

## **Постулаты организации игровой деятельности А.С. Макаренко в современной профориентационной игре «Профессии будущего»**

**Т.И. Зубкова,**

кандидат педагогических наук, доцент кафедры профессиональной педагогики и психологии ФГАОУ ВО «Российский государственный профессионально-педагогический университет», г. Екатеринбург  
tat548236@ yandex.ru

---

*В статье рассматриваются базовые постулаты организации игровой деятельности А.С. Макаренко применительно к современной профориентационной игре «Профессии будущего». Воспитание будущего деятеля начинается в игре, каков ребёнок в игре, таков он будет и в работе. Важно, с кем он играет и во что играет. Игрушка тогда хороша, когда ребёнок не играет, а действует. Виды игрушек: готовая, полуготовая, игроматериал. Важно комбинировать игрушки. Педагог не может не играть, не может быть педагога, который не умел бы играть.*

---

• игра • виды игр • виды игрушек • количественные и качественные характеристики играющих • этапы проведения игры «Профессии будущего»

1988 год объявлен по решению ЮНЕСКО Международным годом А.С. Макаренко — замечательного советского педагога, одного из страстных пропагандистов идеи гармоничного воспитания [4, с. 18]. Столь высокая международная оценка педагогической практики великого учёного-исследователя позволяет принимать его теоретические утверждения как постулаты без дополнительной проверки. Такое отношение к теоретическому наследию А.С. Макаренко обусловлено уникальной эффективностью его практической деятельности, международным и профессиональным признанием.

В своей практической деятельности А.С. Макаренко определял игру ведущим методом воспитания. Игрой была пронизана вся жизнь в детском коллективе, отношения педагогов и воспитанников строились на игровых моментах, игра была включена в систему трудового воспитания коммунаров, умение играть являлось основным достоинством педагога.

Исследовать труды А.С. Макаренко вероятно сложно. Отдельные теоретические положения организации игры прописаны в

его художественных произведениях. Затрагивается указанная проблематика и в текстах выступлений на различных встречах, митингах, совещаниях. Тема игры встречается в личной переписке. Фундаментальное исследование игровой практики великого педагога представлено в монографии В.Н. Терского «Клубные занятия и игры в практике А.С. Макаренко» [3]. Работа носит обобщающий характер, в которой описана игровая деятельность коммунаров под руководством А.С. Макаренко и обозначена ведущая роль игры в эффективном воспитании трудных подростков.

Общепризнано, что игра имеет большое воспитательное значение в отношении всех возрастных категорий людей и всех видов деятельности. В современном обществе внимание к игровой деятельности возрастает многократно. Доказательством данного положения служит появление в ближайшее время новых педагогических профессий: игропедагог [1, с. 179], игромастер [1, с. 176]. Создание новых и проведение существующих игр становится предметом деятельности специалистов XXI века. Поэтому, теоретические постулаты организации игровой деятельности А.С. Макаренко не теряют своей актуальности и сегодня.

Рассмотрим отдельные теоретические положения (постулаты) организации игровой деятельности А.С. Макаренко, использованные нами для разработки современной профориентационной игры «Профессии будущего».

Постулат 1. **Воспитание будущего деятеля начинается в игре: каков ребёнок в игре, таков он будет и в работе** [2, с. 79]. Очень важное теоретическое положение, значимое для профориентационной деятельности.

Профессиональное самоопределение подростка, студента связано с прогнозированием будущего, формированием

образа «Я» в профессиональной деятельности. Решение этой сложной жизненной задачи легче протекает в игре, когда посредством игрового действия ребёнок примеряет на себе различные профессиональные роли. Игровая ситуация не несёт санкционных последствий и усиливает эффект удовольствия от практических действий. Можно отказаться от неприятной роли, заменить её на другую, усложнить понравившуюся роль и т.д. Поэтому, игра в освоении профессии является первоначальным этапом начала трудовой деятельности.

Экспресс опросы студентов, обучающихся в РГППУ, наглядно показывают, что будущие педагоги профессионального образования (особенно девушки) очень часто в детстве играли в школу, роль учительницы для них была комфортной и приносила удовольствие.

Разработка профориентационной игры, согласно указанному постулату, требует поддержания динамики действий, максимально приближенных к реальной ситуации. Если игра будет предусматривать движение от простого к сложному, то и соответственно будет выстраиваться траектория профессионального самоопределения.

В нашей игре «Профессии будущего» была заложена логика: от распознавания названий профессий, к определению функционала новых профессий и моделированию стратегии личностного развития собственной профессиональной карьеры. Именно эта логика присутствует в ситуации профессионального самоопределения молодого человека. Осуществленные игровые действия являются прообразом алгоритма принятия решения для выбора области профессиональной деятельности (первичная профориентация) и конкретной профессии (вторичная профориентация).

Таким образом, спонтанные игры в профессии, специально смоделирован-

ная игра, обеспечивают первичное освоение профессиональной деятельности и являются основой практических действий по построению профессиональной карьеры.

Постулат 2. **Важно: с кем играет и во что играет** [2, с. 77].

Универсальное теоретическое положение, значимое для родителей, педагогов, организаторов игровых практик. А.С. Макаренко, рассматривая положение «с кем играет», трактует его через количество участников: игра в одиночку, групповая игра, коллективная игра. Игра в одиночку развивает индивидуальные задатки и способности. Групповая игра формирует коммуникативные способности. Коллективная игра вырабатывает навыки работы в команде. Именно таким образом А.С. Макаренко определяет виды игр.

Количественная характеристика играющих имеет значение для разработки сюжета, стратегии игры, игровых ролей, правил и т. д. Разработанная нами игра «Профессии будущего» являлась групповой, предусматривала индивидуальные коммуникации внутри команды, и межгрупповые коммуникации при предъявлении продуктов игровой деятельности. В игре принимали участие студенты двух академических групп, которые в процессе были преобразованы в три игровые группы. Поэтому, в процессе игры приходилось выстраивать новые коммуникации.

Положение А.С. Макаренко «с кем играет» хотелось бы дополнить качественной характеристикой участников игры. Игра проходит успешно, если учитываются особенности и запросы играющих, что относится к качественным характеристикам участников. Именно эти показатели участников игры предопределяют структурирование групп играющих и содержание игры.

В нашем случае, в игре «Профессии будущего», принимали участие педагоги профессионального обучения второго и третьего курсов бакалавриата, профилизации «Энергетика». Студенты данных курсов, по возрастному показателю, больше всего нуждаются в педагогическом сопровождении процесса вторичного профессионального самоопределения.

У первокурсников ещё недостаточно сформировано представление о профессии и возможностях профессиональной карьеры. Для них завершение обучения в вузе рассматривается как далекая перспектива и потребность вторичного профессионального самоопределения не актуальна.

Для студентов четвертого курса бакалавриата потребность вторичного самоопределения в профессии особо актуальна. Большинство из них выбрали для себя будущее место работы, и их дипломные работы можно рассматривать как профессиональный старт.

Самой заинтересованной игровой группой можно назвать студентов второго и третьего курсов, так как они имеют некоторые представления об особенностях профессиональной деятельности и им необходимо определиться в выборе специальностей профессиональной области (вторичное профессиональное самоопределение). Таким образом, возрастная характеристика студентов предопределила участников игры.

Деление участников на подгруппы зависело от пола играющих. Девушки более ориентированы на педагогическую составляющую профессии и по количеству составляют одну треть. Две трети участников игры — юноши. Молодые люди ориентированы на производственную деятельность в области «Энергетики», из них были сформированы две подгруппы. Таким образом, на основе качественных характеристик

(возраст и пол) играющие были разделены на три подгруппы. Одна — студенты, желающие работать в области образования. Две подгруппы — студенты, желающие работать в области энергетики.

Направленность профессионального обучения, бакалавриат «Профессионально-педагогического образования», профиль «Энергетика» предопределили содержание игры, или словами постулата А.С. Макаренко обозначили «во что играют». Предметом игрового действия или содержанием игры выступали профессии будущего в области образования и энергетики.

Профессии в области образования, согласно «Атласу профессий» [1], составляют одну группу. К будущим профессиям в области образования относятся: модератор, разработчик образовательных траекторий, тьютор, организатор проектного обучения, координатор образовательной онлайн-платформы, ментор стартапов, игромастер, игропедагог, тренер по майнд-фитнесу, разработчик инструментов обучения состояниям сознания.

Профессии в области энергетики делятся на две подгруппы. Первая подгруппа — это профессии в области энергогенерации и накопления энергии. К ним относятся: менеджер по модернизации систем энергогенерации, разработчик систем микрогенерации, метеоэнергетик, проектант систем рекуперации, специалист по локальным системам энергоснабжения, дизайнер носимых энергоустройств, проектировщик энергонакопителей.

Вторая подгруппа профессий в области энергетики — это профессии в области энергосетей и управления энергопотреблением. К ним относятся: маркетолог энергетических рынков, защитник прав потребителей электроэнергии, энергоаудитор, разработчик систем энергопотребления, системный инженер интеллектуальных энергосетей,

электрозаправщик, наладчик/контроллер энергосетей для распределенной энергетики.

Направленность профессиональной подготовки студентов внесла ограничение в содержание игры. Были выбраны не все профессии будущего, а конкретные, связанные со сферами образования и энергетики. Одну игру по сферам деятельности провести достаточно сложно, поэтому постулат «во что играем» позволяет ограничить предмет или содержание игры.

Значимость постулата «с кем и во что играем» приобретает огромное значение при проектировании игры.

Постулат 3. **Игрушка тогда хороша, когда ребёнок не играет, а действует** [2, с. 50]. Виды игрушек: готовая, полуготовая, игра-материал, важно комбинировать игрушки [2, с. 82].

А.С. Макаренко, постулируя данное теоретическое положение, объяснял, что важна активность ребёнка в игре. Простое созерцание готовой игрушки не ведёт к его развитию. Важно, чтобы с готовой игрушкой ребёнок действовал. Полуготовая игрушка, априори, предусматривает активность ребёнка. Игра-материал даёт безграничные полеты фантазий и действий. И главное в данном постулате — это сочетание игрушек. Применяя данное положение к нашей игре «Профессии будущего» были разработаны три типа игрушек.

*Первый тип* — готовые игрушки. Использовали анаграммы и пиктограммы. Анаграммы — это готовые игрушки, где зашифрованы профессии посредством перепутывания букв. Пиктограммы — это готовые игрушки, где профессии зашифрованы рисунками. Играющим надо было угадать существующие профессии.

*Второй тип* игрушек — полуготовые игрушки. К данному типу игрушек

мы отнесли профессиональное лото. Карточки профессий поделили на три части: наименование профессии, функциональные обязанности, надпрофессиональные умения и навыки. Играющим было необходимо соединить три позиции в один пазл профессии.

*Третий тип* игрушки — игры-материалы. Форсайт-сессия планирования профессионального развития надпрофессиональных умений предусматривала использование игр-материалов: структурированный лист ватмана, схема надпрофессиональных качеств, листы для заметок, фломастеры. Играющим было необходимо: выделить основные тренды профессии, определить риски и возможности её развития, установить реальный и необходимый уровень развития надпрофессиональных навыков, составить план действий карьерного становления.

Таким образом, в нашей игре были использованы все виды игрушек, которые требовали активного действия играющих, согласно постулату А.С. Макаренко.

**Постулат 4. Педагог не может не играть. Не может быть педагога, который не умел бы играть** [2, с. 248].

Этот постулат относится к любому педагогу. Если педагог не может разработать игру для определённых играющих под их конкретные потребности, на научно обоснованном теоретическом материале, использовать разнообразные типы игрушек, то можно ли его считать педагогом? Любой педагог должен уметь играть, это должно быть базовой характеристикой педагога. Можно утверждать, что дисциплина «Игротехника» должна быть обязательной дисциплиной педагогов разной направленности. В рамках нашей игры «Профессии будущего»

были определены следующие этапы игры:

- 1 этап: Подготовительный: распределение участников, знакомство.
- 2 этап: Интеллектуальная разминка (готовые игры).
- 3 этап: Профессиональное лото (полуготовые игры).
- 4 этап: Форсайт-сессия (игры-материалы).
- 5 этап: Подведение итогов.

В процессе разработки и организации игры ведущую роль сыграл автор статьи, активное участие приняли студенты 3 курса, разработчики игрового материала и ведущие игры.

В результате можно заключить, что постулаты организации игровой деятельности А.С. Макаренко являются актуальными для современной практики, позволяют научно обосновать игровую деятельность, разработать эффективную игру (по экспресс оценке играющих и присутствующих педагогов).

## Литература

1. Атлас новых профессий /вторая редакция. [Электронный ресурс] // Атлас новых профессий. — М.: 2015. — Режим доступа: <http://atlas100.ru>
2. Терский В.Н. Клубные занятия и игры в практике А.С. Макаренко / В.Н. Терский. — М.: АПИ РСФСР, 1961. — 152 с.
3. Макаренко А.С. Педагогические сочинения в восьми томах. Т. 4. Педагогические работы 1936 – 1939. — М.: Педагогика, 1984. — 369 с.
4. Чубаров Л.А. Три постулата Макаренко / «Здоровье». — 1988. — №9. — 18 с. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://archive.org/details/B-001-026-158-ALL/page/n23> (Дата обращения: 03.03.2019).