

ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОПЫТА

I. Общие сведения

1.	Ф.И.О. автора опыта	Конюхова Клавдия Олеговна
2.	Организация / учреждение, в котором работает автор опыта	Муниципальное бюджетное учреждение «Центр дополнительного образования № 1» города Смоленска
	Адрес с индексом	214012, Россия, ул. Витебское шоссе, д.42
	Номер контактного телефона, адрес электронной почты	телефоны: 8 (4812) 27-03-14 (рабочий), 89517022048 (личный) e-mail: konyukhova.muk1@mail.ru
3.	Должность	педагог-психолог
	Преподаваемый предмет / выполняемый функционал	психология, профориентационная работа с обучающимися
4.	Стаж работы в должности	12 лет

II. Сущностные характеристики опыта

5.	Тема педагогического опыта
	Активизация профессионального самоопределения обучающихся 7-11 классов посредством игровых методов профориентационной работы
6.	Причины, побудившие автора к изменению своей педагогической практики
	Сложности профессионального самоопределения обучающихся в условиях современной школы в связи с: - высокой учебной загруженности обучающихся и недостаточной социальной зрелости обучающихся; - низкого уровня самостоятельности обучающихся и слабой мотивации к собственному профессиональному самоопределению; - низкого уровня компетенции в вопросах профессионального самоопределения (низкая информированность, незнание приемов, способов выбора и построения профессионального пути и т.д.); - низкой информированности семьи в вопросах профессионального самоопределения, иногда – негативного влияния семьи; - преобладания устаревших «пассивных» методов профориентационной работы в школе
7.	Цель, преследуемая автором, задачи
	Цель: активизация профессионального самоопределения обучающихся 7-11 классов средствами игровых профориентационных технологий (повышение мотивированности, развитие нравственной, психологической и практической стороны готовности к профессиональному самоопределению). Задачи: 1. Изучить игровые технологии педагогической деятельности с целью определения

	<p>возможностей применения в профориентационной работе.</p> <p>2. Изучить и отобрать профориентационные игровые технологии, методы и приемы, позволяющие наиболее оптимально активизировать профессиональное самоопределение обучающихся.</p> <p>3. Создать банк конкретных профориентационных игр, игровых упражнений, соответствующих возрастным особенностям, решающих конкретные задачи: повышение информативности, развитие нравственной, психологической, практической составляющих профессиональной готовности.</p> <p>4. Внести игровые технологии в профориентационный курс для обучающихся 9 классов с целью повышения активности и самостоятельности обучающихся в вопросах своего профессионального самоопределения.</p> <p>5. Разработать и реализовать комплекс сценариев игровых профориентационных мероприятий для обучающихся:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ информационной направленности; ▪ практической направленности; ▪ нравственно-психологической направленности. <p>6. Изучить, разработать и включить в профориентационную работу настольные игры, погружающие обучающихся в моделируемые ситуации и развивающие познавательные процессы, личность участника, а также психологические компоненты готовности к профессиональному самоопределению.</p> <p>7. Создать банк информационных ресурсов по вопросам игровых технологий в профориентационной работе.</p> <p>8. Отобрать параметры и критерии результативности применяемых игровых технологий для активизации профессионального самоопределения обучающихся.</p>
8.	<p>Концепция изменений</p>
	<p>Проводимые изменения базируются на системно-деятельностном подходе, основной целью которого является формирование внутренней готовности к самостоятельному и осознанному построению своего профессионального и жизненного пути.</p> <p>Главными средствами достижения данной цели являются игра и ее элементы, нестандартные ситуации и проблемные вопросы, смоделированные условия, которые позволяют по-новому взглянуть на привычные явления, заставить задуматься о себе, о явных и скрытых особенностях профессий, о жизненных ценностях и их связи с предполагаемым путем профессионального развития. Именно эти размышления и открытия позволяют более осознанно делать выборы.</p> <p>В основу концепции положены идеи ведущих специалистов в области профориентации, изучения проблемы формирования профессионального самоопределения и применения игровых технологий: Н.С. Пряжникова, Е.А. Климова, В.Д. Симоненко, Э.Ф. Зеера, Г.В. Резапкиной, Н.Н. Чистякова, С.Н. Чистяковой, Н.В. Матяш, Д.Б. Эльконина, С.А. Шмакова, а также задачи, обозначенные в Концепции сопровождения профессионального самоопределения обучающихся в условиях непрерывности образования и Стратегии развития системы сопровождения профессионального самоопределения обучающихся в 2015-2020 г.г.</p> <p>Профориентационная работа будет эффективна только при опоре на самостоятельность обучающихся, основанную на осознанности совершаемых ими выборов и стремлении к самопознанию и самосовершенствованию в целях жизненного и профессионального самоопределения. Обучающиеся 7-11 класса стремятся к самостоятельности и одновременно не готовы к ней. Развитие</p>

	<p>профориентационной самостоятельности начинается с воспитания общей потребности в труде, формирования положительной мотивации и возникающей на их основе активности по выбору профессии. Не последнюю роль в повышении такой активности играют методы обучения, которые должны быть относительно просты и вызывать у обучающихся естественный интерес, так как на основе интереса легче сформировать положительный мотив и соответствующую активность. Они должны увлекать школьников, приближать к жизни, моделировать ситуации выбора профессии и профессиональной деятельности, способствовать формированию самостоятельности мышления и запоминаться, ведь в дальнейшей жизни им не раз придется совершать серьезные профессиональные выборы. Целесообразно, чтобы эти способы органически вписывались во всю систему профориентационной работы. Этим требованиям отвечают игровые методы и технологии.</p> <p>Игра позволяет значительно активизировать учащихся на профориентационных занятиях, поднять их интерес к проблемам профессионального самоопределения, превратить из пассивных объектов в активных субъектов профессионального самоопределения через создание непринужденной, доброжелательной, естественной атмосферы взаимодействия между участниками и моделирование конкретных аспектов профессионального, личностного и жизненного самоопределения. Также она позволяет в доступной форме «погрузиться» обучающимся в профессиональный мир, осуществить самостоятельный выбор и проанализировать полученные игровые результаты.</p>
9.	Сущность опыта
	<p>С целью активизации у обучающихся 7-11 классов профессионального самоопределения разработана серия сценариев профориентационных мероприятий и занятий, построенных с применением игровых технологий, учитывающих возрастные особенности, и создан соответствующий им комплекс учебно-организационных мероприятий по расширению информативности обучающихся, повышению их мотивации по профориентационным вопросам, развитию нравственной, психологической и практической стороны готовности к профессиональному самоопределению.</p> <p>В игровых мероприятиях профориентационный материал представлен в наглядной, предметной форме, что способствует его лучшему пониманию и запоминанию, стимулирует познавательную активность обучающихся. Игры делают процесс самопознания и развития интересным, через игру участники сближаются, лучше понимают друг друга, на практике приобретают навыки принятия решения, умения работать в команде. Игровые методы оказываются своеобразным противовесом общепринятым стандартным формам профориентационной работы в школе, отличающимся недостаточной интересностью и активностью обучающихся в самоопределении.</p> <p>Отобранные и разработанные игровые методы и техники, входящие в общий учебно-организационный комплекс, можно использовать как элемент работы, включая в урок, и как самостоятельную единицу, организуя внеклассные мероприятия профориентационной направленности.</p>
10.	Описание деятельности автора по решению проблемы
	<p>Реализация серии профориентационных мероприятий и занятий и соответствующего им учебно-организационного комплекса мероприятий осуществляется в ситуации погружения обучающихся в вопросы профессионального самоопределения посредством разнообразных игровых техник, методик, приемов и</p>

упражнений. Основные направления и составляющие данной деятельности заключаются в следующем:

- Выделены основные принципы и механизмы реализации игровых технологий в профориентационной деятельности, сформулированы рекомендации по организации и составлению профориентационных игр, требования к условиям, участникам и ведущим.

- Создан банк профориентационных игр, игровых упражнений, техник в соответствии с возрастными особенностями обучающихся и решаемыми ведущими задачами: а) расширяющие информационное поле и приводящие знания в систему для дальнейшего использования в вопросах, связанных с профессиональным самоопределением;

- б) налаживающие контакт, создающие первичную мотивацию, вводящие в игровую ситуацию; в) развивающие нравственно-психологическую сторону готовности к профессиональному самоопределению; г) развивающие практическую составляющую готовности к профессиональному самоопределению (моделирующие профессиональную деятельность и моделирующие процесс профессионального выбора); д) направленные на самопознание и познание других.

- Переработана программа профориентационного курса для обучающихся 9 классов: введены игровые занятия и игровые упражнения по темам, отличающимся ранее недостаточной активностью школьников или требующим более практико-ориентированного способа изучения материала.

- Разработан и реализован цикл сценариев игровых занятий и занятий-викторин по отдельным тематикам: «Профессии будущего», «Рабочие профессии», «Мир профессий», расширяющие и углубляющие представления обучающихся о профессиональном мире и приводящие имеющиеся знания в систему.

- Разработаны и проведены игровые профориентационные внеурочные мероприятия: а) информационной направленности – «Битва профессионалов», «Профессиональная дуэль», «Профессии прошлого, настоящего и будущего», б) практической направленности – квест «Профессии будущего – миссия выполнима», «Кадровый вопрос», «Карьера в компании» и т.п.

- Составлен банк бланковых, карточных и настольных игр профориентационной направленности или обладающих профориентационным потенциалом с возможностью их включения в профориентационные курсы с обучающимися, в классные часы, внеклассные мероприятия. Отобраны игры, погружающие обучающихся в моделируемые ситуации, развивающие познавательные процессы, личностные качества, психологические компоненты готовности к профессиональному самоопределению.

- Апробирован на практике набор настольных игр «Мир профессий будущего», направленный на то, чтобы в доступной и увлекательной форме рассказать подросткам о том, как выглядит будущее работы, а также помочь им самостоятельно строить образовательные и карьерные траектории, определяться с выбором сферы интересов и т.д. Разработана и апробирована настольная игра «Профессионариум», знакомящая школьников с профессиональным миром, в т.ч. профессиями будущего.

- Создан банк информационных ресурсов по вопросам игровых технологий в профориентационной работе: отобраны информационные сайты, собраны работы призеров профориентационных конкурсов, позволяющие оперативно реагировать на запросы по проведению профориентационных мероприятий определенной направленности.

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Выделены параметры и критерии результативности применяемых игровых технологий для активизации профессионального самоопределения обучающихся, позволяющие отслеживать эффективность вносимых изменений и проводимой работы. Разработаны опросные листы и анкеты для обратной связи от участников игровых профориентационных мероприятий. <p>Представленный опыт работы подходит для использования в профориентационной деятельности с обучающимися 7-11 классов в условиях образовательного учреждения.</p> <p>Чтобы игра воспринималась школьниками не как развлечение, а как естественный элемент образовательного процесса, необходимо, чтобы она занимала в работе не более 25-30% общего времени всех занятий. Поэтому важным условием эффективности профориентационной работы с применением игровых методов является их сочетание с другими методами – консультированием, диагностикой, разбором ситуаций и т.п.</p>
11.	Результат, полученный автором в ходе реализации педагогического опыта
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Повысился уровень активности обучающихся во время проведения мероприятий с применением игровых методов, выявленный с помощью анкетирования и получения обратной связи. Если в учебных обсуждениях, разговорных ситуациях активно участвовало 45-50% класса, то в играх – 80-90%.; в условиях реализации принципа добровольности те, кто не был настроен на игру, все равно принимали участие, только в качестве активных наблюдателей. В анкетах обратной связи собственную активность оценили на 8-9 баллов более 85% участников; после традиционных занятий – только 35-40% участников. ▪ Повысилась готовность обучающихся обсуждать вопросы выбора профессии; 85% учащихся для этого задерживались после окончания основного времени. Наблюдения показывают более глубокое обсуждение проблем профессионального самоопределения школьниками после их личностного включения в игровые ситуации. ▪ Повысилось количество желающих принять участие в профориентационных мероприятиях с применением игровых методов. ▪ Игры создают благоприятную эмоциональную атмосферу и повышают эмоциональную включенность участников; по шкале «Психологическая атмосфера» игровые занятия набирают больше положительных баллов в сравнении с традиционными формами профориентационных занятий. ▪ Материал, представленный на основе игровых методов, запоминается лучше: в итоговой анкете среди наиболее запомнившихся тем и занятий чаще всего перечислялись мероприятия и упражнения с использованием игровых методов. ▪ Повысился уровень развития познавательной активности: в анкетах обратной связи более 80% участников оценивали интересность подобных мероприятий на 8-10 баллов; при оценке разных форм профориентационных занятий обучающиеся отдают предпочтение активным (игры, квесты и т.п.). Профориентационные деловые, ролевые игры и квесты признаются обучающимися полезными, дающими нужную информацию. В анкетах обратной связи после подобных занятий более 75% участников оценили полезность на 8-10 баллов. ▪ Полезность профориентационных занятий в игровых формах отмечали школьники в отзывах, где перечисляли, что нового и полезного узнали, чему смогли научиться, почему они порекомендовали бы другим школьникам принять участие в подобных играх. По результатам анкетирования 50% обучающихся отметило, что

	<p>профориентационные занятия необходимы всем школьникам (7-11 класс), а 90% сказали, что необходимо проводить их в активных формах.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Обучающие более активны во время игровых мероприятий. - В процессе игр и игровых упражнений обучающие тренировали важные компетенции: умение аргументировано высказывать свою точку зрения; анализировать профессии, соотносить свои возможности с требованиями профессиональной деятельности; выстраивать основные пути для выбора профессии; выявляли свои интересы и возможности; определяли свои жизненные и профессиональные планы; самостоятельно уточняли профессиональный выбор. Эти критерии отслеживались через наблюдение в процессе игровых ситуаций и во время итоговых обсуждений. ▪ Анализ результатов анкеты «Жизненное и профессиональное самоопределение» показал полезность занятий по профессиональному самоопределению, проводимых в т.ч. и в игровых формах. По мнению девятиклассников, изучение профориентационного курса помогло им лучше понять себя, свои интересы, склонности, особенности (отметило 50% респондентов), расширить представления о мире профессий, узнать новые (38%), лучше разобраться в избираемой профессии (19%), научиться правильно выбирать профессию и планировать будущее (17%), выбрать будущую профессию или образовательный путь (16%). ▪ Полезность, интересность и мотивационный эффект занятий в игровых формах отмечали учителя, с чьими обучающимися были проведены мероприятия. Более 80% опрошенных высказали позитивные комментарии.
12.	Условия реализации изменений, трудоемкость, ограничения, риски
	<p>Кадровые условия: 1) требования к педагогу – компетентность в вопросах профориентации, профессиональный такт, уверенность в себе, владение дисциплиной, умение создать доверительный, доброжелательный настрой на игру; 2) при масштабных играх важно наличие необходимого числа организаторов и помощников.</p> <p>Материально-технические условия: возможность структурировать пространство в соответствии с требованиями игры, наличие необходимого оборудования и материалов.</p> <p>Методические условия: соблюдение требований к построению, организации и проведению игры.</p> <p>Административные условия: заинтересованность администрации образовательного учреждения в усиленном внимании к вопросам профессионального самоопределения с предоставлением возможностей реализации данного направления в полном виде.</p> <p>Возможные трудности, ограничения и риски:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ трудность подачи большого информационного материала; ▪ не все участники воспринимают игры всерьез, что затрудняет перенос результатов игры в реальную жизнь; ▪ эффективность игровых технологий во многом зависит от умений ведущего; ▪ временные ограничения: некоторые игры требуют времени больше стандартного урока в 45 минут; ▪ численные ограничения: многие игры более эффективны при работе с группой до 16 человек.
13.	Публикации о представленном педагогическом опыте
	Публикации отдельных игровых занятий:

	<p>1. Занятие-игра «Профессионариум» https://xn--j1ahfl.xn--p1ai/library/zanyatieigra_professionarium_214354.html</p> <p>2. Внеклассное мероприятие для обучающихся 7-8 класса «Эстафета «Веселые профессии» / Педагогический советник: международное периодическое издание. Сборник статей / под ред. Б.В.Сташина. - Вып. 6. - Барнаул. - 2015. - С. 93-99 http://pedsovetnik.org/PS_pedsovetnik.org_6-2015_sd_e.pdf</p>
14.	Ф.И.О. составителя карты – Конюхова Клавдия Олеговна
15.	Дата составления информационной карты (<i>число, месяц, год</i>)– 19.06.2018
16.	Редактор – Ивенкова Н.А., зав отделом сопровождения конкурсного движения и диссеминации инновационных образовательных проектов ГАУ ДПО СОИРО; 05.12.2018