

ТВОРЧЕСКИЙ ПОДХОД К ОРГАНИЗАЦИИ ПРОФОРИЕНТАЦИОННОЙ РАБОТЫ Л.А. ПИЛИПЕНКО

*Филиал Белорусского национального технического университета
«Борисовский государственный политехнический колледж»*

Выбор предстоящей профессиональной деятельности является определяющим для каждого человека, т.к. от этого будет зависеть вся его дальнейшая жизнь. Самым доступным, интересным, познавательным и обучающим «инструментом», облегчающим выбор сферы деятельности, будущей профессии, несомненно, является игра. Для утверждения приоритетов профессионального образования и привлечения внимания к профессиональной деятельности нами разработана и апробирована развивающая квест-игра «Алгоритмы».

Цель развивающей квест-игры: обеспечить создание условий для успешного профессионального самоопределения и развития способностей не только к воспроизводящей, но и к творческой индивидуальной и командной деятельности. Успешное решение трудной задачи, применение подходов, правил, алгоритмов, вклад в общий результат творческой деятельности знакомят игроков с эффективными приемами достижения результата и, возможно, заинтересуют в

продолжении обучения в данном учреждении образования, где такие же учащиеся являются разработчиками, организаторами и игротехниками квест-игры.

Задания, с которыми сталкиваются участники игры, позволяют каждому «получить более полное представление о характере и структуре своих умственных способностей» [1]. Чем больше опыта приобретается в решении различных задач, чем легче с ними справляться в дальнейшем и тем проще анализировать проблемы, возникающие на жизненном пути [2] и применять изученные подходы в последующей практической деятельности.

Задачами развивающей квест-игры «Алгоритмы» являются: содействовать популяризации учреждения образования; способствовать повышению устойчивого интереса к будущей профессиональной деятельности средствами игры; выявлять, вовлекать наиболее одаренных и талантливых учащихся своего учреждения образования; развивать творческий потенциал средствами моделирования нового знания, групповых (командных) форм организации деятельности; обеспечивать условия для совершенствования умений эффективного решения задач в нестандартной, новой для ребят ситуации; способствовать развитию профессионального мышления, способностей к проектированию своей деятельности средствами алгоритмизации процесса или (и) результата; организовать конструктивный анализ ошибок, обеспечивающий продвижение в личностном и дальнейшем профессиональном познании и развитии всех участников.

Разработчиками данной игры являются учащиеся, они же выполняют функции игротехников, организаторов и жюри, им легко обеспечить психологический контакт с участниками игры (равный контролирует, корректирует и, в итоге, обучает равного), при этом демонстрируя свой творческий потенциал, достигнутый уровень развития в стенах учреждения образования и, безусловно, «передать» сознательно и подсознательно гордость, патриотические чувства и преданность выбранной профессии, специальности, учреждению образования.

Участники игры (потенциальные абитуриенты) «проходят» игровые станции: «Встреча с будущим» (узнают о проблемах потомков в дефиците общения и совместного решения задач); «Эрудит» (осуществляют операции анализа, сопоставления и смыслового выбора, изучают новые термины, интересные специалистам любой отрасли); «Позитивного мышления» (обучаются навыкам бесконфликтного взаимодействия в коллективе через преобразование негативных суждений и оценок в позитивные); «Матрица» (знакомятся с процедурами анализа, отбора по критериям; структурирования табличным способом). Задание включает четыре блока исследуемых слов, объединенных каким-то общим признаком; необходимо логически исключить лишнее слово в каждом блоке; в заданную таблицу-матрицу вписать исключенные слова, которые могут занимать не все предложенное горизонтальное поле; получить кодовое слово по вертикали в выделенном столбце. В разных играх используются различные блоки слов. На станции «Конструкторская» участники игры не только интересно, разнообразно и содержательно проводят время, знакомятся со способами (алгоритмами) решения пространственных или графических задач, подобранных с учетом требований и подходов технических учебных дисциплин,

но и приобретают навыки решения таких задач, работая в команде, т.к. работая индивидуально, данное задание может «не покориться». Для экономии времени игротехники корректируют действия участников игры, направляя на выполнение процедур анализа, структурирования и отбора значимых элементов с последующим моделированием новой структуры, завершающей исследуемый графический ряд.

На станции «Аналитики» мысленно повторяя пройденный маршрут путешествия, игроки, к своему удивлению, понимают как много способов и техник мышления и деятельности они использовали, даже если они ничего об этом не слышали (а по многим позициям так и есть), встреча с научным знанием в его прикладном (практическом) смысле не может оставить равнодушным, т.к. положительный результат достигнут по всем элементам заданий (игровой командой или с помощью игротехников) и, оказывается, нет вершин, которые остаются непокоренными. Обобщив полученные навыки работы с информацией, взаимодействуя с одноклассниками или одноклассниками в нетипичных условиях, игроки обогатятся опытом сверстников, сравнят разные линии поведения, посмотрят на ошибки и пути выхода из затруднительных ситуаций и т.д.

Задания для работы на игровых станциях «Нормативная», «Встреча с будущим», «Позитивного мышления», «Аналитики» разработчики и организаторы квест-игры «Алгоритмы» придумали самостоятельно в рамках развивающего кружка «СТЭМ» (Союз творческой эрудированной молодежи, руководитель Л.А. Пилипенко). Для работы на станции «Эрудит» воспользовались интересной подборкой вопросов по отраслям знания, систематизированных у В.В. Любимцева [3]. Хорошие интеллектуальные графические тесты с повышением уровня сложности заимствованы у Г. Айзенка [1]. Выполнение такого рода заданий прекрасно согласуется с видом профессиональной деятельности специалистов технических специальностей, простейшие элементы которой отрабатываются на станции «Конструкторская».

Проблемные задания [1, 2] и проблемные вопросы [3], с которыми придется работать участникам игры, отличаются от обычных. Это не простое вспоминание или воспроизведение ранее полученных знаний, они не предполагают заранее известных ответов, а решаются в результате обсуждения, совместного поиска, анализа, структурирования, коррекции, конкретизации и принятия окончательного решения.

Именно поэтому нами выбран режим эксперимента, как демонстрация психологических особенностей участников квест-игры, «вызванных изменением условий, цели или способа выполнения деятельности» [4]. Из системотехнических направлений инженерной психологии нам наиболее интересно проектирование деятельности (структура и алгоритмы деятельности; способы деятельности; требования к психологическим характеристикам человека) [4]. В качестве метода решения практических задач воспользуемся методом моделирования, т.к. с его помощью «исследуются не сами реальные процессы и явления, а некоторые искусственно созданные объекты, аналогичные в определенном отношении реальным» [4], т.е. моделям или алгоритмам.

Групповая деятельность отражает эксперимент аналитический, при котором «воспроизводят только какой-то один элемент трудовой деятельности, все остальные элементы при этом сознательно исключаются» [4]. Нами выбраны способы и техники мышления и деятельности, используемые при работе со структурами знания в любой сфере деятельности. А умение решать проблемы в группе, взаимодействуя с профессионалами в разных областях, является важным навыком, необходимым для современного специалиста и успешности его дальнейшей профессиональной деятельности. Групповая динамика (решение поставленных задач совместно) отражает динамические процессы в малой группе относительно лидерства и подчинения, предпочтения и отвержения или игнорирования, постановки целей и задач группы (выстраивание алгоритма действий) в каждой конкретной ситуации, группового общения и групповых действий в соответствии с выбранной ролевой функцией, меняющейся на каждой игровой станции. Таким образом, участники игры не только сами выполняют разные ролевые взаимодействия в группе, но и могут видеть и анализировать на станции «Аналитики» результативность выбранных поведенческих стратегий других участников игры.

Игроки могут выбрать любую из предложенных стратегий действий для работы на игровых станциях: каждый выполняет задание индивидуально (самостоятельно), потом обсуждает со всеми участниками или задание участники выполняют вместе, анализируя, обсуждая и выбирая верный с их точки зрения вариант. Готовый результат сравнивается с образцом в конверте.

Квест-игра названа нами «Алгоритмы», т.к. на каждой станции у игроков имеется возможность воспользоваться двумя бонусами: алгоритм промежуточный – на одно или несколько действий, алгоритм глобальный (целевой) – на весь путь решения поставленной задачи. Т.к. алгоритмы действий не являются выполненным заданием, а только отражают путь движения к цели, мы называем их бонусами, что снимает с игроков психоэмоциональную неудовлетворенность, будто задание они выполнили не полностью самостоятельно. Алгоритмы подсказками не являются и штрафом не облагаются. После окончания времени, отведенного на работу на игровой станции, если задание не было полностью выполнено, игротехник станции из числа организаторов игры, указывает на слабые места выбранной стратегии и объясняет, где и в чем были допущены ошибки, организовывая и корректируя действия участников, обеспечивает результативность выполнения задания. За спасение команды (решающее действие в выполнении задания или за наибольший вклад в выполнение задания) - приз («золотая звезда» героя как символ воспитания патриотизма, единства, ответственности, результативности в достижении цели).

Сталкиваясь с новыми нормами и требованиями на игровых станциях, участники развивающей квест-игры «Алгоритмы», должны перестраиваться, адаптироваться к новым условиям, участвовать в различных ролевых взаимодействиях (стратегический руководитель, заместитель, секретарь-референт, дизайнер, переговорщик), грамотно, корректно, аргументированно отстаивать свою точку зрения, вести спор и дискуссию в позитивном ключе; оформлять

результат совместной работы (системность, визуализация, коррекция, вариативность, и т.д.) и многое другое.

Игра позиционируется как развивающая, что соответствует выбору заданий и установленным ролевым взаимодействиям. Гарантированность достижения результатов коллективной работы обеспечивается многоступенчатой коррекцией, а именно: предложенные стратегии работы на станциях обеспечивают выбор наиболее комфортных условий работы для игроков команды; бонусы, или промежуточные и глобальные алгоритмы, помогают участникам игры сориентироваться в результативных подходах к решению поставленных задач; распределенные роли и соответствующие им ролевые функции, обеспечивают взаимодействие и порядок на игровом столе; игротехник всегда оказывает помощь, объяснив ошибки в выбранной стратегии и тактике игры, производит коррекцию действий, если результат в установленное время не достигнут.

Квест-игра «Алгоритмы» проводится в рамках профориентационной работы на базе школ и учреждения образования.

Список литературы

1. Айзенк, Ганс Юрген. Проверьте свои способности. Пер. с англ. А. Лука и И. Хорола./ Оформл. А. Лурье. – СПб.:Лань, Союз, 1996. – 160 с.: ил.
2. Брайт, Л. Развиваем интеллект. – СПб. : Питер Пресс, 1997. – 160 с. – (Серия «Азбука психологии»).
3. Любимцев, В.В. Знаешь ли ты? – М.: Дрофа, 1995. – 336 с. (Что? Где? Когда? Как? Зачем? Почему?).
4. Основы инженерной психологии. Учеб. пособие. Под ред. Б.Ф. Ломова. М., «Высшая школа», 1977.