

УДК 372.862

Т.Н. ЕГОРОВА

(*tanya-egorova-1995@mail.ru*)

Волгоградский государственный социально-педагогический университет

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ ДЛЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ОРИЕНТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ В ТЕХНОЛОГИЧЕСКОМ ОБРАЗОВАНИИ*

Обозначается проблема организации профессиональной ориентации обучающихся. Уточняется сущность профориентационной работы в технологическом образовании. Обозначаются возможности игровых методов обучения для профориентации обучающихся. Анализируется содержание уроков технологии для профессиональной ориентации обучающихся.

Ключевые слова: игра, образовательная область «Технология», профессиональная ориентация, технологическое образование, учитель технологии.

Профессиональная ориентация как система подготовки обучающихся к осознанному выбору профессии сегодня претерпевает изменения, обусловленные новым этапом социально-экономического развития нашей страны, а также реформированием системы образования.

Ученые неоднократно обращались к проблеме совершенствования системы профессиональной ориентации обучающихся. Е.А. Климову принадлежит разработка диагностических методик по психологическим типам профессий [6]. Э.Ф. Зеер выделил основные факторы кризисов профессионального становления, а также раскрыл их содержание [4]. Р.Х. Джураев рассматривал профессиональную ориентацию как один из компонентов общечеловеческой культуры, который реализуется в форме заботы общества о профессиональном становлении подрастающего поколения, поддержки и развития природных дарований, а также проведения комплекса специальных мер содействия человеку в профессиональном самоопределении [2]. С.Н. Чистякова обосновывает профессиональную ориентацию как научно-практическую систему подготовки учащихся к свободному и сознательному выбору и др. [9]. Проблеме профессиональной ориентации обучающихся посвящены диссертационные исследования В.А. Селезнева, А.И. Минажетдинова, А.Н. Альвареса, В.Е. Трубникова и пр.

Приоритетной целью образовательной школы становится создание оптимальных условий для организации профессиональной ориентации обучающихся в технологическом образовании. Одним из таких условий может быть использование игровых методов обучения.

В игре как естественной форме обучения изначально заложен огромный потенциал, т. к. она стимулирует познавательную активность обучающихся, дает возможность получить знания в доступной форме, на практике приобрести навыки принятия решения, способствует формированию умения работать в команде. В игре формируется интерес к знаниям, расширяется информационное поле учащихся.

Проблема нашего исследования состоит в противоречии между необходимостью совершенствования процесса профессиональной ориентации обучающихся в общеобразовательной организации и недостаточной разработанностью вопроса использования игровых методов обучения для профессиональной ориентации обучающихся в технологическом образовании. Цель исследования состоит в выявлении условий и обосновании возможностей использования игровых методов обучения в технологическом образовании для профессиональной ориентации обучающихся. Задачи исследования состоят в том, чтобы уточнить сущность игры как метода обучения; изучить возможности образовательной области «Технология» для профессиональной ориентации обучающихся; разработать уроки профессиональной ориентации обучающихся с использованием игровых методов обучения в технологическом образовании.

* Работа выполнена под руководством Жадаевой А.В., кандидата педагогических наук, доцента кафедры технологии, туризма и сервиса Волгоградского государственного социально-педагогического университета.

Отличие игрового обучения от других педагогических технологий выявил В.Н. Кругликов: «Игра – хорошо известная, привычная и любимая форма деятельности для человека любого возраста. Игра – одно из наиболее эффективных средств активизации, вовлекающее участников в игровую деятельность за счет содержательной природы самой игровой ситуации, и способное вызывать у них высокое эмоциональное и физическое напряжение. В игре значительно легче преодолеваются трудности, препятствия, психологические барьеры. Игра мотивационна по своей природе. По отношению к познавательной деятельности, она требует и вызывает у участников инициативу, настойчивость, творческий подход, воображение, устремленность. Игра позволяет решать вопросы передачи знаний, навыков, умений; добиваться глубинного личностного осознания участниками законов природы и общества; позволяет оказывать на них воспитательное воздействие; позволяет увлекать и убеждать. Игра многофункциональна, ее влияние на человека невозможно ограничить каким-либо одним аспектом, все ее возможные воздействия актуализируются одновременно. Игра преимущественно коллективная, групповая форма деятельности, в основе которой лежит соревновательный аспект. В качестве соперника может выступать не только человек, обстоятельства, но и он сам (преодоление себя, своего результата). Игра нивелирует значение конечного результата. В игре участника устраивает любой приз: материальный, моральный (поощрение, грамота, широкое объявление результата), психологический (самоутверждение, подтверждение самооценки) и другие. Причем при групповой деятельности результат воспринимается им через призму общего успеха, отождествляя успех группы, команды как собственный. Игра в обучении отличается наличием четко поставленной цели и соответствующего ей педагогического результата» [7].

Существуют закономерности взаимосвязи игры и обучения. При условно названном «неосознанном» обучении игра может быть одним из видов деятельности, в которой это обучение происходит. Например, принимая участие в коллективных играх, человек, сам часто не подозревая, учится общаться с другими людьми, учится взаимодействовать с ними, учится подчиняться мнению других или, наоборот, быть содержательным лидером и руководить действиями других участников игры, он даже в такой деятельности может получить знания и навыки, касающиеся нового предметного содержания. Игра служит неким введением, подготовительным этапом обучения. Другой особенностью выделенной связи игры и обучения является то, что она, связь, как правило, срабатывает (оказывает положительное влияние), если способ реализации игры и способ, необходимый учащемуся для решения новых задач и проблем, похожи друг на друга. Еще одно направление связи игры и обучения выражается в создании с помощью игры условий, в которых обучающийся субъект может реализовать полученные в процессе обучения знания, умения и навыки. Наконец, последнее направление взаимодействия игры и обучения связано с обучением игре, игровым способам, игровому взаимодействию и т. д. Это направление очень похоже на одно из вышеописанных, где игра была неким введением в обучение, однако качественно отличается от него целями и результатами [5].

Профессиональная ориентация – важная часть учебного процесса. В общеобразовательной школе именно учителю технологии принадлежит ведущая роль в осуществлении профориентационной работы. Образовательная область «Технология» дает возможность учителю познакомить обучающихся со многими профессиями и сформировать интерес к ним. Особая, ничем не заменимая ценность уроков технологии в профориентационной работе состоит в том, что здесь школьники не только получают определенные знания, но и в процессе создания конкретных объектов труда они приобретают специальные умения и навыки, пробуют свои силы в практической деятельности, развивают профессиональные интересы и способности [10]. Перед учителем технологии стоит задача так организовать работу, чтобы каждый ученик не только испытал чувство гордости и радости от выполненной работы, но и чтобы эти чувства переросли в желание, а затем в привычку трудиться, чтобы возник устойчивый интерес к выбору профессии.

Условия реальной жизни требуют гибкого подхода к выполнению новых задач, значительные коррективы в их решение вносит формирующийся рынок труда, когда выпускник школы должен быть под-

готовлен для нахождения места своей трудовой деятельности в разнообразных сферах труда. В этом ему призван помочь учитель технологии. Подготовке будущих учителей к профессиональной деятельности в условиях инновационного развития общества посвящены работы исследователей Ю.А. Жадаева [3], А.В. Жадаевой [Там же], В.А. Селезнева [9].

Помощь учителя технологии в ситуации выбора профессии учащимися предполагает такую организацию их деятельности на уроках, которая бы включала: получение знаний о себе (образ «я»), получение знаний о профессии, соотношение знаний о себе и знаний о профессии (профессиональная проба).

Работа по профессиональной ориентации будет эффективна в том случае, если профориентационный материал тесно связывать с темой урока и если он будет содержать сведения о значении той или иной профессии, её распространенности и о требованиях профессии к человеку [8].

Так, например, в 5-м классе на уроках технологии при изучении темы «Оформление интерьера» раздела «Культура дома» можно знакомить учащихся с профессией дизайнера интерьера. При изучении раздела «Технология обработки пищевых продуктов» – профессией повара, официанта. Тема «Создание изделий из текстильных материалов» раздела «Технология обработки ткани» позволяет начать знакомство учащихся с профессией швеи. Тема «Художественные ремёсла» раздела «Художественная обработка материалов» дает возможность знакомить учащихся с профессией декоратора.

В 6-м классе изучение тем «Материаловедение», «Машиноведение», «Конструирование, моделирование и художественное оформление швейного изделия», «Технология изготовления швейного изделия» раздела «Технология обработки ткани» помогает продолжить знакомство обучающихся с профессией швеи и начать знакомство с профессией дизайнера одежды. Тема «Декоративно-прикладное творчество. Счетная вышивка» раздела «Художественная обработка материалов» тесно связана с профессией декоратора. Тема «Уход за одеждой и обувью. Ремонт одежды» раздела «Культура дома» дает возможность знакомить обучающихся с производством обуви.

В 7-м классе завершается изучение разделов «Технология обработки пищевых продуктов», «Технология обработки ткани», «Художественная обработка материалов». Поэтому на данном этапе будет происходить закрепление представлений обучающихся о профессиях, связанных с этими сферами производства. В 8-м классе раздел «Семейная экономика» дает возможность знакомить учащихся с профессией бухгалтера и экономиста.

Можно сказать, что в процессе изучения определенной темы урока какого-либо раздела у учителя технологии есть прекрасная возможность изложить обучающимся не только теоретический материал, но и в процессе выполнения практической работы, связанной с определенной профессиональной деятельностью, почувствовать себя в роли носителя определенной профессии.

В процессе решения первой задачи по уточнению сущности игры как метода обучения было выявлено, что использование игр в процессе обучения способствует более успешному решению основных задач обучения на разных этапах. Игровые методы стимулируют познавательную активность учащихся, активизируют психические процессы, дают возможность учащимся получить знания в доступной форме, способствует формированию умения работать в команде.

В контексте решения второй исследовательской задачи были выявлены возможности технологического образования для профессиональной ориентации обучающихся. Содержание технологического образования позволяет использовать игровые методы обучения при профессиональной ориентации практически в каждом разделе образовательной области «Технология». На уроках технологии учащиеся не только получают определенные знания, но и в процессе создания конкретных объектов труда они приобретают технологию их изготовления, пробуют свои силы в практической деятельности, развивая профессиональные интересы и способности.

Решение третьей задачи нашего исследования связано с тем, что был предложен комплексный подход к использованию игровых методов обучения. Выявлены разделы «Технологии», при изучении

которых возможно знакомство с различными профессиями: повар, швея, вязальщица, дизайнер одежды, дизайнер интерьера, декоратор, бухгалтер, экономист. Подобные уроки, на наш взгляд, будут способствовать совершенствованию процесса профессиональной ориентации выпускников общеобразовательных организаций.

Литература

1. Битянова М.Р. Игра как метод решения школьных проблем. М.: Первое сентября, 2013.
2. Джуряев Р.Х., Рашидов Х.Ф., Цой А.В. Профессиональная ориентация молодежи: опыт и проблемы. [Электронный ресурс] URL: <http://tashxis.narod.ru/ru/library/profor/prof.htm> (дата обращения 22.02.2017).
3. Жадаев Ю.А., Жадаева А.В. Технологическое образование в инновационно-технологическом развитии экономики страны: Материалы XX Междунар. научн.-практ. конф. по проблемам технологического образования / под ред. Ю.Л. Хотунцева: МПГУ, 2014. С.247–249.
4. Зеер Э.Ф. Психология профессий: Учебное пособие для студентов высш. уч. заведений. М.: Академический проект; Фонд «Мир», 2005.
5. Игра и обучение. Игра как метод обучения. [Электронный ресурс]. URL: <http://www.grandars.ru/college/psihologiya/igra-i-obuchenie.html> (дата обращения: 27.02.2017).
6. Климов Е.А. Введение в психологию труда: Учебник. М.: ЮНИТИ, 1998.
7. Кругликов Виктор Николаевич. Активное обучение в техническом вузе :Теоретико-методологический аспект : дис. ... д-ра пед. наук. СПб., 2000.
8. Сазонов Игорь Александрович. Теория и практика профессиональной ориентации школьников : дис. ... д-ра пед. наук. Оренбург, 2001.
9. Селезнев В.А. Подготовка будущих учителей к профориентационной работе со школьниками в условиях профилизации обучения // Известия Волгогр. гос. пед. ун-та. 2009. №1. С. 59–63
10. Хмелева Е. В. Профориентационная работа со школьниками в системе непрерывного образования : дис. ... канд. пед. наук. Ставрополь, 2002.
11. Чистякова С.Н. Основы профессиональной ориентации школьников / под ред. В.А. Слостенина. М., 1993.

YEGOROVA T.N.

Volgograd State Socio-Pedagogical University

USING GAME METHODS OF TEACHING PROFESSIONAL ORIENTATION FOR STUDYING AT TECHNOLOGICAL EDUCATION

*The article indicated by the problem of professional orientation of students organizations. Refined essence of career guidance in technological education. Possible future game methods of training students for vocational guidance.
A content analysis of the lessons of technology for professional orientation of students.*

Key words: *game, an educational area “Technology”, professional orientation, technology education teacher technology.*