

FTAMP 14.25.01

DOI: <https://doi.org/10.47344/sdu20bulletin.v67i2.1202>Бағашаров Құдайберді^{1*},¹«SDU University», Қаскелең, Қазақстан*e-mail: k.bagasharov@sdu.edu.kz

КӘСІБИ БАҒДАР БЕРУ ЖҰМЫСЫН ҚЫЗЫҚТЫ ЕТІП ЖҮРГІЗУДЕГІ ОЙЫН ТҮРЛЕРІ

Аңдатпа. Мақалада кәсіптік бағдар беру кезіндегі ойын түрлері сөз болады. Бұндай ойын жағдайы сабақ материалын ұсыну формасын жеңілдетеді әрі диагностикалық процедураларда, жеке кеңес беру кезінде қосымша тұжырым ретінде пайдалануға ыңғайлы. Ойындар мәселеге тұтас қарауға, өз қызығушылықтарын анықтау, саналы түрде таңдау жасау, шешім қабылдау дағдыларын қалыптастырып, рөлдік мінез- құлықты меңгеруге, мамандықты жақыннан тани түсуге мүмкіндік береді. Мұғалім мектеп оқушыларының бұрыннан бар білімін қолдана отырып, солардың дүниетанымына шақ ойын түрлерін ұсынады. Кәсіби бағдар жұмысын жүргізуде оқушыларға мәліметтерді қызықты ойындар арқылы жеткізу оқытушының ізденісі мен шеберлігін шындай түседі әрі пәнге деген қызығушылықты да арттырады. Ойын әдісі кәсіптік бағдарға қатысты ақпараттарды іздеуді және алынған мәліметтерді талдай алуға мүмкіндік береді, мамандықтар әлемі туралы идеяларды кеңейтеді. Болашақта белгілі бір салаға деген бейімділікті ашады, ұйымдастырушылық қабілетті ұштайды, көшбасшылық пен интеллектуалдық әлеуетті, тапқырлықты, зейінділікті, ойлау ұшқырлығын, қиялды дамытуға мүмкіндік береді. Мақалада кәсіптік бағдар берудегі ойындар ұйымдастырудың қыр-сыры, заман ағымына қарай түрлене түскен ойын түрлері талданады.

Түйін сөздер: кәсіби бағдар, ойын, мектеп, оқушы, ойын түрлері, мұғалім.

Кіріспе

Қазіргі жас жеткіншектер үшін кәсіби бағдар пәнін өтудің орны ерекше. Жалпы білім беретін орта мектепте кәсіби бағдар беру пәнін маңызды мәндер қатарында атауға толық негіз бар. Мектеп оқушылары болашағын қалыптастыруға ұмтылған жастар болғандықтан, өздері өмір сүріп отырған қоғам мен әлем жағдайын, еңбек нарығын, орын алып жатқан өзгерістер мен жаңа талаптардан мейлінше хабардар болып отыруы тиіс. Кәсіби бағдар беру пәнін қызықты етіп өткізудің жолдары көп. Ол сол пәннен сабақ беретін маманның жеке ізденістеріне, білімі мен біліктілігіне, ширақтығы мен қызығушылықтарына байланысты. Пәнді қызықты етіп өткізудің жолдарының бірі - ойындар екені анық. «Ойын ойнап, ән салмай, өсер бала бола ма?!» деп Абай айтпақшы[1], ойынның астарында орасан зор әлеует жатыр, атап айтқанда, ол оқушылардың танымдық белсенділігін арттырады, еңбектену, оқу, интеллектуалдылық деңгейін көтеру, жеңіл формада мәліметтер алуға мүмкіндік беріп, ақпараттық өрісін кеңейтеді, практикада шешім қабылдау дағдыларын меңгеруге, топпен жұмыс істей алу қабілетіне ықпал етеді[2]. Ойынның теориясы мен маңыздылығы, оқушыларға ойындар арқылы бағыт-бағдар беру, үйрету турасында К.Д.Ушинский, П.Ф.Лесгафт, В.А.Сухомлинский, С.П.Шацкий, Н.К.Крупская салмақты пікірлер алға тартқан. Бұлардан басқа да бұл тақырыпта келесідей еңбектер мен авторларды атап көрсете аламыз: «Шығармашылық мансап бойынша кеңес беру: теория, зерттеу және тәжірибе» (Creative Career Counseling: Theory, Research, and Practice) Mark L. Savickas, Laura Nota. Бұл кітап кәсіптік кеңес беруде шығармашылық әдістерді, соның ішінде ойындарды қолдануды қарастырады. «Мансаптық даму және кеңес беру: теория мен зерттеулерді жұмысқа қосу» (Career Development and Counseling: Putting Theory and Research to Work) Steven D. Brown, Robert W. Lent. Бұл кітапта авторлар кәсіптік бағдар берудің әртүрлі тәсілдері, соның ішінде ойын әдістері туралы мәліметтер келтіреді. «CBT-ге шығармашылық тәсілдер: CBT процесінің әрбір кезеңіне арналған өнер қызметі». (Creative Approaches to CBT: Art Activities

for Every Stage of the CBT Process) Nicky Hayes, Bev Green. Бұл кітап когнитивті мінез-құлық терапиясының әдістері туралы көбірек болса да, онда мансаптық кеңес беруде қолдануға болатын ойынға негізделген пайдалы тәсілдер де бар. «Мансаптық бағдарлауға арналған ойындар» (Games for Career Guidance) Jutta Kroi, Baiba Rivza. Бұл кітап адамдарға мансап таңдауға көмектесу үшін мансаптық кеңес беруде қолдануға болатын ойындар мен жаттығуларды ұсынады. «Балаларға арналған еңбек терапиясындағы ойын» (Play in Occupational Therapy for Children) L. Diane Parham, Linda S. Fazio. Бұл кітап балаларға арналған емдік ойын туралы болса да, онда мансаптық кеңес беруде қолдануға бейімделетін принциптер мен идеялар бар.

Әдістер мен материалдар

Тақырыпты зерттеуде теориялық тұрғыдан жалпы ғылыми әдістер қолданылды. Соның ішінде мақалаға өзек болған ойын түрлерінің мәнін ашуда жинақталған мәліметтерді талдау, саралау, жүйелеу, каузалды анализ әдістері іске жарады.

Э.Ф. Николава мен М.А. Ковалеваның пайымынша, мына талаптарға сай келетін ойын түрлері кәсіби бағыт бағдар беру ісін белсендендіруге жарамды: 1. Ойын дәл қазіргі мағынада ойын болуы керек, яғни талаптарға сай болуы керек: көңілді, ойын әлемінің болуы, сценарийлердің өзгермелілігі және ойын жағдайына өз таңдауы арқылы әсер ету мүмкіндігі; басқа ойыншылармен өзара әрекеттесу және әрекеттеріңіз бен олардың нәтижелері туралы пікір алу мүмкіндігі. 2. Ойын үлгісі кәсіптік бағдар берудің негізгі аспектілеріне қатысты ойыншылардың субъективті позициясын қалыптастыруға ықпал етуі керек. 3. Ойын жаңа білім алуға және дағдыларды дамытуға мүмкіндік беретін тәрбиелік болуы керек. 4. Ол кәсіби өзін-өзі анықтаудың психологиялық басым міндеттерін шешуге ықпал ететін психологиялық тұжырымдамаларға негізделуі керек. 5. Кәсіптік бағдар беру ойыны ойынға өзіңіздің қажеттіліктеріңізбен кіруге және оларды ойын барысында ойыншы бұған дайын болатын деңгейде шешуге мүмкіндік беруі тиіс. 6. Ойын кәсіби өзін-өзі анықтау процесін жүйелік ретінде ұсынуы керек, бұл адамның өзін-өзі анықтау процесі туралы тұтас идеяны және ойынның нәтижесі қазіргі уақытта таңдау жасауға дайын болу деңгейін қалыптастыруға мүмкіндік береді. 7. Ойын жүргізушіге көмекші және психокоррекциялық функцияны жүзеге асыру үшін жұмсақ бақылау мүмкіндігін берген жөн. 8. Ойын шектейтін сенімдерді өзгерту, қорқыныш пен күмәнді жою түрінде кәсіби өзін-өзі анықтау үшін құнды нақты нәтижелер беруі керек; өзіне деген сенімділікті, таңдау негізін нығайту, өз болашағын түсінуге және оларға алғашқы қадамдарды жасауға ықпал ету маңызды. Яғни ойындар кәсіптік бағдар берудің басым міндеттерін шешуге ықпал етуі тиіс. Осы аталған талаптарды ескере отырып, мұндай ойынның жетекшісі психолог, кәсіптік бағдар беру маманы, педагог және ойын шебері құзыретіне ие болуы қажет[3].

Жалпы алғанда кәсіби бағдар беру кезіндегі ойын түрлерін төрт топқа бөлуге болады. Әуелгісі «Ойынға еліту» түрі. Бұл ойын түрі нақты кәсіби бағдар пәні мазмұнын ашпаса да оқушымен арада жылы қатынас құруға, байланыс орнатуға септігін тигізеді. Тренинг кезіндегі қатынас құру, жадыны және назар аударуды күшейтуге арналған ситуациялық ойын түрлерін осыған жатқызуға болады. Егер алда жалда бұл ойын түрлері нақты кәсіппен байланысып жатса, онда ол ойындарды Кәсіби бағдар ойын түрлеріне жатқызуға болады. Бұл топтағы ойын түрлеріне

«Кәсіптер тізбегі», «Еңбек құралы» викториналық сауалдар, «Мамандықты тап» және тағы басқаларды жатқызуға келеді. Екінші топқа кәсіби қызмет аспектілерін моделдейтін ойын түрлерін жатқызамыз. Танымдық ойындарды осы қатарда атауға болады. Бұл ойындарда оқушыларға әртүрлі кәсіптер, сол жұмыстарда қызметкерге қойылатын талаптар жөнінде мәліметтер беріледі. Танымдық ойындарда еңбектің психологиялық белгілері де есепке алынады. Үшінші топқа кәсіби және өмірлік перспективалар тұрғысынан жеке кәсіби жоспарын құратын ойындар жатқызылады. Жеке кәсіптік жоспарда мына жағдайлар ескеріледі: кәсіптік бейімділік, жалпы және арнайы қабілеттер, ұмтылыс деңгейі, мамандықтар әлемінен хабардар болу, әріптестердің пікірі, ата-аналардың пікірлері, қоғамның

кадрларға деген қажеттілігі. Төртіншісі мамандардың мамандық таңдауын басқару жүйесін имитациялайтын ойындар. Кәсіптік бағдар берумен айналысатын мамандарды даярлау және қайта даярлау үшін арналған. Іскерлік тренинг ойыны түрінде өткізіледі. Теориялық материалды алдын ала зерделеуді талап етеді [3].

Нәтижелер және оларды талдау

Педагог-психолог Белокрылова О.С. оқытудың белсенді әдісі ретінде ойындарды пайдалану кәсіптік бағдар беру жұмысының тиімділігін арттыруға, өзін-өзі анықтауға көмектесетінін айтады. Оның пікірінше, кәсіптік бағдар беру ойындары мен жаттығуларының көпшілігін өткізу кезінде келесі шарттарды ұстанған жөн: 1. Тәжірибе көрсеткендей, ойындар жалпы сағат санының шамамен 25-30%-ын алатын болса, онда ойындарды оқушылар ойындауы ретінде емес, еңбектің табиғи түрі ретінде қабылдайды. 2. Мұндай ойындардың ерекшелігі – олардың көп болуы. 10-15 адамнан тұратын топпен жүргізіледі. Бірақ кіші топтарға бөлу кәсіптік бағдар беру курсына қарастырылмағандықтан, негізінен бүкіл сыныппен бірге пайдалануға болатын ойындар ұсынылады. 3. Егер мұғалім бұрын сабақта ойнап көрмеген болса, онда алдымен ойынды сабақтың соңына жоспарлаған дұрыс, өйткені ойын мектеп оқушылары үшін өте қызықты болғандықтан, мұғалім жаңа материалды түсіндірсе, назар аударту қиынға соғуы мүмкін. Содан кейін тәжірибе жинақтау барысында ойынды сабақтың әртүрлі кезеңдерінде ұйымдастыруға болады. 4. Кәсіптік бағдар беру ойындарын өткізудің маңызды шарты олардың жоғары динамикасы (қарқыны) болып табылады, бұл ойын ережелерін сақтауға ғана емес, сонымен қатар тәртіпті сақтауға мүмкіндік береді (оқушылардың жай ғана бөгде мәселелерге алаңдауға уақыты жоқ). 5. Ойынға өз еркімен қатысу принципін сақтау қажет – егер біреу жай ғана сырттай «байқағысы» келсе, оған рұқсат берген дұрыс, бірақ топтың қалған бөлігі қарсы болмаса. 6. Қатысушылардың назарын ойыншылардың бірінің қателеріне (сәтсіздіктеріне) емес, жағымды, қызықты және дұрыс мәлімдемелер мен әрекеттерге аудару қажет. 7. Ойын қарапайым болса да және көп уақытты қажет етпесе де, оны 3-5 реттен көп ойнамаған дұрыс, әйтпесе оқушылар оған деген қызығушылығын жоғалтуы мүмкін. 8. Жүргізуші азырап сөйлеп, оқушылардың белсенділік танытуына жағдай жасауы тиіс [3].

«Әріптерге мамандық» ойыны. Мақсат – ойынға қатысушылардың жұмыс түрлері туралы білімдерін кеңейту не олардың білетін мәліметтерін толықтыра түсу. Уақыты: 5-15 минут. Жаттығу шеңбер бойымен орындалады. Нұсқаулар: Бір әріп аталады. Оқушылардың міндеті – осы әріптен басталатын көптеген мамандықтарды атау, олар осы арқылы мамандықтар әлемін қаншалықты білетінін көрсетуі тиіс. Шеңбердегі әрбір адам берілген әріптен басталатын бір мамандық түрін атайды. Ойыншы өзіне кезегі келгенде сол әріптен басталатын мамандықты атап, ол туралы мәлімет беруі тиіс. Егер мамандықты атай алмаса, сол мезет ойыннан шығарылады. Ал кезек келесі ойыншымен жалғасады. Жүргізуші 5-7 әріптен артық ұсынбағаны жөн, себебі ойын қатысушыларды жалықтыруы да мүмкін. Бұл ойын техникасын орындаған кезде, оқушыларға қарапайым, оңай әріптер берілгені дұрыс болады. Ойын барысында жүргізуші мәліметтерді түзетіп, өңдеп, дұрыстап не толықтырып айтып, түсіндіре алады. Ойын қарапайым болғанына қарамастан оқушылар үшін қызықты өтеді. «Автопортрет» ойынында түрлі мамандық иелерінің сыртқы сипаты мен бейнесін байланыстыру арқылы оқушылардың мамандықты тануға деген қабілетін шыңдау мақсат етіледі. Шеңбер бойына 7 – 10-нан 15 адамға дейін тізіліп отырады. Уақыты – 20 минут. Барлық қатысушылар қолына екі жағы таза қағаз алады. Сосын ортақ тапсырма ретінде әрқайсысы қағазға өз суретін тездетіп салуы керек (автопортрет). Сурет бір бетке ғана салынады. Суретті тез салу талап етіледі. Сурет сала алмаймын деген оқушыларды қинаудың қажеті жоқ. Мұғалім автопортреттерді тегіс жинап алып, көздерінше араластырады. Сосын бәріне таратып береді. Ендігі тапсырма суретке мұқият қарап, оның қандай адам екенін, қабілетін түсінуге тырысу әрі парақтың арт жағына соған келетін мамандықты жазу болады. Ойынша параққа өз ойымен сәйкес келетін мамандықты жазып, жанындағы балаға береді, ол да өз ойынша келетін мамандықты жазып шеңбердегі келесі балаға береді. Бір мамандық

қайталап жазуға да рұқсат. Артынша ұйымдастырушы парақтарды жинап алып, араластырады. Сосын автопортреттерді бір бірлеп өздеріне көрсетіп, арт жақта жазылған мамандықтарды оқи бастайды. Жаттығу өте қызықты болғандықтан, оқушылар ойынға жақсы ынта танытады. Оны кім салғаны сұралмайды, себебі оқушылар бір бірін мазақтап күлуі мүмкін. Автопортреттердің мамандықтармен ойнақы байланысы сол мамандық бейнесін түсінуге жақындата түсетін қадам болып есептеледі. «Ең, ең» деген ойында мамандықтар аталады. Бірақ мынандай реттілікпен атаған дұрыс болады. Ең жасыл (бағбан, орманшы, гүл өсіруші-декоратор...); Ең тәтті (кондитер бөліміндегі аспаз, сатушы...); Ең көп ақша табатындар (банкирлер, кәсіпқой теннисшілер, боксшылар, модельдер...); Ең әдемі (шаштараз, визажист, зергер, суретші...); Ең көп балалар (тәрбиеші, педиатр, мұғалім...); Ең таза (тазалаушы, тазалықшы...); Ең көңілді (клоун, пародист...); Ең көпшіл (журналист, гид, жаттықтырушы, мұғалім, сауықтырушы...); Ең ауыр (сапер, хирург, барлаушы, полицей, саясаткер, психолог...); Ең темірге жақын (металлург, токарь, құюшы...) және т.б. Ойын кезінде оқушылар әрі қызыққа батып, әрі есте сақтау қабілетімін жаңартып, небір мамандық түрлерін еске түсіретін болады.

«Қолтырауын» деген ойын түрінде сыныптан екі топ құралады. Кез келген топтың бір мүшесіне 20 - 25 мамандық түрлері жазылған қағаз беріледі. 1 минут ішінде топ өкілі кәсіпті ым, ишара, қол қимыл әрекеттерімен бейнелеп көрсетіп, ал қалғандары оны табуы тиіс. Әрбір дәл тапқан жауап үшін 1 ұпай беріледі. Егер ойынша байқамай ауызбен айтып қойса, соның тобы айыппұл ретінде бір ұпайдан қағылады. «10 жылдан кейінгі кездесу» ойынында қатысушылардың барлығы жұпқа бөлінеді. Ұйымдастырушы былай дейді: «Сағатты 10 жыл алға жылжытайық. Қазір біз...жылындамыз. Әркімнің жеке өмірінде көп өзгеріс бар. Қазір демалыста жүрсіз. Жаз кезі. Ауылдағы мектепке келіп, сыныптасыңызбен кездейсоқ кездесіп қалдыңыз. Осы өткен жылдарда не істедіңіз, берілген 5 минутта соны әңгімелеп беру қажет». Әңгімелесу аяқталған соң барлығы шеңберге отырып, әр қатысушыны жалпы топқа таныстырады. Сосын бәрі ортақ талқылау жүргізеді [4]. «Менің қасиеттерім» ойынында мұғалім «Бұл допты өзара бір-бірімізге кезекпен лақтыра отырып, біз сөзсіз ізгілікті қасиеттер туралы сөйлесеміз, біз доп лақтыратын адамның күшті жақтарын көре білуіміз қажет» дейді. Бір біріне доп лақтыра отырып, балалар сол жолдастарының ізгі қасиеттерін, қай пәндерге жүйріктігін, сол пәндерге қатысты болашақ қай мамандықтарды таңдауына болатынын болжайды. «Қабылдау комиссиясы» ойынында мұғалім қатысушыларды нұсқаулармен таныстырады: «Сіздер жақында бір жерге барып, мектеп, лицей, техникум, колледж, университетке жұмысқа орналасуға өтініш бердіңіздер. Жұмысқа қабылдану үшін ешкім емтихан тапсырмайды, тек қабылдау комиссиясымен сұхбаттасу қажет. Сізді сөйлескен соң тіркеу немесе қабылдамау туралы шешім қабылдайды. Іріктеу комиссиясы 5 адамнан тұрады. Сұхбаттан өтуге тырысыңыз» дейді. Іле өтініш беруші мен керекті мекеме аталады. Сұхбатқа 5 минуттан 15 минутқа дейін уақыт беріледі. Қабылдау комиссиясындағы оқушылар да, жұмыс іздеп барған кісі де тек бұрынғы жұмыс орындары мен жаңа жұмыстың қыр-сыры, талаптары мен ерекшеліктері туралы сөйлеседі. «Доп» ойынында құрылған топқа доп беріледі. Берілген уақыт бір минут қана. Бір мамандықты атап, допты басқа қатысушыға лақтыруы керек. Өз кезегінде допты алған адам да бір мамандықты атайды. Артынан аталған мамандықтардың саны есептеледі. Әр атқа бір ұпайдан беріледі. «Мамандық жарнамасы» Командаларға белгілі бір мамандық беріледі. Олардың міндеті – мамандықты жарнамалау, бұл мамандықтың неліктен сұранысқа ие екенін, оның қандай артықшылығы бар, осы мамандықта жұмыс істеу не үшін қажет екенін көрсету. Мамандықтары: дәрігер, әнші, оқытушы, есепші.

Бағалауға келсек:

30 ұпай – барлығы жұмыс істеп, ұжым сенімді, көптеген нақты, дәлелдер келтіріп мамандықты дәріптей алса беріледі;

20 ұпай – жұмысқа барлығы бірдей қатыспаса, мамандықтың пайдасына көптеген дәлелдер келтіріп, бірақ кейбір дәлелдер нашар негізделсе;

10 ұпай – жұмысқа барлығы бірдей қатыспай, мамандық пайдасына жеткіліксіз дәлелдер келтірілген жағдайда;

0 ұпай – жұмысқа барлығы бірдей қатыспаса, мамандық пайдасына дәлелді мәліметтер келтірмеген жағдайда.

Топтың жұмысына байланысты аралық бағалаулар мүмкін.

«Бес қадам» ойынында мақсат – қатысушылардың өмірі мен кәсіби болашағын жоспарлау кезінде басымдықтарды көрсетуге дайындығын арттыру, нақты және қол жеткізуге болатын мақсаттарды қою және оларды өз мүмкіндіктерімен байланыстыру қабілетін дамыту. 10-11 сынып оқушыларына арналған бұл ойын әдістемесін 6-12 оқушы арасында шеңберде де, сыныппен жұмыс кезінде де қолдануға болады. Жаттығуды орындаудың орташа уақыты 40 минуттан аспайды. Барысы: 1. Жүргізуші топты маңызды мақсатты тұжырымдауға шақырады, мысалы, оқу орнына түсу, қызықты жұмыс табу немесе болашақта көрнекті кәсіби табысқа жету және т.б. 2. Жүргізуші топты берілген мақсатқа жетуге ұмтылатын адамның «портретін» анықтауға шақырады, атап айтқанда: жынысы, жасы (бұл адам ойыншылармен тең жаста болғаны дұрыс), мектептегі оқу үлгерімі, қаржылық жағдай, ата-анасының және жақын ортасының әлеуметтік жағдайы. 3. Әрбір қатысушы көздеген мақсатқа жетуді қамтамасыз ететін бес кезеңді (бес қадам) дербес анықтауы керек. Бұл шамамен 5 минутты алады. 4. Келесі кезекте оқушылар 3-4 адамнан тұратын шағын топтарға бөлінеді. 5. Әрбір шағын топта анықталған мақсатқа жету кезеңдерінің кімнің нұсқасы неғұрлым оңтайлы және қызықты (жоғарыда көрсетілген тұлғаның ерекшеліктерін ескере отырып) туралы пікірталас ұйымдастырылады. Талқылау нәтижесінде әр топ ең оңтайлы бес кезеңді тұжырымдайды. Уақыт 5-7 минутпен шектелген. 6. Талқылау қорытындысын әр топтан бір өкіл баяндайды. Басқа қатысушылар нақтылау сұрақтарын қоя алады. Қысқа талқылауға болады (уақыт болса). 7. Ойынның қорытындысын шығарған кезде әртүрлі топтар ұсынған нұсқалардың қаншалықты сәйкес келетінін көруге болады Сондай-ақ қорытынды пікірталаста кәсіби мақсатқа жетудің бес кезеңі анықталған тұлғаның ерекшеліктерінің қаншалықты ескерілгенін бірлескен күш-жігер арқылы бағалауға болады. Сондай-ақ анықталған кезеңдердің (қадамдардың) қаншалықты шынайы екендігін, оған қоса, өңірлік еңбек нарығындағы ағымдағы жағдайға сәйкес келетінін анықтау маңызды. «Аукцион» ойыны мақсаты да оқушылардың мамандықтар әлемі туралы түсініктерін арттыру, олардың кәсіптік қызығушылықтарының бағытын бақылау болып табылады. Ойынның шарты: Ойын 5-7 сынып оқушыларына арналған. Ойын оқушылар еңбек пәні бойынша кәсіп түрлерімен танысқаннан кейін ойналады (Е.Климов классификациясы). Ойынды сыныпта, сонымен қатар сыныптан тыс іс- шараларда, әртүрлі жарыстар кезінде ойнауға болады. Мұғалімге әр команда үшін мамандықтар тізімін жасауда тақта, түрлі-түсті қарындаштар қажет. Әр командаға ағаш балға, гонг қажет және рәміздік жүлделер белгіленеді. Уақыты: 15 минут. Ойын барысы: Сынып үш командаға бөлінеді. Әр команданың өкілдері жеребе арқылы мамандық түрін таңдауға шақырылады («Адам-Адам», «Адам-Технология», «Адам- көркем бейне», «Адам – Табиғат»). Командаларға нұсқау: «10 минут ішінде қатысушы өз түріндегі көптеген мамандықтарды атауы керек. Кезекпен атайды: алдымен бірінші топ мамандықты атайды, содан кейін екінші, содан кейін келесі мамандықты. Ойын жүргізушісі үстелді ұру арқылы әрбір аталған мамандық нұсқасын белгілейді. Тақтаға аталған мамандықтар жазылады (әр топ «өз» мамандығын «өз» түсімен жазады). Егер командалардың ешқайсысында басқа мүмкіндік болмаса, балғаның үшінші соққысынан кейін гонг дыбысы естіледі. Ойыншылары көп мамандықты атаған команда жеңеді. Ең көп мамандықтарды атаған және жаңа мамандықтар туралы білімдерін ашқан «Аукционға» ең белсенді қатысушылар арнайы сыйлықтармен марапатталады. Ойын мамандықтар әлемі туралы оқушылардың қаншалықты хабардар екенінің деңгейін анықтауға, сондай-ақ бағытты нақтылауға мүмкіндік береді. «Атаулар бойынша мамандықты тап» ойыны белгілі бір белгі бойынша мамандықты болжауға негізделген. Бұл ойында әр кәсіпке тән әрекеттер мен нақты атаулар беріледі. Оқушылар сол етістіктерге қарап, қай мамандық не кәсіп түрі екенін табуы тиіс. Мысалы, кірпіш, балға, ара, шеге атауларынан оқушылар ол мамандықтың құрылысшы екенін табады. Дәрі, ине, жүрек тыңдау сөздері дәрігер мамандығын табуға көмектеседі. Бұны тек етістіктер арқылы да ойнатуға болады. Ә. Мамандықты жүріспен тап ойынында оқушылар таңдау бойынша әр түрлі

мамандық өкілдерінің (балет әртісі, әскери адам, бағдарламашы) жүрістерін көрсетеді, қалған қатысушылар мамандықтың атын болжайды. Ұсынылған ойын мысалдары қатысушылардың жас ерекшелігі бойынша әмбебап болып табылады. Оқушылардың жас тобына және дайындық деңгейіне байланысты ойын тапсырмалары мен сұрақтары қарапайымнан күрделіге қарай өзгеруі мүмкін. «Мамандықтар сөздігі» ойыны да осыған ұқсас екенін айта кетуге болады. «Сыйлық» ойын жаттығуында нақты мамандықтың кейбір ерекшеліктерін талқылау арнайы ұйымдастырылады, бұл қатысушыларға осы кәсіби қызметтің нақты сәттерін жақсы түсінуге мүмкіндік береді. Жаттығу шеңбер бойымен орындалады. Қатысушылар саны: 6-8-ден 15-20-ға дейін. Уақыты: 15-20-дан 30-40 минутқа дейін. Процедура келесі негізгі қадамдарды қамтиды:

1. Нұсқау: «Елестетіп көріңізші, бәрімізді туған күніне шақырған ортақ досымыз (бұл қандай дос екенін кейінірек түсіндіреміз). Бас тартуға және бармауға жол жоқ. 30 секунд ішінде әркім өзінің досына сыйлық ойлап табуы керек. Бұл жағдайда үш шартты орындау маңызды: 1 - сыйлықта оның мамандығының тұспалдары болуы керек (бұл қандай мамандық екенін кейінірек түсіндіреміз); 2 - сыйлық ерекше болуы керек, яғни көңілді көтеретіндей); 3 - сыйлық сіз үшін қолжетімді болуы керек. Бұл қандай қиялдағы дос екенін топпен бірге көшбасшы анықтайды. Оның еркек немесе әйел екендігі, оның шамамен жасы және оның мамандығы қандай екені анықталады». 2. Әркім бір-біріне сыйлық ойлап табу үшін уақыт беріледі (шамамен 30 секунд). 3. Осыдан кейін әркім өз сыйлығын қысқаша атайды. Бұл ретте жүргізуші (немесе кез келген қатысушы) кейде нақтылайтын сұрақтар қоя алады. Мысалы, бұл сыйлықтың досының мамандығына қандай қатысы бар (ойын шарттарының бірі). Сыйлықтың құны қанша тұрады және т.б. Мұндай сұрақтар қосымша белсендіруші рөл атқарады, өйткені олар қатысушыларды сыйлық опцияларын неғұрлым жауапкершілікпен және ақылға қонымды түрде ұсынуға мәжбүрлейді. Өзінің сыйлық опцияларын негіздей отырып, ойыншы оларды өзара байланыстыруға мәжбүр болады. Қарастырылып отырған мамандықтың сипаттамалары кәсіби жұмыстың ең қызықты ерекшеліктерін ашады. 5. Ойын соңында кімнің сыйлықтары ең қызықты болып шыққаны анықталады. Айта кетейік, мұғалімнің өзі де жеке сыйлықты бастай алады. Қатысушылар шағын топтарға (әрқайсысы 2-5 адам) бөлінгенде және олар досыңызға не беру керектігін талқылағанда, жаттығуды өткізудің басқа нұсқасын ұсынуға болады. Әрі қарай, қай команданың сыйлығы сәтті болғаны анықталады. [5].

Қорытынды

Қорыта келгенде, мамандыққа бейімдеуде ойындарды пайдалану маңызды, өйткені ойын адамдарға тәжірибе жасауға, зерттеуге және дағдылар мен қызығушылықтарды дамытуға мүмкіндік береді әрі болашақ мамандықты таңдауға мүмкіндік береді. Кәсіптік бағдар беру жұмысындағы ойындардың рөлін бірнеше тұрғыдан тұжырымдай аламыз: Ойындар ойын мазмұнымен өзара әрекеттесу және ойын мәселелерін шешу арқылы адамдарға өзін, қызығушылықтарын, құндылықтарын мен дағдыларын жақсырақ түсінуге көмектеседі, яғни өзіндік рефлексияға ықпал етеді. Ойындар қарым-қатынас, мәселелерді шешу, уақытты басқару және өзгерістерге бейімделу сияқты мансаптық табысқа жету үшін маңызды дағдыларды дамытуға көмектеседі. Әртүрлі мамандық салаларын зерттеуге қызықтарады және лайықты мамандық таңдауда сенімділікті арттырады. Ойындар адамдарға мамандықтың әртүрлі салаларын және балама мамандық жолдарын зерттеуге көмектесіп, неғұрлым ақпараттандырылған таңдау жасауға мүмкіндік береді. Мамандыққа қатысты шешім қабылдаудың құрылымдық және интерактивті әдісін қамтамасыз ете алады, қатысушыларға әртүрлі факторларды өлшеуге көмектеседі. Өзгермелі еңбек нарығы жағдайларына және кәсіби талаптарға бейімделу дағдыларын дамытуға көмектеседі. Мамандық бойынша кеңес беру ойындары жеке кеңес беру үшін де, топтық сессиялар үшін де пайдалы, өйткені олар қатысушылардың әртүрлі жасына, қызығушылықтарына және мақсаттарына бейімделе алады. Ойындар мамандыққа бағдар беру процесін неғұрлым қызықты, тиімді және серпінді ете алады. Жоғарыда берілген ойын классификациясын негізге ала отырып, жас білімгердің мамандық туралы білімін молайтып, қызығушылығын арттыруға болады. Мақалада аталған

ойын түрлерінің барлығы да тәжірибеде қолдануға жарамды деп нақты айта аламыз. Құрғақ сөзден гөрі ойынмен берілген қосымша мәліметтер оқушы санасына берік орнайды, оның қиялын қозғап, осы бағыттағы жеке ізденістерін тереңдете түседі. Ойындар ұйымдастыру бастапқыда көзделген мақсатқа толықтай қызмет етеді әрі оның мазмұнын байытып, түрлендіру беруге әрқашан да жол ашық.

Пайдаланылған әдебиеттер тізімі

- 1 Хуантхан Ц. Ойнап ойнап, ән салмай, өсер бала бола ма. Қараша 19, 2023. www.bilimainasy.kz
- 2 Френкель М., Жирнова М. Использование игр в профессиональной ориентации учащихся образовательных учреждений. Қараша 19, 2023. www.nsportal.ru/
- 3 Белокрылова О.С. Активные формы профориентационной работы в школе. Методическое пособие для ответственных за профориентационную работу в школе: Жигулевск, 2019 г.
- 4 Дейко Л.А. Сборник профориентационных игр, упражнений. Ленинградская, 2015 г. – 25 с.
- 5 Пряжников Н.С. Профориентация в школе: игры, упражнения, опросники (8-11 классы). - М.: ВАКО, 2005. - 288 с.
- 6 Николава Э.Ф., Ковалева М.А. Роль профориентационных игр в решении задач профессионального самоопределения подростков// Журнал Гуманитарии Балкански изследвания, 2019. - 40-42.

References

- 1 Huanthan S. Oinap oinap, әn salmai, öser bala bola ma. Qaraşa 19, 2023. www.bilimainasy.kz
- 2 Frenkel M., Jirnova M. İspölzovanie igr v profesionälnoi orientasii uchaşıhsä obrazovatelnyh uchrejdeni. Qaraşa 19, 2023. www.nsportal.ru/
- 3 Belokrylova O.S. Aktivnye formy proforientasionnoi raboty v şcole. Metodicheskoe posobie dlä otvetstvennyh za proforientasionnnuiu rabotu v şcole: Jigulevsk, 2019 g.
- 4 Deiko L.A. Sbornik proforientasionnyh igr, uprajneni. Leningradskaia, 2015 g. – 25 s.
- 5 Präjnikov N.S. Proforientasia v şcole: igry, uprajnenia, oprosniki (8-11 klasy). - M.: VAKO, 2005. - 288 s.
- 6 Nikolava E.F., Kovaleva M.A. Röl proforientasionnyh igr v reşenii zadach profesionälного samoopredelenia podrostkov// Jurnal Humanitarni Balkanski izsledvania, 2019. - 40-42.

Kudaiberdi Bagasharov¹,
¹«SDU University», Kaskelen, Kazakhstan
*e-mail: k.bagasharov@sdu.edu.kz

METHODS TO MAKE PROFESSIONAL GUIDANCE ACTIVITIES MORE ENGAGING

Annotation. The article discusses types of games for career guidance. Such games simplify the presentation of lesson material and are convenient to use as an addition to diagnostic procedures and individual counseling. Games provide an opportunity to look at a problem holistically, identify your interests, make an informed choice, develop decision-making skills, master role-playing behavior, and get to know your profession better. Based on the students' existing knowledge, the teacher offers them games that correspond to their worldview. During career guidance work, transmitting information to students through exciting games will strengthen the teacher's research and skills and increase interest in the subject. The game approach allows you to search for information related to

professional guidance and analyze the data obtained, expanding your understanding of the world of professions. In the future, it reveals aptitudes for a certain area, hones organizational skills, allows you to develop leadership and intellectual potential, ingenuity, attention, quick thinking, and imagination. The article analyzes the intricacies of organizing career guidance games and the types of games that have changed over time.

Key words: career guidance, game, school, student, types of games, teacher.

Құдайберді Бағашаров^{1},
¹«SDU University», Қаскелең, Қазақстан
e-mail: k.bagasharov@sdu.edu.kz

СПОСОБЫ ПОВЫШЕНИЯ УВЛЕКАТЕЛЬНОСТИ РАБОТЫ ПО ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ОРИЕНТАЦИИ

Аннотация. В статье рассматриваются виды игр при профориентации. Такие игры упрощают изложение материала урока и их удобно использовать как дополнение в диагностических процедурах, при индивидуальном консультировании. Игры дают возможность взглянуть на проблему целостно, определить свои интересы, сделать осознанный выбор, сформировать навыки принятия решений, освоить ролевое поведение, ближе познакомиться с профессией. Основываясь на уже имеющихся знаниях школьников, учитель предлагает им игры, соответствующие их мировоззрению. В ходе профориентационной работы передача информации учащимся посредством увлекательных игр усилит изыскания и умения учителя, повысит интерес к предмету. Игровой подход позволяет искать информацию, связанную с профессиональной ориентацией, и анализировать полученные данные, расширяет представления о мире профессий. В дальнейшем он выявляет склонности к определенной области, оттачивает организаторские способности, позволяет развивать лидерский и интеллектуальный потенциал, изобретательность, внимание, быстроту мышления, воображение. В статье анализируются тонкости организации игр по профориентации, виды игр, изменившиеся со временем.

Ключевые слова: профориентация, игра, школа, ученик, виды игр, педагог.

Келін түсті 13 Желтоқсан 2023