

**муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №39» г. Белгорода**

«ПРОФГИД»

**профориентационная игра
на развитие компетенций «Hard skills»**

Ф.И.О. автора Боровинская Елена Петровна,
педагог-психолог

г. Белгород, 2023

Аннотация

Методическая разработка «Профгид» может быть реализована в контексте профориентационной работы с учащимися 8-11 классов на внеурочных занятиях и классных часах, а также на групповых и индивидуальных занятиях с педагогом-психологом школы и на уроках технологии при изучении раздела «Профессиональное самоопределение».

В результате применения игры в профориентационной практике, подростки знакомятся с понятиями: надпрофессиональные (Soft skills) и профессиональные навыки (Hard skills), определяют подходящий им вид профессиональной деятельности по типу темперамента.

«Профгид» многоплановая игра, с ее помощью можно организовать не только профориентационную диагностику, но и проводить психопросвещение по вопросам профессионального самоопределения. Стимульный материал игры содержит необходимую информацию о профессиях настоящего и будущего времени. Благодаря этому подростки знакомятся с миром профессий, который актуален в наши дни и будет актуален в ближайшие 10 лет.

Многие профессии, которые являются составляющей игры «Профгид», ориентированы на развитие компетенций в области технического творчества, особенно профессиональный ряд будущего. Таким образом, учащиеся осознают важность овладения техническими навыками в контексте любой профессии, так как Hard skills - своеобразный фундамент, на котором строится профессионализм специалиста.

Введение

Профессиональная ориентация или профориентация – это система научно обоснованных мероприятий, направленных на подготовку молодёжи к выбору профессии.

Современный мир профессий огромен и разнообразен, он быстро расширяется и изменяется год от года. В связи с этим в данных условиях

существует необходимость правильного, объективного, обоснованного и в данный момент времени нужного обществу выбора профессии.

Мир современных профессий очень многогранен. Сейчас на рынке труда десятки новых, востребованных профессий о которых даже не догадываются многие взрослые и дети. Но изучать современные профессии в лекционной форме - это скучно, долго и не продуктивно. Именно поэтому была разработана игра «Профгид», которая способна помочь подросткам изучить востребованные профессии на современном рынке труда, оценить их как «подходящие» либо «неподходящие» для себя, а самое главное познакомиться с важными составляющими профессиональной деятельности – Hard skills, которые формируются в процессе обучения и основаны на технических знаниях.

Таким образом, **цель** методического разработки: создание настольной игры «Профгид» для работы с подростками.

Задачи:

1. Изучить специфику профориентационных игровых методов;
2. Познакомиться с существующими видами профориентационных игр;
3. Изучить перечень профессий современного и будущего рынка труда;
4. Сформировать перечень компетенций Hard skills и Soft skills для профессионального ряда игры;
5. Разработать правила игры;
6. Продумать тематическое наполнение карт для игры в соответствии с содержанием труда выбранных профессий и компетенций в каждом виде деятельности;
7. Разработать эскизы карточек для игр в соответствии с подобранным материалом;
8. Распечатать стимульный материал игры и оформить упаковку.

Основное содержание

Виды профориентационных игр

Разработанные для целей профориентации игры условно можно разделить на три вида:

- игры, в которых осуществляется знакомство оптантов с миром профессий, профессионально-трудовой тематикой, систематизация соответствующих представлений и т.д.;
- игры, связанные с самопознанием, самооценкой индивидуальных, профессионально-важных особенностей, свойства, качеств и т.д., связанных с выбираемой либо привлекающей профессией;
- игры, моделирующие типичные ситуации, с которыми человек сталкивается в процессе профессионального самоопределения, становления и развития.

Описание игры

На основании изученных материалов и методов работы в области профессионального самоопределения подростков, была разработана игровая методика для учащихся школы (параллелей 8-11 классов), которая будет сочетать в себе несколько направлений профориентационной деятельности: психодиагностику и профессиональное просвещение.

Методика «Профгид» состоит из двух вариантов игр. Каждая игра знакомит участников с разнообразным миром профессий и помогает определить те, которые нравятся или, наоборот, не интересны. А затем познакомиться с компетенциями (Hard skills и Soft skills), уровень развития которых помогает стать настоящим профессионалом.

Первый вариант игры «Цветная колода»

Первая игра посвящена знакомству с профессиями: 40 карточек с информацией о профессиях, которые есть сейчас и совершенно новых, которые скоро будут более популярны. Задача этой игры – показать игрокам, насколько широк и многообразен мир профессий в целом.

Колода содержит карты красного, зеленого, жёлтого и синего цвета. Каждый цвет символизирует один из четырёх типов темперамента человека:



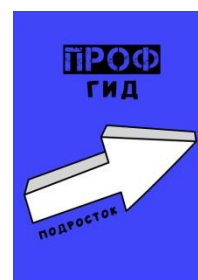
холерик



меланхолик



сангвиник



флегматик

Соответственно, на картах красного цвета собраны профессии, которые больше всего подходят холерикам, на картах зеленого цвета – профессии для меланхоликов и т.д.

Обратная сторона карт содержит название профессии и её описание (в описании кратко отражена суть деятельности и надпрофессиональные¹ навыки, которыми должен обладать человек, чтобы быть успешным в данной профессии).

Участник вытягивает поочередно по одной карте каждого цвета и, читая описание профессии, примеряет её на себя, рассказывая, что ему подходит, а что нет, и какие надпрофессиональные навыки (или Soft skills) у него уже есть, либо он уверен, что сможет ими овладеть. Или наоборот: таких навыков нет и сама профессия не интересна. По этому принципу участник тянет еще по 2 карты каждого цвета, раскладывая их на две стопки «это мне подходит» и «это мне не подходит».

Затем участник проходит тест на определение типа темперамента, который можно найти в этой брошюре с обратной стороны. После того, как ему станет известен результат, можно будет проверить, насколько участник слышит и понимает себя.

Если выбранные им карты из стопки «это мне подходит» совпадут по диагностированному типу темперамента, значит, подросток вполне осознанно выбирает профессиональный путь, у него уже есть

определённые образы своих специализаций, с которыми он может справиться. И наоборот, если подросток не выбрал ни одной карты, которая ему подходит по типу темперамента, значит, ему необходимо ещё поработать над вопросами самоопределения и самопознания.

Второй вариант игры «Белая колода»

Белую колоду можно использовать при повторной игре с одним и тем же участником. Вторая игра основана на том, что подросток, уже знает свой тип темперамента и будет более осознанно отбирать подходящие и неподходящие профессии по содержанию деятельности и в соответствии с уровнем развития надпрофессиональных навыков. Белый цвет колоды даст подростку возможность еще раз себя проверить.

После того, как участник вытащит восемь карт, проверить его выбор с привязкой к типу темперамента можно будет по контрольному листу (таблица 1).

Таблица 1

Контрольный лист:

Профессии настоящего времени	Профессии будущего
<p>ХОЛЕРИК</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Репортер 2. DG на радио 3. Работник МЧС 4. Менеджер по продажам 5. Дизайнер <p>САНГВИНИК</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Адвокат 7. Журналист 8. Официант 9. Преподаватель/учитель 10. Психолог <p>ФЛЕГМАТИК</p> <ol style="list-style-type: none"> 11. Механик 12. Системный администратор 13. Экономист 14. Архитектор 15. Электрик <p>МЕЛАНХОЛИК</p>	<p>ХОЛЕРИК</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Парковый эколог 2. Киберследователь 3. Медицинский маркетолог 4. Организатор проектного обучения 5. Бренд-менеджер <p>САНГВИНИК</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Тренер творческих состояний 7. Генетический консультант 8. Консультант по здоровой старости 9. Менеджер по управлению онлайн-продажами 10. Разработчик образовательных технологий <p>ФЛЕГМАТИК</p> <ol style="list-style-type: none"> 11. Дистанционный координатор безопасности 12. Строитель умных дорог 13. Архитектор «энергонулевых

16. Художник 17. Ветеринар 18. Аудитор 19. Бухгалтер 20. Модельер	домов» 14. Специалист по усилению старых строительных конструкций 15. Электрозаправщик МЕЛАНХОЛИК 16. Биофармаколог 17. Личный тьютор по эстетическому развитию 18. Дизайнер интерфейсов 19. Социальный работник по адаптации людей с ограниченными возможностями 20. Оценщик интеллектуальной собственности
---	--

Заключительный этап игры «Определение компетенций «Hard skills» для выбранных профессий»

После того, как подросток выбрал карточки с профессиями, определил соответствие выбранных профессий своему темпераменту и познакомился с компетенциями «Soft skills» к этим профессиям, проводится заключительный этап игры, на котором подросток изучает компетенции «Hard skills» для предпочитаемых профессий.

Вниманию подростков предлагается «Путеводитель по компетенциям Hard skills» (Приложение 2), в котором каждый участник игры может найти свою профессию и перечень технических способностей, которыми должен обладать специалист выбранной профессиональной деятельности.

Стимульный материал для игры

Диагностический компонент игры представлен личностным опросником Г.Ю. Айзенка, с помощью которого учащиеся смогут определить у себя преобладающий тип темперамента и лучше познать мир профессий с целью личного самоопределения[4].

Описание методики

Личностный опросник Айзенка (Eysenck Personality Inventory, или EPI) опубликован в 1963 г. и содержит 57 вопросов, 24 из которых

направлены на выявление экстраверсии-интроверсии, 24 других - на оценку эмоциональной стабильности-нестабильности (нейротизма), остальные 9 составляют контрольную группу вопросов, предназначенную для оценки искренности испытуемого, его отношения к обследованию и достоверности результатов.

Помимо опросника стимульный материал содержит бланк ответов, ключи для интерпретации результатов теста, шкалу Айзенка для определения типа темперамента по полученным координатам и подробное описание каждого типа темперамента (Приложение 1).

Заключение

Профориентация - это комплекс мероприятий психолого-педагогического характера, помогающий школьнику определиться в выборе будущей профессии в соответствии со своими интересами, возможностями, способностями.

Для учащихся наиболее популярными формами работы являются профориентационные игры и тренинги.

С помощью игры «Профгид» учащиеся знакомятся с разнообразным миром профессий от самых известных до вполне экзотических. Учатся аргументированно делать выбор и, самое главное – наполнять профессию смыслом, изучая технические способности и наборы навыков, необходимые для успешной реализации профессиональной деятельности.

Оба варианта игры (с цветной и белой колодой) преследуют одну общую цель: познакомить участников с разнообразным миром профессий и помочь определить те, которые нравятся, и смело отбросить лишние. А затем определить траекторию развития «жестких навыков», необходимых как фундамент в любой профессии, особенно в области технического творчества.

«Профгид» можно рекомендовать для применения на занятиях профориентационной направленности для учащихся с 15 лет. Продолжительность занятия в группе должна составлять не менее 60

минут. При индивидуальном использовании время можно сократить до 40 минут. При повторном использовании методики время также сокращается до 30-40 минут.

Список литературы

1. А.Д. Сазонов, Н.И. Калугин, А.П. Меньщиков и др. Профессиональная ориентация молодежи [Текст] / А.Д. Сазонов, Н.И. Калугин, А.П. Меньщиков и др. – М.: Высшая школа, 1989.– 272 с.
2. Борисова Е.М., Логинова Г.П. Индивидуальность и профессия [Текст] / Е.М. Борисова, Г.П. Логинова – М.: Знание, 1991.– 80 с.– (Новое в жизни, науке, технике. Сер. «Педагогика и психологи»; № 11).
3. Зеер Э.Ф., Павлова А.М., Садовникова Н.О. Профориентология: теория и практика: Учеб. пособие для высшей школы [Текст] / Э.Ф. Зеер, А.М. Павлова, Н.О. Садовникова – М.: Академический Проект; Екатеринбург: Деловая книга, 2006. – 192 с. – («Gaudeamus»).
4. Зеленков, С. Профессиональная ориентация и трудовая занятость молодежи [Текст] // Народное образование. – 2007. – №6. – С. 239-242.
5. Карацуба, Т. Профессиональные ориентации единственных детей в семье [Текст] // Прикладная психология. – 1998. – №5-6. – С. 60-67.
6. Каталог профессий | Атлас новых профессий [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://atlas100.ru/catalog/>. Дата обращения: 15.12.2021
7. Климов Е.А. Психолого-педагогические проблемы профессиональной консультации [Текст] / Е.А. Климов – М.: Знание, 1983.– 96 с.– (Новое в жизни, науке, технике. Сер. «Педагогика и психология»; №2).
8. Лернер, П.С. Проектирование образовательной среды по формированию профориентационно значимых компетентностей учащихся [Текст] // Народное образование. – 2007. – №5. – С. 86-92.

9. Н.С. Пряжников. Методы активизации профессионального и личностного самоопределения [Текст] / Н.С. Пряжников – М.: НПО «Модэк», 2002.– 392 с.
10. Павличенко, Е. Психолого-педагогическое сопровождение образовательного процесса [Текст] // Воспитание школьников. – 2006. – №1. – С. 33-36.
11. Пряжников Н.С. Профорентация в школе и колледже: игры, упражнения, опросники (8-11 классы) [Текст] / Н.С. Пряжников – М.: ВАКО, 2006. – 288 с. – (Педагогика. Психология. Управление).
12. Развитие и диагностика способностей [Текст] / Отв. ред. В.Н. Дружинин, В.Д. Шадриков.– М.: Наука, 1991.– 181 с.

<https://disk.yandex.ru/d/vK3VsASnig53Iw>

Приложение 2
«Фотографии игры «Профгид»



