

# ПРАКТИКА ПРОВЕДЕНИЯ ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ МАСТЕРСКОЙ «ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРОФОРИЕНТАЦИОННЫХ СОЦИАЛЬНО-МОДЕЛИРУЮЩИХ ИГР В ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ»

БОЛОВЦОВА Ю.А., методист центра воспитания и социализации  
 ГАОУ РХ ДПО «Хакасский институт развития образования и повышения квалификации»,  
 г. Абакан, Julia1679@yandex.ru

*В статье рассматривается практика работы педагогической мастерской «Использование профориентационных социально-моделирующих игр в воспитательной деятельности», которая была организована для педагогов-организаторов, старших вожатых, классных руководителей ОО Республики Хакасия. Ключевые слова: социально-моделирующая игра, педагогическая мастерская, профориентация, социально-моделирующие игры, самоанализ.*

*The article deals with the practice of the pedagogical workshop «The use of career-oriented social modeling games in educational activities», which was organized for teachers-organizers, senior counselors, class teachers of the NGO of the Republic of Khakassia.*

*Keywords: social modeling game, pedagogical workshop, career guidance, social modeling games, introspection.*

Форма педагогической мастерской (далее - ПМ) представляет собой систему мероприятий, направленную на овладение педагогами практиками использования профориентационных социально-моделирующих игр в воспитательной деятельности. Целью ПМ является создание условий для развития профессиональных компетенций педагогов в области использования эффективных практик профориентационных социально-моделирующих игр в воспитательной деятельности. Организация участия в ПМ осуществлялась согласно план-графику (табл. 1.).

На установочном вебинаре были определены основные понятия и термины, используемые педагогами в организации игровой деятельности. Классификацию игровой деятельности предложили Д.В. Григорьев, П.В. Степанов в Методическом конструкторе «Внеурочная деятельность» [2] (табл. 2).

Таблица 2

## Игровая деятельность (Методический конструктор)

Результаты	Приобретение школьником социальных знаний	Формирование ценностного отношения к социальной реальности	Получение опыта самостоятельного общественного действия
Вид внеурочной деятельности	Ролевая игра		
		Деловая игра	
		Социально моделирующая игра	

Ролевая игра - основная форма игровой деятельности, в которой участники берут на себя роли взрослых или должностные, или социальные роли и в специально создаваемой игровой ситуации воссоздают деятельность людей и отношения между ними.

Таблица 1

## План-график проведения ПМ

Этапы	Содержание деятельности
1	Регистрация участников ПМ
2	Проведение установочного вебинара для участников ПМ на платформе Мирapolis
3	Размещение структуры конспекта/сценария занятия с использованием профориентационных социально-моделирующих игр, самоанализа проведённого занятия
4	Проектирование и размещение педагогами конспектов/сценариев занятий с использованием профориентационных социально-моделирующих игр на Google-платформе
5	Экспертиза конспектов/сценариев занятий с использованием профориентационных социально-моделирующих игр
6	Апробация профориентационных социально-моделирующих игр на занятиях с обучающимися
7	Размещение педагогами самоанализов проведённых занятий с использованием профориентационных социально-моделирующих игр на Google-платформе
8	Рефлексия ПМ. Размещение сертификатов в папке «Сертификаты»

Деловая игра - метод имитации принятия управленческих решений в различных образовательных, производственных, хозяйственных ситуациях путём организации коллективной деятельности по заданным правилам и нормам.

Социально-моделирующая игра – метод моделирования такого «игрового» пространства, где можно ориентироваться не на реально существующие в обществе отношения, а пытаться создавать некоторые «идеальные» формы, стремиться не к реальному, а к должному. Продуктивность такого хода достаточно проста – подросток не только получает опыт проживания той или иной социальной ситуации (т.е. приобретает социально значимые смыслы и мотивы), но и формирует своё ценностное отношение к реально существующей, которую возможно, а иногда и необходимо изменять.

Задача участников педагогической мастерской - апробировать в организации форму проведения социально-моделирующей игры, в содержании отразить профориентационную тематику.

Для участников педагогической мастерской была предложена подборка полезных ссылок, где были представлены наборы игр, упражнений, тренингов, сценариев и дидактического материала по профориентации школьников. Вот некоторые актуальные подборки опыта РХ и РФ: дневник профессиональных проб (сценария деловой игры «ПРОфессии-грамма») [1], игры и практика, внеклассные мероприятия на сайте «Атлас новых профессий» (<https://atlas100.ru/examples>), профориентационные уроки и игры для разных категорий детей.

Были определены основополагающие моменты занятия/мероприятия/урока:

- связь образовательного контента с жизненным опытом обучающихся;
- формирование компетенций ответственного выбора;
- рефлексия собственных образовательных дефицитов и возможностей ребёнка;
- умение работать в команде и эффективно строить коммуникации;
- деятельностное включение участников в разные формы образовательной коммуникации.

На этапе экспертизы большую помощь участникам ПМ оказал педагог-игропрактик, эксперт в области профориентационных игр Лопатина Ольга Николаевна, учитель МБОУ «СОШ № 26» г. Абакана [3]. Был проведён подробный анализ занятий. Анализ на присутствие/отсутствие показателя проводился по следующим составляющим в игропрактике:

- игровая составляющая;
- новизна;
- возраст участников;
- форма работы: групповая, фронтальная, индивидуальная;
- раздаточный материал;

- время проведения;
- количество участников;
- индивидуальная логика профессиональных намерений, склонностей, интересов с точки зрения развития личности;

- соответствие поставленной цели.

Были даны рекомендации, например, к занятию «Как выбрать правильный путь?»:

1. Прописать время каждого этапа занятия, регламент выступления участников.

2. Прописать форму работы на каждом этапе занятия: надо ли делить на группы или это фронтальная работа и т.д.

3. Ценность игры в её неожиданности, заранее подготовленное задание тормозит вхождение в игру. Желательно не давать задания на подготовку заранее.

4. Прописать оптимальное количество участников.

*Изюминка: очень образно представлен «кусочек Мира», сотворение «мира». Образ помогает легче войти в игру. Замечательно!*

Рекомендации к занятию «Мой путь к профессии»:

1. Прописать время каждого этапа занятия, регламент выступления участников.

2. Прописать, каким образом будет подана информация из Атласа профессий.

3. Прописать оптимальное количество участников, их возраст.

4. Данный классный час не является ПРОФОРИЕНТАЦИОННОЙ ИГРОЙ!!!

*Изюминка: занятие ознакомительное, ориентировано на новейшие профессии и профессии будущего.*

Вот один из примеров участников педагогической мастерской по составлению плана занятия (табл. 3).

На этапе апробации конспектов занятий и составления самоанализов были получены следующие выводы:

- проводить мероприятия по самоопределению, начиная с 5-го класса;

- познакомиться с другими видами профориентационных социально-моделирующих игр;

- проведение мероприятий подобного рода полезно, так как при их подготовке и проведении происходит самообразование не только учащихся, но и педагогов;

- основная трудность состояла в том, чтобы подобрать подходящий материал для данной возрастной категории, который был бы полезен учащимся при дальнейшем профессиональном самоопределении;

- деятельностное включение обучающихся в разные формы образовательной коммуникации состоялось, каждая группа хотела выступить лучше других;

- полученный опыт в проведении деловой игры будет учтён при планировании мероприятий по

## План занятия

Элементы структуры	Требования
Форма	социально-моделирующая игра
Название	«Формула выбора профессии»
Класс	9
Возраст	14–15 лет
Цель	развитие у учащихся 9-го класса психологической готовности к выбору, профессиональному и личностному самоопределению
Задачи	<i>образовательная:</i> знакомство учащихся с формулой успешного выбора профессии, правилами и ошибками в выборе профессии, профессиями будущего; <i>коррекционно-развивающая:</i> корректирование адекватных представлений о будущей профессии в соответствии с индивидуальными желаниями и возможностями; <i>воспитательная:</i> привитие чувства ответственности к выбору профессии
Направленность мероприятия	профессиональная ориентация
Формируемые компетенции:	– личностные компетенции (самоконтроль, способность регулировать своё поведение, уверенность в себе, отношение с окружающими, речь, установление контакта, неконфликтность); – профессиональные компетенции
Продолжительность мероприятия	40 мин
Этапы игры	– Игра «Кто есть кто?» (приложение 1 «Атлас профессий») atlas.pdf <a href="https://new.atlas100.ru">https://new.atlas100.ru</a> , <a href="https://atlas100.ru/catalog">https://atlas100.ru/catalog</a> – Игра «Битва профессий» – «Примерочная профессий» <a href="https://proektoria.online/suits">https://proektoria.online/suits</a> – Игра-упражнение «Самая классная профессия» Дифференциально-диагностический опросник (ДДО) Е.А. Климова <a href="https://talentsandjob.ru/ddo-klimova-test-onlajn">https://talentsandjob.ru/ddo-klimova-test-onlajn</a> – Востребованные профессии Республики Хакасия и Красноярского края <a href="https://zankhakasia.ru/Documents/Detail/a575f3b4-e37f-4554-92fc-ea3a69c14d2e">https://zankhakasia.ru/Documents/Detail/a575f3b4-e37f-4554-92fc-ea3a69c14d2e</a> – «Куда пойти учиться?» (знакомство с учебными заведениями Республики Хакасия и Красноярского края) <a href="https://college.edunetwork.ru/19/467">https://college.edunetwork.ru/19/467</a> ; <a href="https://prokolledzh.ru/city/posle-9-klassa-abakan">https://prokolledzh.ru/city/posle-9-klassa-abakan</a> <a href="https://krasnoyarsk.postupi.online/kolledzhi/posle-9-klassa">https://krasnoyarsk.postupi.online/kolledzhi/posle-9-klassa</a> <a href="https://college.edunetwork.ru/24">https://college.edunetwork.ru/24</a> ; <a href="https://prokolledzh.ru/city/posle-9-klassa-krasnoyarsk">https://prokolledzh.ru/city/posle-9-klassa-krasnoyarsk</a> – Рефлексия

профориентации на следующий учебный год и внесён в план воспитательной работы на учебный год.

Педагогическая мастерская способствовала развитию профессиональных компетенций педагогов в области использования эффективных практик профориентационных социально-моделирующих игр в воспитательной деятельности, но не отразила все возможности профориентационной работы (профессиональные пробы, профессиональные консультации, профессиональный отбор, профессиональный подбор и др.). Игровая профориентационная деятельность требует также продолжения обучения педагогов для работы с уже разработанными комплектами профориентационных игр и материалов, таких как «Мир профессий будущего», «Путь в будущее» и др. Поэтому повышение квалификации педагогов по теме использования

профориентационных социально-моделирующих игр в воспитательной деятельности будет продолжаться.

## Литература

1. Атлас востребованных профессий и профессиональных проб «Пропуск в профессию»: Методическое пособие / Сост. А.К. Белоусова. Абакан: Изд-во ГАОУ РХ ДПО «ХакиРОиПК» «РОСА», 2017. 134 с.
2. Григорьев Д.В., Степанов П.В. Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор: Пособие для учителя. М.: Просвещение, 2010. 223 с. (Стандарты второго поколения).
3. Лопатина О.Н. Выявление проблем самоопределения школьников посредством профориентационных игр // Поиск: научно-методический журнал. Абакан: Изд-во ГАОУ РХ ДПО «ХакиРОиПК» «РОСА», 2020. № 4 (72). С.52-54

