УДК 001

***Е. Н. Гарес***

*БПОУ «Омский колледж профессиональных технологий»*

**ИГРА КАК ИНСТРУМЕНТ САМООПРЕДЕЛЕНИЯ ЛИЧНОСТИ**

**Аннотация**

В данной статье рассмотрены понятия: игра, ее природа и сущность, игра, как инструмент форсайта, игровое сознание, профориентационные игры, трансформационные игры, их влияние на самоопределение человека, развитие надпрофессиональных умений, необходимых в повседневной жизни.

**Ключевые слова**

Игра, игровое сознание, надпрофессиональные умения, форсайт, профориентационные игры, трансформационные игры.

*«Сейчас - как раз то самое время,*

*когда настоящее прямо на наших глазах*

*превращается в будущее»*

*«Замечательное чувство - знать,*

*что ты сам строишь мир»*

*Айзек Азимов*

Игра – это единственный феномен в истории людей, которому нас никто никогда не учил. С первого мгновения, как только младенец распахивает глазки и «наводит резкость» на улыбку мамы, он входит в игровое взаимодействие с реальностью. А дальше начинает наматываться «катушка» всего эволюционного процесса. И ребенок через игровые формы создает игровые модели, на которых учится, систематизирует впечатления о мире, развивает язык, входит в игровой контекст языка, начинает создавать определенные формулы, раскладывать по полочкам. А затем постепенно входит в игровые модели детского сада, школы, политической системы. Это все игры. И мы понимаем, что мир полон игровых моментов, мир соткан из игр. Игра - это очень мощный, воодушевляющий контекст познания мира. Она пронизывает все, и самого человека, наполняя игровым контекстом всю нашу жизнь. У нас может быть все, что мы только пожелаем. Нам не хватает только одного: нам не хватает игрового видения реальности, воодушевленности жизнью.

Что нужно, чтобы быть счастливым человеком? Самую малость - оставаться спонтанным и вовлеченным, вовлеченным во всё, чем мы живем. Есть такое выражение: «Делайте то, что любите, и вам ни дня не придется работать». Когда работа (учеба) поворачивается своей игровой стороной, все становится воодушевляющим, ярким, красочным, магнетичным. В этом контексте люди проживают свою жизнь счастливо.

Получается, что игра меняет сознание людей. Время настолько стремительно, что старшее поколение уже, к сожалению, не может его догнать. И не может предложить молодым людям модели, в которых они будут счастливы. Это уже их задача: завести двигатель своей творческой машины, раскрыть широко глаза и мертвой хваткой вцепиться в реальность и искать ответы на свои вопросы. Молодые люди находятся сегодня в некоторой растерянности, потому что их пытаются поместить в старые схемы, а они не работают. Скорости изменений современного мира невероятные. Нас атакует со всех сторон такое количество информации, что постижение игрового элемента просто необходимо, как воздух. Мы живем в невероятное время, фантастическое. Такое время бывает раз в несколько тысячелетий. И мы сейчас находимся в этом моменте. Человек сегодня все больше и больше понимает: он и есть реальность, он – главный актер на сцене жизни. [1]

Игровой феномен человека, присущий его внутренней природе, изучался учеными издавна. К настоящему времени имеется большой объем исследований, в различных областях науки. Существуют различные концепции в понимании игры и игрового сознания. Так, что же такое игра и игровое сознание?

Игра - это свободная деятельность, которая осуществляется не по принуждению. Игра в своей основе бескорыстна, имеет качество импровизации, неожиданности, парадоксальности, направлена на то, что бы отойти от окружающей действительности. Кроме того, игра развивает способности человека необходимые для реализации в повседневной жизни. Потребности в любой игре - это компенсация того, что человек не обнаруживает в реальной жизни. Даже в реальной жизни, в общении с людьми, играя, человек получает для себя потребности. Психологи рассматривают игры детей и взрослых, отыскивая специфические свойства и сравнивая, что творится в мире с другими видами деятельности. Необходимость в игре иногда объясняют, как способ дать выход чрезмерной жизненной силе [2].

Известный ученый Хейзинг, автор классического произведения «Гомо людекс» («Человек, который играет»), показывает, что игра не имеет какой-либо материальной основы. Каждый из нас осознает, что играет, следовательно, мы умные существа, можно сказать, что это наш традиционный фундамент.

Новый придуманный мир человека стоит наряду с миром природы, в котором игра и игровое сознание – повседневные и разнообразные действия, тесно связанные со свободной деятельностью. Игра происходит ради нее самой и отображает отношение человека к миру. Именно в мире формируется необходимость влияния на окружение, желание изменить его, что иногда невозможно реализовать.

Уникальность человека состоит в том, что его игровое сознание безгранично. Оно может возвращаться в прошлое, заглядывать в будущее, ощутить себя значимым, всемогущим, много раз повторять одно и то же действие и т.д. В игре человек обучается и познает окружающий мир. Исследователь детской игры Д. Эльконин сравнивает взрослого человека с ребенком. Он пишет: «Игра всегда эмоциональна для детей, в которой интеллект следует за эмоциональным переживанием, где воспринимаются функции взрослого человека» [5]. Следовательно, игровое сознание - динамическая система взаимодействия субъекта с миром, в процессе которой раскрывается познавательная деятельность человека, регулируемая определенной целью. При этом следует обратить внимание на то, что сознание связано с движением. Любая психофизиологическая теория игры вводит принцип активности, основными компонентами которого являются: акт сознания, поведение и действие. Сознание – это не замкнутость в самом себе, его нельзя рассматривать в отрыве от поведения. Человек, думая на протяжении жизни, осуществляет какие-то действия активно, выражая собственные мысли. Принцип активности формирует игровую деятельность человека. Действия человека в игре имеют свои цели, которые носят социальный характер. Игровое сознание человека, также характеризуется тем, что формирует его личность. [2]

Что сегодня требуется от современного человека (специалиста)? Безусловно, это способность адаптироваться к изменениям и способность создавать изменения. На эту способность уже наслаиваются профессиональные знания, навыки и компетенции. Развитие новых индустрий и традиционных секторов промышленности ведет к смене облика профессии, типа специалиста, требований к нему. Этот принцип изменений выходит из деловой среды и влияет на всю сферу образования.

Что нас ждет завтра? Мы уже сегодня ощущаем, что порой людям приходится менять профессию, учиться чему-то новому. И будущая профессиональная жизнь будет скорее чередой профессий, которые придется осваивать в процессе. В будущем человеку придется много и часто меняться, и сейчас самое время настоящее превращать в будущее. Точнее, создавать условия для подготовки молодого поколения к жизни в постоянных изменениях. И не только! Помочь им научиться создавать эти изменения. И для начала создавать проект собственной профессиональной жизни. Чтобы быть готовыми к завтрашнему дню, нужно не просто отучиться и получить два или три диплома. Необходимо постоянное обучение и наращивание компетенций. Образование на наших глазах выходит за границы формальных учреждений, и ярчайший пример тому - появление массовых образовательных онлайн-курсов, в том числе от ведущих мировых университетов. И образовательную траекторию можно задать себе самостоятельно: путем стажировок, онлайн-курсов и практики. Это гораздо сложнее, чем идти по существующей образовательной колее «школа-институт-дополнительное образование», но увлекательнее и результативнее. [2]

Изменения в экономике будут одновременно происходить во множестве производственных и обслуживающих секторов экономики. Эти изменения требуют новых «надпрофессиональных» навыков, которые важны для специалистов самых разных отраслей. Овладение такими навыками позволяет работнику повысить эффективность профессиональной деятельности в своей отрасли, а также дает возможность переходить между отраслями, сохраняя свою востребованность. Одиннадцать надпрофессиональных навыков, которые были отмечены работодателями как наиболее важные для работников будущего: экологическое мышление, управление проектами, системное мышление, работа с людьми, работа в условиях неопределенности, программирование/робототехника, навыки художественного творчества, мультиязычность и мультикультурность, межотраслевая коммуникация, клиенториентированность, бережливое производство. [4]

Форсайт (от англ. foresight – взгляд в будущее, предвидение) - это социальная технология, которая была создана за рубежом более 30 лет назад и активно используется в сфере бизнеса и государственного управления. Эта технология позволяет участникам совместно создать прогноз развития отрасли, региона или страны и на основе этого прогноза договориться о действиях по достижению желаемого будущего.

Основные принципы форсайта:

- Будущее зависит от прилагаемых усилий: его можно создать.

- Будущее вариативно: оно не проистекает из прошлого, а зависит от решений участников и заинтересованных сторон.

- Есть области, по отношению к которым можно строить прогнозы, но в целом будущее нельзя предсказать достоверно. Можно подготовиться к такому будущему, какое мы хотим видеть, или самим подготовить его. [3]

Незаменимым инструментом форсайта является игра.

Для решения задач по самоопределению человека в жизни наилучшим образом подходят трансформационные и профориентационные игры. Применение таких игр способствует развитию творческого воображения, фантазии, изобретательских способностей. Играющие получают возможность самостоятельно сконструировать свое будущее, представить и описать его в деталях, вообще понять, чем человек хочет (а не должен, по мнению кого-то) заниматься в жизни, в игровой форме спланировать достижение поставленных целей. Кроме того в таких играх решаются задача воспитания по формированию потребности к освоению новых навыков и умений, личностному росту, а именно задача личностного самоопределения, а также смыслообразования как установления связи между результатом учебной деятельности и тем, ради чего она осуществляется.

Большим плюсом таких игр является возможность увидеть свои стратегии, потому что как бы мы ни хотели, человек будете использовать в игре только те стратегии, которые использует в жизни. Один из самых ценных опытов – это право на ошибку. Если в реальной жизни ценой принятия решения могут быть годы, потерянные впустую, то в игре есть возможность смоделировать эту ситуацию и «прожить» сразу 5-10 лет. И уже тогда принять решение: а нравится ли вам такой путь? Трансформационные игры – это и тренировочный полигон, и возможность найти внутри себя ответы практически на все вопросы. Профориентационные игры в содружестве с трансформационными позволяют смоделировать личный профессиональный план, профессиональные и жизненные перспективы.

В заключении можно сказать, что освоение игрового опыта - главный фактор в развитии, человека, нации. Игровое сознание направленно на освоение форм поведения и определенной информации, на основе которой формируется нравственный облик личности. Освоение опыта возможно только тогда, когда у человека есть цель на освоение знаний, умений и навыков.

**Список литературы:**

1. Демчог В.В. Самоосвобождающаяся игра / В. В. Демчог - М.: АСТ, 2004.- 403с.

2. Леонова Ю.В., Комиссарова Д.А. Игровое сознание // Международный научный журнал «Символ науки». 2016. №12-3.С. 52-54.

3. Лукша П., Лукша К. Атлас новых профессий. Москва, 2015. 288с.

4. Судаков Д.А. Атлас новых профессий: инструкция по применению. Методические рекомендации по применению Атласа новых профессий в ходе школьной профориентационной работы в средних и старших классах / Д.А.Судаков. – МАН «Интеллект будущего». Обнинск. 2016 – 40 с.: ил.

5. Эльконин Д. Б. Избранные психологические труды / Д.Б. Эльконин - Москва «Педагогика», 1989.