навчально-виховної діяльності, розвитку активності, самостійності й відповідальності школярів, які є передумовою готовності до здійснення усвідомленого вибору. Але навіть наявність відповідного методичного забезпечення, знання про сучасні форми роботи ще не гарантують ефективності профорієнтаційного процесу. Так, під час впровадження

розроблених науковцями Інституту проблем виховання О. Мельником, О. Моріним, Л. Гуцан, З. Охріменко, І. Ткачук та іншими програмно-методичних комплексів “Людина і світ професій”, “Побудова кар’єри” нами з’ясовано, що більша ефективність в їх застосуванні виявилася пов’язаною також із психологічною, організаційною готовністю адміністрації та педагогічного колективу закладу до запровадження таких курсів та із готовністю вчителя до незаформалізованої, творчої, конструктивної взаємодії з учнями, толерування “побічних ефектів”, які зустрічаються під час профорієнтаційної діяльності: емоційні навантаження, невизначеність особистої ролівої позиції. [2, 3]

Стан забезпечення професійного самовизначення учнівської молоді потребує запровадження системного підходу в підготовці не тільки окремих фахівців, на яких безпосередньо покладається проведення занять та заходів профорієнтаційного характеру, а і всього колективу навчального закладу який, в ідеалі, має виступати як цілісна “система створення умов”. Це завдання можна вирішити як шляхом підготовки педпрацівників до забезпечення професійного самовизначення учнівської молоді на основі компетентісного підходу, так і шляхом підвищення готовності самої освітньої системи із використанням методів, які дозволять у всіх співробітників школи сформулювати бачення проблем, цілей, задач та засобів професійного самовизначення.

Сьогодні в освітній системі застосовуються форми і методи активного соціально-психологічної взаємодії, серед яких слід звернути увагу на ігрові форми. Розвиток сучасних ігрових форм навчання відбувався під впливом методів навчання і соціально-психологічної підготовки до професійної організаційно-управлінської діяльності взагалі. В педагогіці з’явився ряд методів ситуаційного навчання, як то: рольовий метод, метод аналізу

конкретних ситуацій, метод критичного розбору виробничих конфліктів, різні техніки соціально-психологічного тренінгу. Найкращим засобом формування не тільки готовності до здійснення вибору, а і величезного спектру навичок у учнів та вчителів, які все частіше виступають в ролі своєрідних менеджерів освітніх послуг, фасилітаторів навчально-виховного процесу, є заміщення когнітивного, предметно-практичного та особистісного досвіду учасників, який набувається в іграх. Ігрова форма розглядається як засіб формування і тренінг компетентності в змодельованих умовах.

В «Психологічному словнику» гра визначається як форма діяльності в умовних ситуаціях, спрямована на відтворення і засвоєння суспільного досвіду, зафіксованого в соціально закріплених способах здійснення предметних дій, в предметах науки і культури. «Характерною особливістю гри є її двоплановість. З одного боку, гравець здійснює реальну діяльність, виконання якої вимагає дій, пов'язаних з вирішенням цілком конкретних, часто нестандартних завдань. З іншого – ряд моментів цієї діяльності носить умовний характер, що дозволяє відволіктися від реальної ситуації з її відповідальністю і численними супутніми обставинами. Ця двоплановість і обумовлює розвивальний характер гри». [4, с. 127-128]

Найпопулярнішим засобом в відпрацюванні професійних навичок, підвищенні ефективності професійних комунікацій (в педколективі, з батьками, з дітьми, з соціальним «довкіллям» школи) є ділова гра, яка представляє собою форму відтворення предметного і соціального змісту професійної діяльності, моделювання систем стосунків (ставлень), характерних для даного виду практики. Проведення ділових ігор є розгортанням особливої діяльності учасників на імітаційній моделі, що відтворює умови і динаміку педагогічного процесу. Залежно від того, який тип людської практики відтворюється і цілей учасників, виділяють навчальні,

дослідницькі, управлінські, атестаційні ділові ігри тощо. Так, навчальна ДГ, відтворюючи предметний та соціальний контексти профорієнтаційної діяльності, дозволяє моделювати більш адекватні порівняно з традиційним навчанням умови формування профорієнтаційної діяльності - як основної, так і як профорієнтаційного компоненту в системі викладання предметів, виховної роботи тощо. В такому “контекстному” навчанні досягнення дидактичних і виховних цілей зливається в єдиній за своєю природою активності, що реалізується в формі ігрової діяльності учасників ДГ. Мотивація учасників при цьому обумовлюється широкими можливостями для цілепокладання і цілездійснення, діалогічного спілкування на матеріалі проблемно представленої змісту ДГ. Але вирішення завдання налагодження не ситуативної, а системної діяльності школи в сфері забезпечення професійного самовизначення учнів потребує більш релевантних засобів.

Таким засобом на сьогодні може виступати інноваційна гра, “вирощена” на основі більш складної організаційно-діяльнісної гри (ОДГ). Організаційно-діяльнісні ігри були започатковані в 1979 р колективом під керівництвом Г.П. Щедровицького, і переслідували мету перебудови і розвитку діяльності на відміну від її простого відтворення. [4, с 58-60] Процес мислення в такій грі виносився на “табло” в своєрідній графічній формі. Таке табло в ОДГ показує процес і структуру, виступає продуктом колективного мислення і засобом організації подальшої діяльності. Перевагою ОДГ в порівнянні з іншими засобами активізації діяльності - в тому, що вона ставить всіх учасників (наразі - колектив школи) в реальні умови комунікативної та мисленнєвої взаємодії за необхідності опрацювати модель забезпечення вирішення конкретної, в нашому випадку профорієнтаційної задачі, але за рахунок особливого характеру ігрової діяльності робить принципово можливим подолання будь-яких перешкод,

створюючи для учасників найбільш сприятливі умови для самодіяльності, самоорганізації і саморозвитку. Разом з тим ОДГ забезпечує органічне вирощування в умовах колективної роботи форм і методів прикладного дослідження завдань “забезпечення” - створення умов для професійного самовизначення - в конкретному колективі з його ресурсами, включаючи батьків та докільля, проектування, конструювання, планування певної діяльності вже на рівні школи (району, міста) як самоорганізованої системи. Але цей метод досить складно реалізувати в умовах навчального закладу (іноді на практиці за організаційно-діяльнісну гру видають те, що нею в жодному разі не є), оскільки ОДГ потребує досить тривалої підготовки і специфічних умов проведення, при цьому створені в ході проекти забезпечення професійного самовизначення можуть виявитись нежиттєздатними через недостатню методологічну підготовку учасників. На відміну від ОДГ, інноваційна гра (ІГ) є формою спільної діяльності для вироблення нового знання, нових способів організації, самовизначення учасників, розкриття їх творчого потенціалу. Особливістю ІГ є групова робота з нежорстко структурованим завданням, непередбачуваним інтелектуальним продуктом, формування в шкільному колективі ціннісно-орієнтаційної єдності, орієнтації на інноваційну поведінку в професійній діяльності, активну участь в житті навчального закладу, вироблення навичок спільного вирішення професійних (і не тільки) проблем, формування потреби в діловому і міжособистісному спілкуванні учасників гри.

В ІГ використовується такі техніки: розпредметнення – полягає у відмові від усталених позицій через зіштовхування їх у конфлікті і обговорення з “чужих” позицій; проблематизацію - виявлення труднощів у забезпеченні професійного самовизначення у власній діяльності (через

пошук глибинних причин); цілепокладання - визначення цілей, за реалізацію котрих учасники гри беруть відповідальність; самовизначення – визначення позиції в просторі гри на основі власних цілей і їх співвіднесення з цілями і позиціями інших учасників; рефлексію - осмислення процесу, способів і результатів діяльності кожного учасника і групи, котра є одним із основних механізмів саморозвитку, сприяє усвідомленню і закріпленню вдалих елементів діяльності і відсіву помилкових; схематизація - зорові образи розумових або соціальних процесів, представлені на папері або дошці, легше піддаються осмисленню, особливо в колективній діяльності. Методологам для цього вдалося виділити ряд універсальних схем, які можна докласти до аналізу абсолютно різних явищ. Схематизація також дозволяє оформити рішення, уявлені і позиції учасників гри, що робить їх доступними для колективної рефлексії; позиційний аналіз - пов'язаний з визначенням місця в структурі діяльності, що задає відповідні способи сприйняття реальності і способи дій.

Основний ефект ІГ полягає в перебудові свідомості співробітників від традиційного способу мислення до інноваційного. Ефект гри може бути нівельований за умови неповної участі колективу школи, особливо якщо грою була охоплена не сама авторитетна частина колективу, по за грою виявились реальні та формальні лідери. Тому обов'язковою умовою ІГ, на відміну від інших ігор, в тому числі і ділових, є залучення адміністрації того рівня, на якому проводиться гра, а, в разі долучення батьків, - керівників самоврядних батьківських організацій чи інших структур, оскільки, за недотримання цієї умови, системні напрацювання не зможуть бути запровадженими, особистісні настанови та зміни можуть вступити в суперечність з усталеними традиціями. За дотримання відповідних правил інноваційна гра через синтез когнітивного, предметно-практичного та

особистісного досвіду учасників, виступає ефективним активуючим засобом забезпечення професійного самовизначення учнівської молоді.

Література:

1. Гриценко Л.І. Педагогічні засоби забезпечення професійного самовизначення в процесі допрофільної підготовки та профільного навчання / Матеріали II Міжнародної науково-практичної конференції “Неперервна освіта нового сторіччя: досягнення та перспективи” (18-25 квітня 2016 р., м. Запоріжжя). – [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://drive.google.com/file/d/0B4K0hkaeW3PvZkZieHRQdIFKRkk/view> (0,5 др. арк.)

2. Людина і світ професій: навч.-метод. посіб. [для 8–9-х класів] / [О. В. Мельник, О. Л. Морін, Л. А. Гуцан, С. М. Дятленко, І. І. Ткачук, З. В. Охріменко, О. М. Пархоменко, Л. І. Гриценко ; за ред. О. Л. Мельника]. – Івано-Франківськ : “НАІР”, 2015. – 160 с. (0,9 др. арк.)

3. Побудова кар’єри: комплекс навчальних програм (9, 17, 35, 70 год.) // [О. В. Мельник, О. Л. Морін, Л. А. Гуцан, І. І. Ткачук, О. М. Пархоменко, З. В. Охріменко, М. В. Лузан]. – Кіровоград: Імекс-ЛТД, 2014. – 88 с

4. Психология. Словарь. / Под общ. ред. А.В. Петровского, М.Г. Ярошевского. – 2 изд., испр. и доп. – М.: Политиздат, 1990. – 494 с.

5. Щедровицький Г. Організаційно-діяльнісна гра як нова форма організації та метод розвитку колективної мислєдїяльності / Георгій Щедровицький // Психологія і суспільство. – 2006. – №3. – С. 58–69.