

## ПРИМЕНЕНИЕ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ КАК СРЕДСТВА ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО САМООПРЕДЕЛЕНИЯ УЧАЩИХСЯ

Белоус О.В., Герлах И.В., Твелова И.А.

ФГБОУ ВО «Армавирский государственный педагогический университет», РФ, г. Армавир

В статье рассматриваются актуальные вопросы профессионального самоопределения учащихся и возможности применения профориентационных игр для эффективного разрешения данного вопроса.

**Ключевые слова:** игра, игровая деятельность, профессиональное самоопределение, профориентация, профориентационные игры, психологическое сопровождение юношеский возраст.

В XXI веке изменились подходы к профессиональному самоопределению. На сегодняшний день успешность в профессиональной сфере напрямую связывают с успехом в жизни, поэтому на первый план выходят интересы самого человека, решаются задачи профессионального выбора, ведущего к благополучию и удовлетворению собственных потребностей, в том числе и в самореализации. Для учащихся старших классов достаточно сложно сделать самостоятельно успешный профессиональный выбор, не имея опыта и полной картины из более, чем 40000 профессий (количество стремительно растёт), при том, что факторов влияния и противоречий слишком много.

Мир не стоит на месте, каждый день появляются огромное множество новых профессиональных направлений, и с каждым днем, в связи с активным развитием научно-технического прогресса, появляется все больше и больше новых профессий, которые описаны и представлены в Атласе новых профессий 3.0 [1].

На сегодняшний день проблема выбора профессии особенно актуальна, и наша основная задача помочь молодому поколению, грамотно сориентировать его в огромном мире профессий. Значительно увеличилась потребность не просто в профориентации, но в профессиональной психологической поддержке профессионального самоопределения учащихся, в развитии современных методов формирования готовности к выбору профессии, которые позволяли бы сделать процесс профориентации увлекательным для юношей и девушек.

Высоким потенциалом в школьной профориентации обладает игровая деятельность, которая для этого активно используется. Однако разработка профориентационных игр гораздо сложнее, чем, например, создание тестовых диагностических методик или информационно-просветительских игр. Поэтому набор игровых профориентационных методик формируется

медленно, многие игры уже морально устарели, так как содержание их часто не соответствует реалиям сегодняшнего дня, либо возможности их очень ограничены с точки зрения решаемых профориентационных проблем. В большинстве имеющихся играх не затрагиваются психологические аспекты выбора профессии.

В настоящее время назрела потребность в практических методиках профессионального самоопределения в игровой форме, помогающих специалистам целенаправленно и системно решать индивидуальные запросы учащихся, связанные с выбором будущей профессии. Однако, проводится недостаточное количество исследований, направленных на изучение применения игр в психологическом консультировании по проблемам профессионального самоопределения.

Изучению игры посвящено большое количество исследований как зарубежных, так и отечественных педагогов, психологов, философов, социологов. Наиболее значимый вклад в развитие представлений об игре внесли Ф.Я. Бентендейх, Карл Бюлер, К. Гросс, У. Мак-Дауголл, Г. Мерфи, В. Штерн, З. Фрейд, К.Д. Ушинский, А.А. Вербицкий, И.В. Греков, В.С. Кукушин, А.М. Новиков, С.Л. Рубинштейн, Д.Н. Узнадзе, К. О'Коннор, Г.Л. Ильин, М.В. Кларин, З.Н. Нагоева, Д.Б. Эльконин, Й. Хейзинга и другие.

В детские годы игровая деятельность является ведущей, в юношеском же возрасте роль её значительно меняется, – она дополняет ведущую учебно-профессиональную деятельность или же рассматривается как отдых от неё.

Тем не менее, в настоящее время игра стала играть заметную роль в жизни общества: подростки, юноши и взрослые играют в компьютерные и онлайн-игры. Игрофикацией охвачены практически все сферы бизнеса, в образовании игры стали неотъемлемой частью процесса обучения во многих учебных заведениях.

Игровая деятельность – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

А.М. Новиков [4] выделяет следующие особенности игровой деятельности:

1. Игра есть свободная деятельность, вход и выход из неё исключительно добровольны (деятельность ради удовольствия).

2. Игра обособляется от реальности, осознается как временная, «понарошку».

3. У мира игры есть границы, отделяющие её от реальности (временные и пространственные).

4. Игре свойственно эмоциональное и волевое напряжение, возникающее как реакция на вызов, который возникает в игре как проверка играющего: способен ли он справиться и реализовать некий шанс или

возможность. Следовательно, в игре есть некая непредсказуемость, поскольку результат её заранее неизвестен.

5. У игры есть обязательные правила, нарушение которых разрушает игру.

6. Исключительность и обособленность игры, проявляемые в таинственности и формировании особой, «секретной» для непосвященных реальности.

7. Во время достаточно длительной игровой деятельности возникает азарт, благодаря которому игра «захватывает».

8. Игра порождает игровые ассоциации людей, сохраняющиеся за пределами игры (например, клубы болельщиков).

Опираясь на перечисленные выше особенности можно отличить игровую деятельность от иных видов деятельности, например, организованные дискуссии по единому заданному плану или тренировочные задания, психологические тренинги, упражнения.

В настоящее время наиболее признанным в профессиональном самоопределении подходом, является концепция актуализирующего подхода Н.С. Пряжникова [7]. Главные характеристики активизирующей профориентационной методики, сформулированные Пряжниковым Н.С., – по сути есть характерные черты игры: интересность, личная значимость, добровольность, двуплановость действия (план реальных и план вымышленных действий).

Общая схема активизации, разработанная Н.С. Пряжниковым [7], предполагает проведение работы в следующих направлениях:

- формирование эмоциональной активности (интереса);
- выделение целей и начало реализации;
- развитие кризиса развития субъекта профессионального самоопределения;
- рождение готовности к формированию морально-волевого ядра личности.

По мнению Н.С. Пряжникова все активизирующие методики профессионального самоопределения можно поделить на 8 групп [7].

1. Профориентационные игры с классом.
2. Игровые профориентационные упражнения (по процедуре близки к терапевтическим упражнениям и рассчитаны на работу с подгруппой).
3. Настольные карточные игры.
4. Карточные профориентационные методики.
5. Бланковые игры с классом.
6. Бланковые карточные методики.
7. Активизирующие профориентационные опросники.
8. Ценностно-смысловые опросники.

Как видим, 5 групп из 8 – это непосредственно игры, одна (бланковые карточные методики) не обязательно игра, хотя и должна обладать

перечисленными выше характеристиками активизирующей методики, и только две группы – это опросники, которые лишь частично попадают под характеристики активизирующих методик, перечисленные выше.

Психологические механизмы игровой деятельности опираются на фундаментальные потребности личности в самовыражении, самоутверждении, самоопределении, саморегуляции, самореализации.

Э.В. Патраков [6] и А.В. Критинина [3] в своих исследованиях выделяют функциональные возможности игры в рамках психологического сопровождения человека в контексте решения задач профессионального самоопределения:

- функция реализации личностной свободы и естественного проявления эмоций;

- функция получения удовольствия (развлекательная);

- функция развития;

- активизация функции тренировки;

- функция приобретения новых навыков;

- функция формирования социальных навыков;

- функция ритуала;

- драматическая функция;

- мотивационная функция;

- функция единения с другими;

- функция самореализации;

- исследовательская функция;

- игротерапевтическая функция;

- диагностическая функция;

- функция отражения бессознательного;

- функция самопознания;

- функция психокоррекции;

- функция моделирования и проектирования систем;

- функция межкультурной коммуникации;

- функция социализации;

- компенсаторная функция;

- коммуникативная функция;

- терапевтическая функция;

- защитная функция и др.

Анализ функций игры показывает достаточно большой диапазон возможностей её влияния на личность учащегося. Вряд ли какая-то конкретная игра может выполнить все перечисленные выше функции, однако потенциал игровой деятельности огромен и недооценён практиками игры.

Высокий потенциал психологических функций игры способствовал развитию игровой терапии как метода психокоррекционного и

трансформационного воздействия на детей и взрослых с использованием игры.

По словам И.В. Грекова [2] «игрофикация психотерапии соответствует запросу времени и является следствием всеобщей игрофикации культуры».

Игровая терапия – вид коллективной психокоррекции, при которой ситуация воздействия определена игровой деятельностью.

К. О'Коннор [5] предлагает говорить об игровой терапии не как о едином методе, но как о работе в рамках какой-то определенной парадигмы с использованием терапевтического воздействия игры. Это ещё более расширяет возможности игры в консультировании, в том числе и профессиональном.

Метод игровой терапии рассматривают как эффективный психологический инструмент, который может быть использован специалистами помогающих профессий для решения широкого спектра практических задач, в том числе и связанных с выбором будущей профессии.

В настоящее время игровая терапия существует в форме психологических, трансформационных (тета-игр, т-игр), интеграционных, рефлексивных, коучинговых и других игр, которые позволяют мягко корректировать установки и неконструктивное поведение человека в игровой форме с подключением потенциала групповой консультации.

В отечественной психологической науке игровая терапия только начинает развиваться. В России она получила название помогающей игропрактики. В 2017 году в России была образована Международная профессиональная гильдия психологов-игропрактиков (МППИ) под руководством И.В. Грекова, PhD in Psychology создателя метода терапевтической трансформационной игры. МППИ объединяет психологов, использующих в своей практике игровые методы.

Исходя из вышеизложенного, можно говорить о том, что игровая деятельность способствует решению проблем профессионального самоопределения, за счет высокого активизирующего и психокоррекционного потенциала. Она позволяет осваивать большие объемы информации, способствует процессам самопознания, формирует внутренний локус контроля, формирует пространство, в котором можно пробовать, ошибаться, приобретать ценный опыт, при неважных рисках, позволяет получить поддержку и одобрение, помогает процессам трансформации личности, способствует формированию личных планов развития.

Также игры для профессионального самоопределения должны разрабатываться с учетом особенностей подросткового и юношеского возраста, учитывать ряд требований к подготовке и поведению ведущего, условиям проведения, помещению, формам и приемам фасилитации

творческого процесса, использовать потенциал, заложенный в профориентационных играх.

Подводя итоги рассуждений, мы можем констатировать, что к достоинствам использования игровой деятельности в профессиональном самоопределении относят значительное сокращение времени проработки проблемы; самостоятельность оптантов в анализе и решении своих проблем; возможность коллективного взаимодействия и творческого сотрудничества, способствующего развитию отношения к окружающим; помощь в ориентации в нестандартных ситуациях; способность устанавливать причинно-следственные связи. Игра учит творчески мыслить, активно действовать, развивает коммуникативные умения, креативность, организаторские умения, инициативность; помогает раскрывать скрытые таланты и способности и многое другое, – имитирует саму жизнь, в которой людям необходимо проявлять те же свойства и качества. И всё это в увлекательной форме.

Из недостатков следует отметить сложность разработки по причинам слабо разработанной методологической базы, отсутствия единого алгоритма проведения игры, понимание сущности и особой специфики игр, которые применимы в профессиональном самоопределении в подростковом и юношеском возрасте, а также необходимости творческой позиции и творческого потенциала самого профконсультанта.

Следовательно, игровая деятельность в контексте профессионального самоопределения может рассматриваться с нескольких позиций:

- как средство активизации субъектной позиции оптанта;
- как средство активизации мыслительных процессов, способствующих осмыслению ситуации, своих ценностей, выборов.
- как средство выявления реальной проблемы профессионального самоопределения;
- как инструмент диагностики уровня готовности к выбору профессии;
- как средство формирования психологической готовности к выбору профессии;
- как средство психокоррекции при проработке ложных установок, страхов, других психологических проблем, связанных с выбором профессии.

#### **Список использованной литературы**

1. Атлас новых профессий URL: <https://atlas100.ru/catalog/> (дата обращения: 09.09.2023).
2. Греков, И.В. Игровая терапия взрослых: современные терапевтические трансформационные технологии / Греков И.В. // Человек. Искусство. Вселенная. – Берлин-Москва-Сочи. – 2016. – С. 379-386.
3. Критинина, А.В. Защитная функция игры / Критинина А.В. // Знание. Понимание. Умение. – 2014. – №3. – С. 313-318.

4. Новиков, А.М. Методология игровой деятельности / Новиков А.М. – М.: Издательство «Эгвес», 2006. – 48 с.
5. О'Коннор, К. Теория и практика игровой психотерапии. Монография. 2-е изд. / К. О'Коннор. – СПб.: Питер, 2002. – 464 с.
6. Патраков, Э.В. Философские основы применения игры в практике психологической помощи / Патраков Э.В. – М.: АНИ: Педагогика и психология. – 2016. – №3 (16). – С. 301-303.
7. Пряжников, Н.С. Профессиональное самоопределение: теория и практика: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений. – М.: Издательский центр «Академия», 2008. – 320 с.

## **APPLICATION OF GAME ACTIVITIES AS A MEANS OF PROFESSIONAL SELF-DETERMINATION OF STUDENTS**

**Belous O.V., Gerlakh I.V., Tvelova I.A.**

Federal State Budgetary Educational Institution of Higher Education "Armavir  
State Pedagogical University", Russian Federation, Armavir

The article discusses current issues of professional self-determination of students and the possibility of using career guidance games to effectively resolve this issue.

**Keywords:** game, gaming activity, professional self-determination, career guidance, career guidance games, psychological support for adolescence.

### **СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРАХ:**

Белоус Ольга Валерьевна, кандидат психологических наук, доцент, Армавирский государственный педагогический университет, Россия, г. Армавир, e-mail: [belous\\_a@inbox.ru](mailto:belous_a@inbox.ru)

Герлах Ирина Витальевна, кандидат педагогических наук, доцент, Армавирский государственный педагогический университет, Россия, г. Армавир, e-mail: [irina\\_gerlah@mail.ru](mailto:irina_gerlah@mail.ru)

Твелова Ирина Александровна, кандидат психологических наук, доцент, Армавирский государственный педагогический университет, Россия, г. Армавир, e-mail: [tvelova.i@yandex.ru](mailto:tvelova.i@yandex.ru)

Дата поступления рукописи в редакцию: 02.10.2023.

Дата принятия рукописи в печать: 16.10.2023.