

ИНТЕРАКТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК ИННОВАЦИОННАЯ ФОРМА РАБОТЫ ПО ПРОФОРИЕНТАЦИИ

*Лисовская Анна Игоревна,
директор,*

*Трошкина Наталья Владимировна,
заместитель директора,*

*Лукина Марина Михайловна,
методист*

МБУ ДО ЦДТ «Радуга успеха» г. о. Самара

Стремительные изменения в обществе, науке и технике, а также появление новых профессий требуют поиска инновационных технологий, повышающих эффективность профориентационной работы с подростками.

Интерактивные технологии – это технологии, которые помогают обучающимся усваивать информацию в процессе самостоятельного получения, анализа и систематизации материала, расширяют знакомство с профессиями для дальнейшего профессионального самоопределения подростков.

Применение в профориентационной работе с учащимися интерактивных технологий повышает их мотивацию к конструированию собственной профессиональной маршрута и позволяет осознанно подойти к выбору будущей профессии.

В 2024 году педагоги Центра детского творчества «Радуга успеха» предложили проект «Внедрение инновационных технологий в профориентацию обучающихся на инженерно-технические профессии» как тему городской инновационной площадки. Концептуальной идеей проекта является разработка и апробирование интерактивных технологий для успешной профориентации обучающихся. Целевая группа проекта: обучающиеся и педагогические работники образовательных организаций г. о. Самара: общеобразовательных школ и учреждений дополнительного образования (УДО).

Выбор профессии – важное и ответственное дело в жизни каждого человека. Осознанно сделанный выбор определяет траекторию дальнейшего обучения профессии, востребованность на рынке труда, удовлетворенность и результатами деятельности и уровнем финансового благополучия. Важно, чтобы сделанный выбор был не только самостоятельным, но и подготовленным, обоснованным, основанным на реальных возможностях, компетенциях и интересах обучающегося.

К сожалению, в работе по профориентации с обучающимися в образовательных учреждениях имеются ряд проблем.

Данный проект предполагает решить следующие проблемы:

1. У подростков изменились критерии определения престижности профессий, мотивации труда и факторов, влияющих на выбор профессии. Если раньше наблюдалась преобладающая ориентация на интересный, содержательный труд, на гуманистический мотив – приносить пользу стране и людям, то теперь подростки ориентированы на модные, престижные и финансово состоятельные профессии.

Решение данной проблемы: помочь обучающимся выбрать профессиональное направление в соответствии с личными особенностями, возможностями и интересами. Приоритет отдавать профессиям важным и востребованным в Самарском регионе – инженерным.

2. В реальной практике организация профориентационной работы с учащимися в основном проходит формально. Преимущественно преобладают пассивные формы, нередко реализуемые без участия самих школьников. Как правило, традиционная профориентация включает в себя только просветительскую работу.

Решение данной проблемы: изменение акцентов в профориентационной работе с просветительских-рекомендательных вариантов на активизацию самих учащихся. Включение интерактивных технологий, где активными участниками становятся обучающиеся.

3. Профориентация учащихся в образовательных учреждениях – это, как правило, дополнительная воспитательная работа педагога, выстроенная параллельно с учебным процессом. Такая работа проходит фрагментарно и бессистемно.

Решение данной проблемы: систематизировать процесс профессионального самоопределения учащихся; предложить инновационные формы работы, такие как интерактивные технологии; провести для участников проекта мероприятия и мастер-классы с интерактивными формами; разработать комплекс мероприятий по профориентации подростков, включив опыт работы педагогов образовательных учреждений г. о. Самара.

Поскольку имеются проблемы и их необходимо решать, тема является актуальной. Современные формы профориентационной работы должны быть не просто интересными для обучающихся, а эффективными и действенными. Необходимо вооружить подростков информацией и средствами для правильного выбора своего будущего, чтобы быть успешным в своей профессиональной деятельности.

Новизной проекта стала идея ввести в работу по профориентации интерактивные технологии, они помогут актуализировать процесс профессионального самоопределения учащихся. Интерактивные технологии гарантируют продуктивное познавательное общение, взаимодействия педагога и обучаемого как субъектов учебной деятельности.

Основная цель проекта – разработать комплекс мероприятий профориентационной направленности с использованием интерактивных технологий, тем самым создать благоприятные условия для выстраивания обучающимися собственной профессиональной траектории и осознанного выбора профессии.

Основными задачами проекта стали проблемы, перечисленные выше и требующие решения.

Интерактивные формы предполагают диалоговые формы процесса обучения и воспитания. Это работа в группах, микрогруппах и парах. Интерактивные технологии в образовательных учреждениях – это технологии, в которых творчески взаимодействуют все обучающиеся и педагог, в ходе работы над общим заданием каждый вносит свой индивидуальный вклад, происходит обмен знаниями, идеями, способами действий. Создается среда творческого общения, которая характеризуется открытостью, равенством взаимодействия всех участников, возможностью согласованно решать задачи.

Расскажем о некоторых мероприятиях, где ярко приведены примеры интерактивных технологий с командным участием обучающихся.

Интерактивный *городской профориентационный марафон «Радуга инженерно-технических профессий»*. В 2025 году марафон был посвящён 80-летию Великой Победы. Возраст участников – 12–16 лет.

Команды учащихся из 3–5 человек выполняли задания на трёх этапах марафона.

На первом этапе ребята должны были выбрать инженерную или рабочую профессию, важную, по их мнению, для фронта и победы. Необходимо было узнать о роли профессии на фронте и в тылу, о героях-воинах этой профессии, земляках – участниках войны и земляках – героях трудового фронта. Всю информацию представить в электронной презентации. Презентация должна быть информационной по содержанию, оригинальной по оформлению, а также рассказать, где возможно получить данную профессию в Самаре.

Следует отметить, что особенно значимыми для Победы ребята выбрали рабочие профессии: слесаря, сварщика, токаря, кузнеца и др.

На втором этапе следовало представить яркий содержательный плакат с лозунгом (логингом) о выбранной профессии и её важности в годы войны.

На третьем этапе прошла викторина в онлайн-режиме о городе Куйбышеве, его героях в тылу и на фронте, продукции заводов, памятных местах города, героях войны, чьи имена носят улицы, скверы, школы, предприятия. Вопросы викторины не оглашались заранее, поэтому учащиеся приятно удивили своей подготовленностью и глубокими знаниями о боевой и трудовой славе земляков.

Другая интересная форма интерактивной работы по профориентации подростков – *онлайн-квест «Мир профессий»*. Квест – это приключения с решением интересных задач. В данной игре

обучающиеся 12–16 лет в составе команды проходили маршруты по станциям и выполняли задания.

Например, в маршрутном листе указан город Самара и предприятие – Авиационный завод. Задание: перечислить инженерные профессии и рабочие специальности, обеспечивающие работу предприятия. Учащиеся перечислили специалистов: инженер-технолог, инженер-конструктор, инженер-механик, инженер-испытатель, слесарь, токарь, сварщик, электрик, фрезеровщик и др. Если ребята не просто называли профессии, а могли описать их функционал и назначение, то команда получала дополнительные баллы.

На другой станции такое задание: рассказать о профессиях, которые остались в прошлом и в настоящее время не востребованы. Пример: извозчик (кучер, ямщик) – осуществляли почтовые перевозки, доставку груза, возили людей; гончар – мастер по изготовлению изделий из глины; фонарщик – зажигал фонари в городах; истопник – обслуживал печи, топила дровами, углём; трубочисты – чистили трубы на домах, чтоб печи и дымоход исправно работали.

Следующая станция предлагала рассказать о новых современных профессиях, таких как: аниматор – человек, проводящий развлекательные мероприятия, массовик-затейник; мерчандайзер – это специалист по продвижению продукции в розничной отрасли; веб-дизайнер – разрабатывает дизайн сайтов и приложений; витражист – работает на предприятиях, выполняющих рекламно-оформительские и макетные работы; менеджер по проектированию умного дома – проектирует умные дома; трендвотчер – изучает изменения в экономике, науке, культуре и общественной жизни, проводит анализ и выдает рекомендации.

За время игры участники узнали много интересных фактов о трудовых буднях предприятий, о забытых и новых востребованных профессиях. На одной из станций ребята участвовали в ролевых играх, представляя разные профессии и специальности. Во время игры учащиеся активно работали в команде, проявили смекалку, творчество и получили заряд мотивации к выбору своей профессии.

Для педагогов образовательных учреждений города, чтобы поделиться своим опытом работы по профориентации, был организован конкурс методических материалов с применением интерактивных технологий «Путь в профессию». В конкурсе участвовали педагоги УДО, учителя школ и воспитатели детских садов.

Материалы, представленные на конкурс «Путь в профессию» были разнообразными:

- классные часы, занятия,
- квест-игры, деловые профориентационные игры,
- онлайн-викторины,
- презентации и мультфильмы,
- игровое проектирование,
- праздники, проекты,
- курсы и программы по профориентации.

Оценивать работы было сложно, так как они представляли разные формы работы, предлагали разнообразные технологии, да и возрастная категория участников была далеко не однородная: от 6 до 17 лет. Но цели и задачи у всех работ были одинаковые: формирование у обучающихся профессиональных интересов, стойких социально-трудовых навыков, мотивации к выбору профессии, которые базируются на общечеловеческих ценностях, собственном интересе и способностях, а также на социально-экономические потребности города и региона.

Лучшие методические разработки вошли в электронный сборник «Путь в профессию», который представлен на официальном сайте ЦДТ «Радуга успеха» (URL: <https://cdt-raduga.ru/uploads/Сборник.pdf>).

Интерактивные технологии – это мощные образовательные ресурсы, которые следует использовать в системе образования в разных направлениях обучения и воспитания. Данный инновационный опыт позволит расширить рамки профориентационной работы образовательных учреждений, предоставит возможности обучающимся стать абитуриентами и пополнить самарские вузы и колледжи новыми студентами.

Материалы проекта могут быть использованы в работе по профориентации учителями школ, педагогами УДО, социальными педагогами, вожатыми летних оздоровительных лагерей.

Литература

1. Кашлев С. С. Современные технологии педагогического процесса: пособие для педагогов. – Мн.: Университетское, 2000.
2. Сейдаметова С. М. Новейшие технологии интерактивного обучения и их применение в школе / С. М. Сейдаметова, Л. З. Зекерьяева // Новейшие технологии интерактивного обучения и их применение в школе // Наука и образование сегодня. – 2016. – № 4 (5). – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/noveyshie-tehnologii-interaktivnogo-obucheniya-i-ih-primenenie-v-shkole> (дата обращения: 26.05.2025).
3. Урманчева Л. З. Роль интерактивных площадок в профориентационной работе колледжа // Профессиональное образование: проблемы, исследования, инновации: материалы VII Всероссийской научно-практической конференции: в 2 т., Екатеринбург, 24 ноября 2020 года. – Екатеринбург: Издательство УМЦ УПИ, 2020. – С. 196–199.
4. Шевченко Н. И. Педагогические технологии: социализация школьников на уроках обществознания: учебно-методическое пособие. – М.: Русское слово, 2012.