Неоткрытые острова

*Профориентационная игра  
как способ построения модели жизни*

**К**ак ни крути, а метафора — это наше психологическое ВСЁ, какую область ни возьми. Попробуйте объяснить ребенку, почему стоит себя вести “хорошо”. Тут лучше всего придумать что-нибудь эдакое, взрослой логике чуждое. Чтобы без всяких “надо” и “так положено”. Сказку, например. Один из героев непременно будет напоминать самого малыша, но представать в метафорическом образе.

Наш “старший товарищ”, умудренный знаниями психотерапевт, постоянно пребывает в поиске обратной связи — слова, притчи, истории, которые доступно покажут клиенту его самого, но только со стороны и в непривычном ракурсе. Иначе бедолага так и не поймет, что творит со своей жизнью и что получает от нее.

|  |
| --- |
| http://psy.1september.ru/2010/10/40-1.jpg |
| *Рисунки Е. Медведева* |

Тренинг — это уж совсем метафорическое действо, создающее модель жизни. Жизнь эта веселее и проще настоящей, а потому позволяет отработать важные навыки, развить полезные качества, чтобы впоследствии не разбить буйну голову о каменистые уступы реальности.

С психологом должно быть хорошо. Может быть, не всегда комфортно, но безопасно. Ибо кривых и неуютных страхов и без того существует в избытке.

Великий творец метафор О. Мандельштам замечательно обозначил эту личностную (а заодно и вечную) проблематику. Вслушайтесь:

Не привязать неприкрепленнной лодки,  
Не услыхать в меха обутой тени,  
Не превозмочь в дремучей жизни страха.

Гениально. А вот и выход из экзистенциального тупика: “Нам остаются только поцелуи, мохнатые, как маленькие пчелы”. Но школьникам мы об этом, разумеется, не скажем! Им еще рано. Им еще учиться, учиться и учиться, чтобы все же превозмочь и свои страхи перед недоброжелательностью социальной среды, и свою коммуникативную неловкость, и банальную житейскую неопытность.

Школьникам для начала надо понять, почему на урок нельзя взять любимого мишку. Потом придется одолеть страх перед математикой и ее грозным воплощением — заслуженным педагогом Марьей Алексеевной. Ученик ведь не знает, что субъект образовательного процесса, заслуженный педагог М.А. Шапкина дрожит перед администрацией школы, а последняя, в свою очередь, постоянно опасается жалоб от родителей.

И как справиться со всем этим психологу, который, не успев профессионально утвердиться, уже устал от всяческой “борьбы с педологией”, психологией и личностным своебразием порученных ему человеков? Он ведь тоже за свое место под солнцем боится...

Но ему дана в руки божественная вещь — метафора. И если уметь ею пользоваться...

Кстати, у современных греков это слово означает банальный переезд, и красивое название красуется на дверях служб перевозки мебели. И мы, следом за греками, переместимся на рабочее место школьного психолога. И вернемся к социальным страхам.

К их преодолению отлично готовит обычный профориентационный цикл занятий, направленный не столько на выявление способностей и навыков, сколько на развитие оных. Научиться применять на практике знания и умения — отличный способ стать свободней и бесстрашней.

**Профориентированная... арт-терапия**

Пропустим пока упражнения о знании профессий, оставим в покое господина Холланда и Ко. Для школьников не слишком заманчивы метафоры трудов человеческих типа: “человек–машина”, “человек–человек”. Столь тонкие профессиональные ориентиры для старшеклассников слишком просты, они вам сами легко обозначат новую сферу деятельности. (Ага, не буду учиться, стану “человек-ружье”!)

Начнем с рисунка. Мы привыкли рисовать “страшилки” с малышами, но у подростков их не меньше. Итак, ***“Чего я боюсь в будущем?”.*** Это ***тема рисунка***. И некая метафора светлого завтра, которое так нетрудно привязать к построению личностных планов и выбору вуза, профессии, стиля жизни. Через выявление и преодоление страха.

Заранее предупреждаю: будет много хихиканья, ужимок и веселья. Это надо просто пережить. А затем вручить каждому карандаш и кусок бумаги. Если нет листов формата А4 и мало времени (вы заменяете заболевшего географа), то для упражнения подойдут даже гелевые ручки и вырванные из тетради линованные листы (что делать, вечный кризис!).

Времени много не надо, минут 5–10 от силы. И главное, не стоит придавать занятию исключительной важности. Можно даже обозначить его как баловство, некую ухмылку автора (так легче разгонять ужасы бытия — с улыбкой!). Но очень важно послушать потом рассказ каждого подростка о его работе (озадачим всех еще одним заданием и поговорим с каждым участником индивидуально), иначе трудно понять, что обозначают эти регрессирующие к дошкольному детству точки и запятые.

Полученные отпечатки жизни удивят вас недетским ее пониманием. Вы получите интереснейшие метафоры взрослого времяпровождения, картину абсурдности многих наших занятий и желания... избежать их во что бы то ни стало. Например, каким-нибудь мифическим способом отказаться от судьбы экономиста и последующей работы в папином банке. Весьма понятное опасение для весьма креативной особы, которая давно “на ты” с компьютерным дизайном.

А как вам страх “сделаться менеджером” (как иллюстрация — остроугольная тетка с волосами дыбом, орущая что-то в мобильный телефон)? Для серьезной старшеклассницы эта ситуация означает “не иметь профессии, быть никем”. (Признаться, меня поначалу удивила такая характеристика, но она оказалась не единственной.)

Или типичнейшее опасение остаться за бортом социального успеха. Распознать его в тревожной, тщательно перечеркнутой рожице, с огромными глазами и открытым черным ртом, без комментария было бы трудно.

Кривенький многоэтажный дом с крошками-окошками и без малейшего признака человеческого присутствия оказался “картиной бесстрашия”. Создатель состоит в близком родстве с “ба-альшим начальником” республиканского уровня, а заодно обладает непомерно завышенной самооценкой. “Это папа боится, что у него шеф сменится, а я ничего — устроюсь”, — так прокомментировал свою работу автор. Что ж, веселый симпатичный парень с пониженной тревожностью... Пожалуй, он прав — кем-нибудь точно устроится! Впрочем, вы сами понимаете, что к такому излишнему бесстрашию тоже стоит присмотреться.

Некоторые арт-откровения могут стать поводом для консультации: плачущий глаз во весь лист, и даже... виселица. Представьте себе! Правда, пугаться заранее не стоит. Автор самого мрачного рисунка прокомментировал его радостно: “Хана мне будет дома, если ЕГЭ не сдам!” Ну и хорошо, проехали... До ЕГЭ еще три года, есть над чем работать.

Я умышленно не говорю здесь о психотерапевтической работе над страхами. Для этого красивого, пронизанного образами и символами искусства в школе не слишком удачные условия. Экзистенциальные страхи глубже социальных. Когда подросток озабочен не столько неуверенностью, сколько животным ужасом перед шахтой лифта или метрополитена, то работать необходимо в условиях полной безопасности для клиента и терапевта.

Если в момент погружения в какой-нибудь метафорический лабиринт процесс будет прерван вторжением той же Марьи Алексеевны, то гарантировать подростку выход из тупика мы вряд ли сможем. Для тонкой, как паутина, психотерапевтической работы, требующей тщательного построения, безопасного пространства, банальной сосредоточенности и тишины школа приспособлена плохо. Поэтому здесь более уместны бихевиоризм, с его “навыко-обучением”, деликатная игровая и тренинговая работа, элементы арт-терапии.

**Про очень светлое будущее**

Всевозможные тесты, рисунки, психологические завлекалки — отличный способ установления контакта. Тесты заполнят “от нечего делать”, “вместо теста по биологии”, “чтоб потом поржать”, а еще чтобы проверить нашу с вами компетентность.

И только после “проверки на вшивость” этой очередной “психо-тетки” подростки могут действительно заинтересоваться своими профессиональными перспективами.

Когда будет пройден этап личного знакомства с индивидуумами из 8-го “А”, перед вами замаячит перспектива групповой работы. И вот тогда...

...О, эти бешеные амбиции юных! Это желание нестись вперед, не разбирая дороги. Горестная неспособность пережить форму собственного носа и цвет веснушек. И полная уверенность в возможности переделать весь мир, завоевать или даже создать его с нуля.

Вот и давайте создавать. Что угодно, хоть новое общество. А что такого? Нынешнее нам с вами тесновато, мир огромен, возможности безграничны. Завтра у нас будет вилла на Багамах. А пока... только необитаемый остров, правда, в южных широтах и с неким минимумом удобств, оставшихся от древних... ну назовем их “долобенцами”. Не нравится название? О’кей, кому оно там не нравится? Тебе, господин Сидоров? Отлично!!! И у тебя есть другое, которое ты согласен бесстрашно написать на доске? Еще лучше! Вот мел, напиши, пожалуйста, только покрупнее.

Вы заметили? Мы вообще-то уже играем.

**ИГРА “Не надо нам Багамов, мы свои построим!”**

Условия игры простые.

***Что мы имеем?*** (Листок с условиями, напечатанный в нескольких экземплярах, желательно в 4–5, дабы чтение текста опять же подталкивало к групповой работе.)

На листовке написано следующее:

“Необитаемый остров в море, с благоприятным для жизни теплым климатом и развалинами древнего поселения долобенцев. До нас здесь красиво отдыхали отпрыски европейских аристократов. Каменные дачи с разбитыми окнами подлежат восстановлению, и, что особенно приятно, к ним подведены водопровод и дорога от причала. Имеется еще крошечное летное поле времен Второй мировой.

В общем, есть где жить. И народу — никого. Мы одни тут хозяева.

Два десятка крестьян с соседних островов готовы снабдить нас сыром и козьим молоком. У них есть мука. Хлеб можно печь, но все остальное придется закупать и привозить на яхте или вертолете (их предоставят в аренду) с материка. Лету около часу, но возни полно.

Дома кризис, а тут благодать и вечное лето. Живи не хочу.

Условия аренды острова просты: здесь надо продержаться 5 лет, при этом важно сохранить здоровье и жизнь людей и не влезть в долги.

Досрочный отказ от проекта ведет к выплате большой неустойки”.

Вот такой чудесный шанс. Ну как, беремся?!

***Нам нужны:*** листы бумаги (лучше, если это будет картон большого формата), тетрадные листы, ручки и цветные фломастеры. Представьте, что этого достаточно для создания проекта века!

Первого смельчака с мелом в руках вы уже заполучили. Но лучше, если в группе будут ***два лидера***. Они-то и наберут из одноклассников две команды единомышленников, сформируют план жизни на ближайшие пять лет и займутся его виртуальным воплощением (с реальным мы пока не будем спешить, там еще ЕГЭ, институт...).

Лидерам вручается описание условий проживания на острове, чистый листок бумаги и ручка, затем их удаляют на 5–7 минут, лучше на пару с ассистентом тренера (иначе два “руководителя” начнут обсуждать куда менее важные для вас проблемы). Будущие кормчие должны будут быстро выбрать стратегию развития острова и подумать, какие люди понадобятся им в новой жизни. И здесь не грех подсказать, что надо вспомнить о способностях и навыках, о связях и потенциальных возможностях будущих помощников. В общем, о подвигах и доблестях надо подумать заранее, иначе никакой славы в финале не получится. А еще нелишне спросить, с кем будет комфортней переживать трудные минуты, кто сможет подкинуть вождю умную мысль?

Важно подготовить лидеров и к тому, что популярные члены команды всегда нарасхват и их может быстро перехватить соперник.

После недолгих раздумий оба лидера приглашаются в класс и начинают подбирать персонал.

Во время отсутствия своих будущих вождей их ***одноклассники*** будут думать о важном. Им тоже надо набросать свою стратегию. Чем стоит заняться островитянам? Восстановлением долобенских построек и туризмом или сдачей в аренду вилл? Есть и другие возможности: полезный досуг с киркой и лопатой в руках: говорят, что в Европе это модно — поработать на каких-нибудь развалинах, а потом послушать там же хорошую музыку и красиво отдохнуть в небольшом баре.

Важно подумать и о своих будущих ролях. Какие занятия близки, что вообще каждый будет делать в столь экзотической обстановке? Еще надо быть готовыми к тому, что любому может достаться профессия, к которой он внутренне не готов. С ней придется смириться, потому что покинуть воображаемый остров нельзя. (Важно предупредить, что отказ от выбранного лидером жребия возможен только во второй части игры. А вначале будет полная диктатура: главный выбрал — остальные подчинились. Смягчить страсти авторитарного правления можно напоминанием, что это всего лишь игра, у нее есть правила, а уже через час все эти роли будут объявлены несуществующими.)

Далее, когда вожди возвращаются в класс, начинается работа. Каждый лидер поочередно делает один ход — то есть выбирает одного человека. Поскольку мы говорили о профориентации, то цель номер один — обеспечить остров людьми, которые нужны для поддержания жизнеспособности проекта.

Это задача минимум. Задача максимум — обосноваться здесь на многие годы, пустить корни и основать надежный бизнес. Какой? Это решают лидер и группа. Ведущий только направляет процесс, напоминая о желательности конструктивных решений.

Ведь существуют группы, которые заведомо выберут “карты, деньги, два ствола” или какое-нибудь вольное пиратство. Изредка встречаются “рыболовецкие колхозы” и “силиконовые долины”. В общем, фантазия может быть безграничной.

Важно все время помнить об условиях “владения островом”. Он должен просуществовать пять лет, при этом надо сохранить людей и не влезть в большие долги.А вот рабочих рук и административных должностей будет немного — только одноклассники. Другое дело, что на месте можно нанять и гастарбайтеров, но на это понадобятся средства. Кредиты или что-нибудь в этом роде. И стоит подумать, где их взять.

В ходе игры могут прозвучать замечательные откровения. “Иванову возьмем обязательно, у нее папа богатый, всегда баблом выручит!” Подобные изыски стоит отлить в шуточную бронзу, иначе потом не отделаешься от обид. К тому же самоуправство лидеров будет распространяться только на первую часть игры.

Очень важный момент: желательно сразу ограничить выбор лидеров, скажем, 5–7 сотоварищами. Иначе неизбежно останется очень малочисленная группа неизбранных. Это обидное положение, его лучше избежать.

После набора команды из 5–7 человек нашими доморощенными царьками будут оглашены роли каждого и концепция развития острова. А вот дальше...

**Вторая часть** **игры.** У избранных после 5-минутного раздумья будет возможность дать своим вельможным “работодателям” обратную связь.

Ведущий должен будет спросить каждого: как вам новая роль? Как проект? Вам нравится предложение Васи? Или вы хотели бы перейти в другую группу? А может быть, вы претендуете на роль третьего лидера? (Чтобы игру не усложнять, таких оппозиционных шустриков стоит записать в резерв и вводить в “штатное расписание” только в случае затруднений.)

Затем дается слово оставшимся. Они могут предлагать себя в качестве крепких профессионалов (например, руководителей архитектурного проекта, охранников, врачей, а кто-то захочет пройти обучение на рулевого катера и стать незаменимым перевозчиком для островитян). Но это в случае очень доброжелательных взаимоотношений внутри класса. Если же все сложнее, то можно просто рассчитаться на “первый-второй” или по собственному желанию (что интереснее) присоединиться к понравившейся команде.

Дальше две команды могут повариться в собственном соку, обсудить проект, поспорить о своих ролях, поторговаться на предмет должностей и обязанностей. Еще лучше, если оба плана будут отражены на общих рисунках — тоже соответственно двух. Какой-никакой, а вариант презентации! Сейчас это особенно модно. Употребить для визуализации проекта можно все — начиная с росписи формата фломастерами и заканчивая фантиками от конфет.

В общем, обсудили, представили публике — и всё, для начала достаточно! На этом всевозможные дискуссии можно прекратить, дабы они не переросли в боевые действия. (Вы будете смеяться, но по-”новогречески” война звучит как “полемика”. И во избежание неконструктивных диалогов сторон игру можно остановить именно здесь.)

Далее последует **обсуждение игры.** Того, как и почему друг друга выбирали, что показалось правильным в проектах лидеров, почему команды оказались столь разными (или одинаковыми). Ведь события могут завести вас в такие метафорические джунгли, что из них потом еще неделю не выберешься!

Чем более емкой окажется наша с вами метафора бытия, тем интереснее будут выводы, тем шире возможности последующей работы. Если вам повезло с классом и команда получилась достаточно сыгранной и открытой, то вы увидите жизненные стратегии подростков. Они ведь и сами порой не предполагают, какие удивительные мечты роятся в их головах, как они прагматичны (или романтичны), как мало привыкли продумывать свои действия и как часто — полагаться “на авось”. Вы заметите и жесткость некоторых схем, и неумение приспособиться к новым ролям, и слабую способность подчиняться добровольно принятому авторитету. Искусственные, навязанные семьей и обществом стратегии начнут разваливаться на ваших глазах. А собственный опыт, помноженный на личностное своеобразие участников, подарит любопытные варианты решений.

Дабы успех стал реальным, а не воображаемым, надо сказать несколько слов о **подготовке к игре** и **некоторых ее деталях**.

Общие правила взаимодействия лучше сообщить заранее. Сложная игра требует навыка участия в подобных мероприятиях, поэтому ее лучше проводить после небольших “репетиций”, когда старшеклассники уже готовы к обмену мнениями. Не хотелось бы обсуждать здесь обычный список: говорите по одному, дожидайтесь своей очереди, не оценивайте товарищей и пр. (эти правила хрестоматийны, их можно найти в любом учебнике). Проблема обычно в другом. Провозгласить правила мало, их надо еще соблюсти. А этому следует учиться и психологу, и школьникам, ибо группы бывают разные, и модель социума, которую они станут строить, неизбежно отразит особенности их взаимоотношений.

В рамках той же профориентационной работы и построения жизненных планов можно сделать немало. Вот только “время в пути” будет разным. Большая игра может не состояться или оказаться невостребованной. Это не страшно. В данном случае важны не формы работы, а ее результаты. Темп обучения — это тоже величина переменная. В одном классе достаточно обсудить профессионально важные качества охранника, дворника и, например, милиционера (для большего интереса можно предложить вариант “реального” и “идеального” личностного профиля). И это породит дискуссию о подборе персонала с множеством острых вопросов. Кого брать на работу: друзей детства или “чужих”, коренных москвичей или иногородних, молодых или не очень, чем хороши и чем плохи гастарбайтеры и др. И тут до игры уже два шага.

В другом классе к групповой работе надо продвигаться медленно и осторожно, чтобы не спровоцировать конфликт. Здесь главное — пробудить в школьниках способность к сотрудничеству, общению без “силовых приемов”, дать хотя бы минимальные навыки позитивной обратной связи. Иначе игровая ситуация скорчит вам такую “метафору лица”, что мало не покажется.

И еще одно предупреждение. Важно, чтобы в классе не было слишком выраженного негативного лидерства. При наличии крепкого, ориентированного на “покурить-погулять” ядра и выраженной, но слабой оппозиции из “правильных” подростков проводить игру не стоит. В ней есть элементы социометрии, а это процедура травматичная.

Нужно ли повторять, что группа (хотя бы большая ее часть) должна быть заинтересована сюжетом?! Подогреть интерес нетрудно, если обозначить навыки, которые могут быть в игре получены. Особенным успехом пользуется обучение бизнес-технологиям. Вот и отлично: Долобенские острова будут первым бизнес-планом наших подопечных. Можно сделать акцент и на развитии креативности, логического мышления, а также на развлекательной стороне игры (это опять же зависит от группы).

Один из самых тонких моментов игры — выбор лидеров. Вы можете назначить вождей сами, согласно негласным рейтингам, которые существуют в группе. Можете тянуть жребий, спрашивать совета у класса. Но надо помнить, что любая дополнительная процедура отнимет у вас время.

Что касается активности группы, то стоит продумать заранее способ выведения из игры части класса. Например, кого-то можно назначить наблюдателем. Но только в том случае, если вы четко знаете: есть тут у нас такие товарищи, которые могут заупрямиться или застесняться, поломав ход действий (например, отказавшись войти в команду одного из лидеров).

Я умышленно не предлагаю слишком жесткой структуры действий. Группы бывают разные, и в ходе игры могут возникнуть самые феерические ситуации. Вот поссорился накануне вашего дебюта популярный лидер Ваня с красавицей Маней, но выбрал ее, любимую, в первые помощники. А Маня зафыркала, не будучи к примирению готовой, и пришлось всей группе склонять ее к подчинению вождю. Представляете, каким испытаниям подвергался его авторитет, пока Маня закатывала красивые глаза и тянула внимание общественности на себя?! Если бы не дружные крики одноклассников, пришлось бы брать на себя роль блюстителя порядка и исключать норовистую красавицу из игры. А ведь это еще самый мягкий вариант сопротивления!

Но зато представьте на минуту, что Долобенские острова могут дать миру новых архитекторов, шоуменов и туристических магнатов, вообразите, как через три года здесь пройдут паралимпийские игры для юниоров или будет восстановлено языческое капище. А игру можно будет превратить в отличный тренажер для самых разнообразных способностей. Возможно, в вашем метафорическом путешествии примут участие педагоги (совсем нетрудно привязать остров к географически точному месту, к историческому периоду, который вписывается в программу обучения и подготовки к ЕГЭ).

Но все это произойдет только в одном случае — если степень доверия к психологу и его профессионализм уже достаточно высоки. Во всех иных случаях вам следует, оставив свою самооценку “нелопнутой”, принять неидеальность мира. Если подростки не разыграются и выполнят все требования формально (что тоже не редкость), то извлеките максимум пользы из этой ситуации. Мы-то с вами знаем, что существуют ее величество Защита, желание остаться в тени, обычные стеснительность и плохое самочувствие, личные переживания, которые, как те “маленькие пчелы”, существуют не только в метафорах и жалят куда больней, чем в книжках. И все это нам придется учесть.

Ох, нелегкая это работа — строить на виртуальных Долобенских островах метафору жизни! Правда, кто не рискует, тот, как известно, не пьет шампанского и вообще не получает многих приятных бонусов.

В общем, играйте — и обрящете!

Кстати, обратная связь об игре будет интересна и редакции. Неосвоенных островов в нашем распоряжении немало, как и “черных дыр” (я думаю, что метафора пробелов в образовании понятна каждому!). Особенно интересны совместные психолого-педагогические проекты, а также живые наблюдения, дополнения и советы. Мы будем ждать ваших писем!

***Наталья ЯРОШУК,  
психолог-консультант,  
Москва***