ПРОЕКТНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ В ПРОФОРИЕНТАЦИИ: ОПЫТ СОЗДАНИЯ УЧАЩИМИСЯ ПРОФОРИЕНТАЦИОННЫХ ИГР

Полина Юрьевна Деханова
педагог-психолог, методист МБУ ДО ЦВР «Парус» г.о. Самара
e-mail: dekhanova.p@gmail.com

В статье рассматривается вопрос внедрения проектной деятельности в профориентационную работу с учащимися – в частности, описывается и анализируется опыт создания и проведения подростками профориентационных игр. Это инновационная практика, которая позволяет детям попробовать себя в различных ролях и развить ряд навыков, необходимых для дальнейшей профессиональной успешности.

Ключевые слова: профориентация, проектная деятельность школьников, профориентационные игры, грантовые конкурсы, дополнительного образование.

PROJECT ATIVITIES IN CAREER GUIDENCE: MAKING CAREER GUIDENCE GAMES WITH STUDENTS

P. Yu. Dekhanova
psychologist, methodist, MBU DO TzVR «Parus», Samara
e-mail: dekhanova.p@gmail.com

Abstract: The article discusses the aspects of introducing project activities in a career guidance work with students. In particular, the practice of creating and conducting career guidance games by teenagers is described and analyzed. This innovative method allows children to try themselves in various roles and develop a number of skills necessary for further professional success.

Key words: career guidance, student's project activities, gamification in career guidance, competition of grants, additional education.

Профориентация старшеклассников долгое время была и остается одной из ведущих задач системы образования. Осознанный выбор профессии в старших классах – залог более серьезного отношения к учебе в вузе или ссузе, а также основа профессиональной успешности в будущем. Однако сегодня, вместе с постоянным усложнением мира и ускорением протекающих в нём изменений, происходит повышение требований к профориентационным мероприятиям и программам.

Современное состояние рынка труда характеризуется снижением возрастного порога профессионального самоопределения; высокой скоростью социальных изменений, необходимостью постоянного повышения компетентности, готовности к переобучению и смене профессии [Фейдл 2016: 35]. Специфика и проблема профессионального самоопределения в подростковом возрасте объективно выражается в слабой степени информированности о рынке труда; в низком уровне рефлексии относительно стратегий поведения на рынке труда, собственных профессиональных склонностей, интересов и навыков; неумении выстраивать траектории профессионального развития; ограниченном доступе к эффективным инструментам профориентации.

Сегодня выбор профессии – это не действие, совершаемое человеком лишь однажды, после окончания школы, а постоянный процесс принятия различного рода решений, которые в совокупности складываются в карьерную траекторию. В этом контексте необходимо дать учащимся знания и навыки, которые помогут им быть «трендвотчерами» для самих себя: уметь разбираться в тенденциях рынка труда, работать с образом своего и общего будущего,

понимать содержание и специфику различных профессий и отраслей, знать о своих актуальных навыках и уметь находить возможности для развития новых. Сегодня перед специалистами по профориентации не стоит задачи дать подросткам «единственно верный» вектор развития, их цель – снабдить знаниями и умениями, которые помогут сориентироваться и быть успешным в постоянно меняющемся «сложном» мире.

Таким образом, специалист по профориентации призван выполнять задачи по профессиональной навигации, создавая гибкую «экосистему» сопровождения подростков, в которую входят различные форматы информирования о профессиях, диагностика, тренинги, профессиональные пробы, общение с экспертами и единомышленниками, а также профориентационные экскурсии.

Перечисляя формы профориентационной работы, отдельно стоит отметить одни из самых результативных и актуальных методов – проектную деятельность учащихся и профориентационные игры.

Главной особенностью «проектного метода» обучения и профессиональной ориентации является ориентирование обучающихся на достижение определенной цели в условиях коллективной работы [Ярошенко 2014]. Основным плюсом проектов является то, что по своей сути это мультидисциплинарный подход, который может учесть интересы каждого ребёнка и предоставить ему именно тот опыт и контент, который ему нужен. Важным компонентом проектной деятельности является включение ребёнка в практику, где он может применить уже существующие у него знания. В процессе работы над общим делом дети учатся самостоятельно принимать решения, просчитывать возможные альтернативы и ставить цели, что косвенно способствует у них развитию осознанности, помогает им в дальнейшем построении карьеры.

Современное прочтение метод проектов получает в контексте применения форсайтов. Голубевым С.В. описан опыт работы в рамках данной технологии с детьми, чья проектная деятельность в итоге выходит за пределы школы. Реализация детскими командами проектов по улучшению качества городской среды позволяет школьникам изменить свою позицию по отношению к городу и общему будущему его жителей [Голубев 2019: 11]. Кроме того, реализация подобных мероприятий помогает искоренить среди молодёжи пассивность и способствует формированию активной, осознанной, авторской позиции.

В Самарской области проектная деятельность активно применяется при решении профориентационных задач. Примерами могут служить программы межрегионального форума «Созвездие IQ–Самарский НАНОГРАД» и Детской академии наук форума iВолга. Степень «имитации» на этих интенсивных выездных мероприятиях снижена практически до нуля, поскольку команды школьников получают максимально полное техническое задание и, выполняя его, достигают результата, востребованного в реальном бизнесе/производстве.

К примеру, на форуме iВолга дети в ходе выполнения проектов могут пообщаться с успешными специалистами региона, представляющими различные отрасли; ознакомиться со спектром задач, которые решают представители той или иной профессии, и попробовать себя в данной деятельности. Детская академия наук не является профориентационным мероприятием сама по себе, однако, она косвенно способствует развитию у детей осознанности в отношении профессионального самоопределения – в процессе работы над проектом, они могут примерить на себя различные специальности и понять, какие задачи им хочется и нравится решать. Для этого по итогам каждого дня на форуме организована рефлексия для участников.

Также в обучении и воспитании весьма велика роль игровых методов. Игра – уникальный механизм передачи и усвоения социального опыта; в рамках игры каждый участник может в безопасной для себя ситуации выявить и осмыслить закономерности, по которым строятся отношения между людьми. Это, в свою очередь, предполагает активное включение каждого подростка в происходящее на занятии, что решает проблему мотивации. Роль ведущего сводится к роли фасилитатора: он поддерживает активность и самостоятельность детей, не высказывает оценочных суждений относительно чужих ответов, а лишь направляет дискуссию. Так, с точки зрения Ю.А. Левады, практически для любой деятельности существует аналог в игровых ситуациях. Между игрой и трудовой деятельностью есть некоторая преемственность (например, юристы уже во время обучения участвуют в игровых судебных слушаниях). Игра может иметь две основные формы – соревнование (или спорт) и театр [Левада 2011: 393]. С одной стороны, участники игры должны конкурировать друг с другом, а с другой – должны быть способны правильно исполнять отведенные им роли. Эти две предпосылки (конкуренция и исполнение ролей) важно учитывать при разработке учебных проектов, направленных на профессиональную ориентацию обучающихся.

Тема профессионального самоопределения сама по себе зачастую вызывает тревогу у подростков, поскольку они испытывают давление со стороны социума, родителей, сверстников и СМИ. Именно поэтому игра как метод работы особенно актуальна в контексте профориентации, поскольку помогает увлечь, заинтересовать ребёнка, и, тем самым, снизить его тревогу по отношению к рассматриваемой теме. Исследования показывают, что игра помогает не только обогатить поведенческий репертуар, развить новые навыки, но и способствует укреплению самооценки и оптимистичному взгляду на мир [Faiella & Ricciardi 2015: 15].

Кроме того, игровое пространство является безопасным, так как в нём человек может совершать ошибки, не боясь серьёзных последствий – это, в свою очередь, помогает пробудить интерес и креативность.

Многие компании используют элементы геймификации на собеседованиях и в процессе оценки персонала – таким образом, умение

включаться в игры живого действия и проявлять в них себя может стать одним из ключевых навыков на пути к профессиональной успешности.

Сегодня спрос на профориентационные игры весьма велик – и предложение на рынке старается соответствовать спросу. Существуют и настольные, и трансформационные игры, и целые игровые комплекты, содержащие в себе инструменты для решения целого перечня задач. Однако, к сожалению, многие из этих игр либо сложны для понимания специалистов, которые не слишком глубоко погружены в тему профориентации (при этом не существует специализированных образовательных программ, которые бы учили их работать с этими инновационными инструментами), либо очень дòроги, и далеко не каждое образовательное учреждение может закупить их в необходимом количестве. Следовательно, перед современной системой профориентации стоит двойная задача: не только разработать новые, эффективные инструменты, но и сделать их доступными для специалистов, работающих с детьми.

В контексте привлечения стартового капитала для реализации подобных проектов большим потенциалом обладают грантовые конкурсы. Они выполняют функцию поддержки молодёжных инициатив и порой сопровождают рабочие группы от момента формулирования идеи проекта до этапов его реализации и развития. Подобные мероприятия позволяют участникам не просто получить денежные средства для воплощения своих задумок, но и дают им пространство для поиска единомышленников и наставников, площадку для получения обратной связи и доработки своих проектов. В последние годы многие грантовые конкурсы в качестве своей целевой аудитории выбирают молодёжь – но зачастую речь идёт о студентах и молодых специалистах. Именно поэтому сегодня особенно важно развивать инициативы, поддерживающие творческую и исследовательскую активность школьников. Включаясь в разработку и реализацию проектов, дети получают опыт командной работы, учатся грамотно распределять отведенные ресурсы, планировать и оценивать свою деятельность. Всё это формирует социально активную личность, которая в дальнейшем будет с большей готовностью включаться в инновационную и проектную деятельность (например, на базе выбранного вуза или ссуза), в итоге получая более проработанный и качественный продукт.

В Самаре уже несколько лет существует городской конкурс творческих проектов учащихся «Самара – территория будущего», в котором могут принять участие команды как из школ, так и из учреждений дополнительного образования. Конкурс проходит по семи номинациям, охватывающим такие направления как профориентация, экология, техническое творчество, волонтёрство и спорт.

Уже два года подряд МБУ ДО ЦВР «Парус» г.о. Самара принимает активное участие в этом конкурсе. По результатам проектной работы с учащимися и с помощью средств, полученных в рамках гранта, в ЦВР «Парус» было создано две профориентационных игры.

Первая игра, «Profi навыки», предназначена для учащихся 9-11 класса и помогает в необычной и увлекательной форме выстроить с подростками дискуссию о роли профессиональных и надпрофессиональных навыков в успешности специалиста на современном рынке труда. Цель игры – стимулирование у учащихся рефлексии относительно востребованных сегодня профессиональных и надпрофессиональных навыков. С помощью специальных карточек каждый участник может составить наиболее привлекательный для себя профиль умений и качеств, а также соотнести его с возможной будущей профессией. Игра развивает у детей умение оценивать себя и дает первичное представление о навыках, востребованных у работодателей. Также, поскольку сама механика игры предполагает частое взаимодействие участников друг с другом, она способствует развитию коммуникативных навыков и сплочению группы.

В создании данной игры активно участвовала рабочая группа из учащихся 8-9 классов. Дети тщательно изучили материалы, касающиеся soft и hard skills, и на их основе разработали содержание игровых карточек. К созданию дизайна игры была подключена школа изобразительного творчества и дизайна «Радуга» на базе ЦВР «Парус» – среди учащихся старшего звена был проведен внутренний конкурс на лучший макет карточек и игрового поля. Члены рабочей группы впоследствии выступили в качестве игромастеров, проведя данную игру в нескольких школах города.

Таким образом, в процессе реализации проекта учащиеся попробовали себя в многочисленных ролях – игропедагога, дизайнера, координатора проекта, PR-менеджера, тренера. Дети получили новые знания и умения в таких областях как игропрактика, личная эффективность, межличностное общение, модерация групп.

Вторая игра, «Работа мечты», мотивирует подростков к рефлексии относительно своих умений и стремлений, знакомит их с наиболее перспективными отраслями и профессиями Самарской области, развивает у учащихся навыки самопрезентации и прививает им интерес к теме профессионального развития и трудоустройства. Игра вовлекает детей в активную деятельность, мотивирует к размышлениям, а также содержит в себе соревновательный элемент, что делает её в равной степени развлекательным и обучающим мероприятием. Целевая аудитория «Работы мечты» – подростки 14-18 лет. Одновременно в игровой процесс могут быть включены несколько классов. «Работа мечты» с лёгкостью встраивается в любые профориентационные программы и может быть использована как в начале работы (как мотивационное мероприятие), так и в качестве финала (как площадка, где участники смогут применить полученные знания и навыки). Также игра может проводиться и как самостоятельное мероприятие.

В создании игры принимала участие рабочая группа из учащихся 9-11 классов. Дети сами разработали макет баннера и оформление всего раздаточного материала; они принимали участие в создании заданий для участников, а также выступили как игромастеры при презентации игры во

время городской летней профильной смены в одном из детских лагерей. В процессе реализации проекта дети изучили рынок труда Самарской области, выделили ключевые предприятия и наиболее перспективных работодателей, ознакомились с имеющимися вакансиями и требованиями к соискателям. Участники смогли отрефлексировать свою стратегию трудоустройства и оценить её эффективность. Также они получили новые знания и умения в таких областях как прохождение собеседований, самопрезентация, составление и корректирование своей профессиональной траектории.

Обе игры в настоящее время являются неотъемлемой частью городской проектной инициативы по профориентации, которую реализует ЦВР «Парус», и востребованы в городе и области. На сегодняшний день они проведены более чем в 20 образовательных учреждениях – школах, центрах дополнительного образования и вузах. Кроме того, в перспективе планируется сотрудничество и с частными профориентационными проектами. Ключевые мероприятия инициативы, разработанные сотрудниками ЦВР «Парус» могут быть реализованы на базе различных учреждений в любой последовательности и любом наборе по принципу модульности – тем самым, органично дополняя проводимую на местах профориентационную работу и предоставляя детям необходимый им контент. Команды, принимавшие непосредственное участие в создании профориентационных игр, традиционно привлекаются к их проведению в качестве игромастеров.

Постоянно растущий круг социальных партнёров, востребованность среди образовательных учреждений города мероприятий проектной инициативы и в частности созданных учащимися профориентационных игр свидетельствует о грамотно выстроенной стратегии развития профориентационной работы в городском округе Самара.

Библиографический список

Голубев С.В. Детский форсайт. Проектная деятельность школьников по развитию городов [Текст] / С.В. Голубев, М.Ю. Славгородская, В.А. Смирнов. – М.: Грифон, 2019. – 128 с.

Игровые структуры в системах социального действия. В кн. Памяти Юрия Александровича Левады / [сост. Т.В. Левада]. – М.: Издатель Карпов Е.В., 2011. – С. 381-408.

Климов Е.А. Психология профессионального самоопределения [Текст] / Е.А. Климов. – М.: Академия, 2004. – 304 с.

«Проектный метод» как механим профессиональной ориентации детей и молодежи / Казун А.П., Пастухова Л.С. // Известия МГТУ «МАМИ» №4(22), 2014, т. 5. – С. 202-209.

Фейдл, Ч. Четырехмерное образование [Текст] / Ч. Фейдл, М. Бялик, Б. Триллинг. – М.: Сколково, 2016. – 212 с.

Ярошенко Е.В. Исследовательская работа как основа проектной деятельности. Педагогическое образование на Алтае. 2014. № 1. С. 164-169.

Dunwell, I., Lameras, P., Star, K., de Freitas, S., Hendrix, M. and Arnab, S. (2013) A game-based approach to career guidance. In G. Gatzidis, & E. Anderson (Eds). Games and Virtual Worlds for Serious Applications (VS-GAMES), 2013 5th International Conference;

Faiella F., Ricciardi M. (2015), Gamification and learning: a review of issues and research, Journal of e-Learning and Knowledge Society, v.11, n.3, p. 13-21.