



«ОСТРОВ».

Профориентационная игра для подростков

Н. ПРЯЖНИКОВ

Эта игра знакомит школьников с «непрестижными» профессиями. Но цель — ориентировать ребят на непривлекательные профессии — не ставится напрямую.

Игра рассчитана на работу с классом (учащимися 8–9-х классов, хотя она может вызвать интерес и у десяти-, одиннадцатиклассников). Продолжительность игры — примерно один урок. Но если она проводится после уроков, то время может быть увеличено и тогда игра проходит интереснее.

На классной доске фиксируются основные идеи участников и отражаются результаты решений группы.

Ход игры

Классу объявляется название игры — «Остров» и зачитывается общая инструкция.

Представьте, что мы все чудом оказались на заброшенном в океане острове, где-то в южных тропических широтах. У нас осталось кое-какое личное имущество: то, что было в карманах, сумках. Когда нас спасут, неизвестно. Как минимум два месяца мы должны прожить на данном острове. Перед нами стоят две основные задачи. Первая — выжить. Вторая — остаться при этом цивилизованными людьми. За 40 минут мы должны доказать самим себе, что способны решить эти задачи. Итак, мы сидим на берегу и обсуждаем, что нам делать дальше. Я пока буду выполнять роль старшего. Но потом вы сможете выбрать себе другого руководителя. Если мы сумеем договориться об основных путях решения наших задач, а также о распределении обязанностей, то сможем выжить и сохранить своё достоинство.

Далее ведущий изображает на доске общий план острова. Важно отметить, что здесь есть источник чистой пресной воды, а также сказать, что на острове водятся мелкие зверьки и птицы, в прибрежных водах есть рыба, растут какие-то съедобные растения. Но по условию игры на острове нет пещеры, пригодной для проживания. Нет также иных людей, иначе вся игра превратится в выяснение отношений с ними.

Далее школьники предлагают, что им необходимо сделать для выживания. Обычно это — постройка жилья, организация питания, руководство группой, охота и рыболовство, дежурство, поддержание огня и т.п. Всё это ведущий записывает на доске в виде перечня в первой колонке таблицы (см. приложение).

Все эти предложения обсуждаются, и в результате на доске остаются наиболее важные направления работы.

[45 - 60]
Управление
и проектирование

80



После того как написан перечень работ, необходимых для выживания, общими усилиями определяется, сколько человек нужно для каждой работы. Эти подсчёты ведутся с учётом общего количества участников игры вместе с ведущим.

На доске, напротив каждого направления работ, записывается необходимое количество работников. При этом кто-либо из участников может сказать, что одни и те же люди способны одновременно выполнять разные работы. Ведущий замечает, что в особых случаях это, естественно, допускается, но важно за конкретным игроком закрепить определённый вид деятельности, чтобы было видно, кто за что отвечает.

Желательно не затягивать первые этапы игры: проводить их динамично. При этом по ходу игры ведущий постоянно напоминает участникам, что они должны уложиться в 40 минут (закончить игру до звонка или какого-то установленного времени), иначе будет считаться, что группа не смогла решить поставленные задачи, а потратила все свои силы на выяснение отношений.

Далее ведущий предлагает поднять руки тем, кто хотел бы выполнять те или иные виды работ. Поочерёдно рассматривается каждый вид. При этом игрок может участвовать только в одном виде работ.

На доске рядом с требуемым количеством работников записывается количество желающих эту работу выполнять. Как правило, здесь возникает некоторое несоответствие. Оно-то и становится предметом для обсуждения. Ведущий может занять определённую позицию: «Раз вы не в силах обеспечить необходимое число работников по каждому направлению работ, то скорее всего, не сможете и выжить в условиях острова».

После этого ведущий задаёт дальнейший порядок игры. По каждому виду работ образуется группа, которая садится за отдельный стол.

В течение 3–5 минут обсуждается, каким образом выполнить свою работу, исходя из реальных возможностей. Напомним, что по условию игры школьники оказались на острове со всем своим имуществом (в карманах, в сумках и т.п.).

Представители группы кратко рассказывают всему классу о том, как они собираются строить жилище, готовить пищу, охотиться, ловить рыбу и т.п. Класс задаёт вопросы и потом решает, способна ли данная группа выполнить свою работу. Например, у группы «организация питания» можно поинтересоваться, в чём они собираются готовить пищу, у группы «охота-рыболовство» — чем они собираются ловить рыбу и т.п.

Всё это ведущий отмечает на доске (напротив каждого вида работ оценивается готовность каждой группы в баллах).

Далее (для усложнения игры) ведущий может заявить, что его поразила неизвестная тропическая болезнь и он уже не может руководить группой. Поэтому срочно требуется выбрать новое руководство. Также определяется, сколько человек для этого нужно. Участники выдвигают кандидатов. Иногда группа выбирает одного руководителя, иногда руководителя с одним-двумя помощниками (особенно если класс постепенно становится неуправляемым). Выбранные руководители занимают место ведущего, а ведущий садится за последнюю парту. Этап смены руководства должен занять 2–3 минуты.

Далее ведущий может заявить, что он в результате болезни постепенно превратился в «злого духа», который будет чинить группе всякие препятствия. Например, неожиданно напустить болезнь на отдельных (наиболее активных)





участников, с помощью урагана разрушить некоторые постройки, делать разнообразные «злые чудеса» (скажем, объявить, что некоторые рыбы обладают душой и разумом, поэтому употреблять их в пищу — преступление) и т.п.

В какой-то момент ведущий намекает участникам, что на острове может возникнуть эпидемия, так как тропическая пища непривычна для европейцев и весь остров уже покрыт отходами, которые просто некуда девать и которые становятся очагами серьёзных инфекций. Иными словами, он побуждает участников к строительству туалета, про который они часто забывают. Также можно намекнуть группе на необходимость строительства выгребной ямы для пищевых отходов.

Если группа решает соорудить такой важный для цивилизованной жизни объект, то сделать это необходимо в сжатые сроки и по всем правилам, то есть определить, сколько требуется для этого работников и кто именно будет этим заниматься. Важно определить, кто будет постоянно поддерживать порядок в туалете и вообще разбираться с мусором на территории острова... Нередко многие подростки стесняются выполнять такую работу, стремясь заниматься более престижными делами, поэтому есть риск, что эпидемия поразит большинство игроков. Само обращение к теме «туалета», «нечистот», «мусора» — это попытка поразмышлять о благородстве, об аристократизме, о подлинной элитарности в самом высоком смысле этих слов. В книге О.С. Муравьёвой «Как воспитывали русского дворянина» есть интересная история на эту тему. В конце 1940-х годов на одной из постоянных баз геологов ожидали очередную экспедицию, в которой работал потомок древнего княжеского рода. На базе это знали и ждали молодого дворянина, предвкушая его реакцию на отвратительно грязный туалет: «Мы-то, ладно, потерпим, — шутили геологи, — но что будет делать Его светлость?!» Его светлость, приехав, сделал то, что многих обескуражило. Он спокойно взял ведро с водой, швабру и аккуратно вымыл загаженную уборную... Это и был поступок истинного аристократа, твёрдо знающего, что убирать грязь не стыдно, стыдно жить в грязи¹.

Бывает так, что группа с самого начала играет неудачно (школьники много спорят друг с другом, мало добровольцев на ответственные работы и т.п.). В этих случаях вмешательство ведущего в роли «злого духа» может вообще деморализовать участников, поэтому количество и «качество» трудностей должно быть разумным.

Наконец, за 3–5 минут до конца занятия ведущий заявляет о прекращении игры и организует её обсуждение.

Обсуждение игры

Ведущий задаёт участникам вопрос: «Удалось ли нам выжить?» Школьники должны кратко обосновать свои выводы. Ведущий может также высказать своё мнение по этому вопросу.

Затем он задаёт вопрос: «Удалось ли островитянам сохранить человеческое лицо в трудных условиях?» При ответе учащихся на этот вопрос ведущий может обратить их внимание на такие моменты: оказывалась ли медицинская помощь заболевшим, был ли организован досуг или участники были озабочены только «выживанием», никак не заботясь о своей душе, возникали ли скандальные ситуации между участниками и т.п.

¹ Цит. по книге Вульфова Б.З., Иванова В.Д. Основы педагогики в лекциях, ситуациях, первоисточниках. М.: Изд-во УРАО, 1997. С. 271.



Комментарий для ведущего

Участники вместе с ведущим могут увлечься каким-то одним аспектом игры, например, слишком подробно обсуждать конкретные виды работ. Тогда на всю игру может просто не хватить времени.

Другая типичная трудность — возникновение хаоса, когда участники по незначительным вопросам начинают слишком оживлённо спорить, перебивать друг друга.

Часто возникают трудности при оценке классом своей готовности построить туалет. Кто-то даже может заявить, что «только в северных странах, в условиях консервирующего холода зараза сохраняется надолго, а в тропиках без туалета можно обойтись». Ведущий может заметить, что даже многие животные на уровне инстинктивных рефлексов стремятся закапывать свои испражнения (можно вспомнить собак, активно работающих задними лапками).

Опыт проведения игры показывает, что не всегда участники готовы признать, что их игровые действия оказались неудачными. Иногда кто-то говорит, что в реальных условиях он бы вёл себя «намного активнее и благороднее». Тогда ведущий должен объяснить, что игра — это тоже модель реальности.

Приложение

Пример заполненной таблицы для группы, состоящей из 27 человек (вместе с ведущим)

Перечень работ, необходимых для выживания	Требуемое количество работников (всего — 27 человек)	Количество желающих (всего — 24 человека)
Постройка жилья (и его постоянный ремонт)	10	5
Организация питания	4	6
Охота-рыболовство	7	9
Руководство (чтобы группа не переругалась)	1	1
Массовики-затейники (чтобы группа не скучала)	1	2
Постройка лодки	4	1

83

Исследования
и эксперименты
[88 – 92]

