

ГЛАВА 5

Интерактивная профориентационная игра «Лабиринт»

Одним из удачных опытов проведения группового профориентационного занятия с подростками, основанных на включении в задания научно-популярной литературы, можно назвать разработанную психологом М. Марголиной – сотрудником отдела трудового воспитания Государственной республиканской детской библиотеки РСФСР (ныне Российская государственная детская библиотека) – ролевую профориентационную игру «Лабиринт»²⁷. Мы приводим текст без изменений, как он был опубликован в методическом пособии, изданном в 1988 году.

В игре «Лабиринт» активизация и диагностика профессионального самоопределения осуществляется в игровой деятельности с включением в нее информационно-библиотечного поиска.

Основная цель данной игры – активизация потребностей школьников в профессиональном самоопределении. Кроме того, игра позволит получить дополнительные результаты:

- ✱ определение уровня читательских интересов, характера их направленности по реализации профессиональных намерений;
- ✱ раскрытие перед учащимися роли и возможности книг в процессе профессионального самоопределения;

²⁷ Профессиональная ориентация в библиотеках, обслуживающих детей и подростков. / М. Марголина. – Вып. 2. – М.: ГРДБ РСФСР, 1988.

- ✱ обучение читателей самостоятельной работе с научно-познавательной и справочной литературой.

Игра «Лабиринт» разработана в ГРДБ РСФСР и проводилась в кабинете профориентации шесть раз. Возраст участников игры варьировался от 12 до 15 лет, количество – от 8 до 16 человек.

Было апробировано и несколько способов подбора участников игры: участие всех желающих по объявлению, приглашение одновозрастной группы.

Экспериментально-практическая работа показала несомненную эффективность этой формы взаимодействия с читателями и широкий возрастной диапазон ее применения.

Игра представляет собой совместную импровизацию ведущего и участников, в ходе которой у школьников создается представление об основных типах существующих в мире профессий. Игра пройдет успешно, если ведущий с самого начала возьмет доверительный, заинтересованный теплый тон разговора с читателями.

Очень важно задать игре правильный темп, сориентированный на различные уровни подготовки учащихся. Библиотекари, проводящие игру, не должны бояться сложных ситуаций, трудных вопросов. Чем острее, приближеннее к профессиональной деятельности пройдет игра, тем больше пользы она принесет ее участникам. Работа с книгами поможет школьникам составить более полное представление о выбранной профессиональной сфере. В приложении мы даем примерный список литературы для организации книжной выставки с указанием возрастного адреса. При желании библиотекари могут расширить его²⁸.

Круг подобранной нами литературы учитывает общую направленность, возраст участников игры и уровень их подготовленности. В процессе игры учащиеся проходят условный лабиринт, представляющий собой выставку-просмотр «От мечты – к выбору профессии». Выбрать профессию по душе, найти информацию о ней – означает найти выход из лабиринта.

Предлагаем составить выставку из четырех разделов.

В первом разделе – красочные, богато иллюстрированные книги научно-познавательного характера, рассказывающие о полетах в космос, жизни животных, растениях, физических явлениях, творчестве художников, музыкантов.

²⁸ В данном издании мы не стали приводить оригинальный список, составленный авторами игры, так как он уже морально и содержательно во многом устарел. Вы можете составить свой список, учитывая современные тенденции в мире профессий и книжного рынка, а также исходя из возможностей фонда своей библиотеки. Можно также ориентироваться на те издания, которые приведены в Главе 8.

Во втором разделе – книги о профессиях и людях, избравших их.

В третьем разделе – литература о детском творчестве, любимых увлечениях.

В четвертом разделе – справочники для поступающих в ПТУ, техникумы, институты.

Внутри первых трех разделов литература группируется на подразделения в соответствии с пятью основными типами профессиональной деятельности: человек – техника, человек – человек, человек – природа, человек – знак, человек – художественный образ²⁹.

Желательно, чтобы расстановка столов, на которых будет организована выставка, напоминала лабиринт.

Открывая встречу, ведущий расспрашивает школьников о любимых играх, объявляет им, что они будут играть в новую игру «Лабиринт», в которой им помогут книги. Библиотекарь просит ребят заполнить читательские формуляры, карты читательских интересов, необходимые для проведения игры. Он объявляет учащимся, что читательский формуляр во время игры становится их записной книжкой. При заполнении карты читательских интересов ведущий просит поставить плюс около интересующей ребят темы. Затем он приглашает учащихся совершить экскурсию по выставке.

Карта читательских интересов	
1. Физика, астрономия, математика	
2. Техническое творчество	
3. Твои питомцы	
4. Химия, биология, медицина	
5. Военное дело	
6. География, история	
7. Художественная литература. Искусство: живопись, кино, музыка	
8. Спорт	
9. Психология	

Остановливаясь около каждого раздела, библиотекарь рассказывает детям, по какому принципу здесь собраны книги, называет темы, раскрытые в них. Перед тем как перейти ко второму разделу выставки, ведущий

²⁹ Климов Е.А. Как выбрать профессию. – М.: Просвещение, 1984.

подводит ребят к плакату, где перечислены пять типов профессиональной деятельности, и просит в качестве примера назвать несколько профессий, входящих в каждый из этих пяти типов. Ведущий помогает ребятам, задает в случае необходимости наводящие вопросы.

Наибольшие затруднения возникают у ребят при ответах на вопрос о профессиях типа «человек – знак». Здесь школьникам можно предложить следующие вопросы:

- ✓ Являются ли знаками деньги, чертежи, счета?
- ✓ Какие профессии с ними связаны?

Продолжая экскурсию, ведущий говорит ребятам, что они перечислили только некоторые из существующих профессий. Узнать о других профессиях и людях, выбравших их, поможет второй раздел выставки.

Переходя к третьему разделу, ведущий обращается к участникам игры с вопросом «Что такое хобби?» и иллюстрирует ответы учащихся показом книг о различных увлечениях.

На втором этапе игры библиотекарь просит каждого из присутствующих посмотреть и выбрать интересующую его книгу из первого раздела выставки и запомнить индикатор (Ч/Ч, Ч/Т, Ч/П, Ч/З, Ч/Х), прикрепленный к ней. Возможно, что школьников заинтересует несколько книг с разными индикаторами, в этом случае интересы ребят конкретизируются постепенно, в ходе игры. На этом этапе читательские интересы учащихся являются основными критериями выбора того или иного типа профессии.

На третьем этапе игры, для того чтобы школьники уточнили свой выбор, ведущий предлагает им внимательно ознакомиться со всей выставкой, обращая особое внимание на книги, посвященные выбранному ими типу профессий.

Возможно, кто-либо из играющих еще не уверен в своем решении. Это означает, что выбор книги из первого раздела выставки оказался случаен и не подтвержден общей направленностью его читательских интересов. В данном случае необходимо предложить подростку подробнее ознакомиться с литературой о других типах профессий. В процессе окончательного выбора участники игры образуют команды по интересам. Ведущий просит команды подойти ко второму разделу выставки и занять место у подразделов (человек – техника, человек – природа, человек – человек, человек – знак, человек – художественный образ), соответственно