

УДК 37

DOI: 10.34670/AR.2020.11.87.027

Дистанционные и игровые технологии в профориентационной работе

Дейнекина Наталья Андреевна

Кандидат физико-математических наук, доцент,
доцент кафедры физики и теоретической механики,
Дальневосточный государственный университет путей сообщения,
680021, Российская Федерация, Хабаровск, ул. Серышева, 47;
e-mail: ndeyka@mail.ru

Кравченко Ольга Владимировна

Кандидат физико-математических наук, доцент,
доцент кафедры физики и теоретической механики,
Дальневосточный государственный университет путей сообщения,
680021, Российская Федерация, Хабаровск, ул. Серышева, 47;
e-mail: kob61-61@mail.ru

Аннотация

Данное исследование конкретизирует понятийный аппарат в рамках дистанционных и игровых технологий в профориентационной работе. В статье приводится пример использования дистанционных игровых технологий в профориентационной работе на примере популярного ресурса «Проектория». Уделяется внимание особенностям использования современных дистанционных игровых технологий и средствам их реализации. Отмечено, что дистанционные и игровые технологии в профориентационной работе реализуются при поддержке государства, ведущих высших учебных заведений страны и ведущих специалистов во всех профессиональных областях. Как показывает практика, ни одна технология не может быть универсальной, поэтому каждая из них требует выработки собственного технологического подхода к ее использованию в конкретных ситуациях. Делается вывод о том, что дистанционные и игровые технологии в профориентационной работе способствуют более качественному и современному профессиональному самоопределению как детей, так и взрослых. Современные порталы, такие как «Проектория», делают этот процесс интересным и привлекательным для широкой аудитории.

Для цитирования в научных исследованиях

Дейнекина Н.А., Кравченко О.В. Дистанционные и игровые технологии в профориентационной работе // Педагогический журнал. 2020. Т. 10. № 2А. С. 223-227. DOI: 10.34670/AR.2020.11.87.027

Ключевые слова

Дистанционные технологии, игровые технологии, технология, профориентация, профориентационная работа.

Введение

Понятие «технология» сегодня относится ко всем дисциплинам в средних образовательных и высших учебных заведениях. Именно с помощью технологий входит в мировое пространство обновленная система образования. В переводе с греческого «технология» означает «совокупность способов переработки материалов, изготовления изделий и процессы, которые сопровождают эти виды работ».

В зависимости от области науки, подхода содержание понятия «технология» имеет определенные расхождения. Обратимся к некоторым терминам и понятиям.

А. А. Андреев и В. И. Солдаткин в своем исследовании приводят такое определение дистанционной технологии: «дистанционная технология – это образовательная технология, которая реализуется с применением информационных и интернет-коммуникационных ресурсов при взаимодействии на расстоянии обучающегося и педагогического работника» [Андреев, Солдаткин, 2013].

О. А. Ваганова и Е. А. Алешугина дают такую трактовку понятию «игровая технология»: «игровая технология – это системное, концептуальное, нормативное объективированное инвариантное описание деятельности воспитателя и ребенка, направленное на достижение образовательной цели» [Ваганова, Алешугина, 2020].

Игровые технологии бывают следующих видов: развлекательные, диагностические, дидактические, коррекционные.

Как показывает практика, ни одна технология не может быть универсальной, поэтому каждая из них требует выработки собственного технологического подхода к ее использованию в конкретных ситуациях.

Основное содержание

Говоря о профориентационной работе, отметим, что теоретические и методологические основы психологического подхода к изучению профориентации заложил С. Л. Рубинштейн. Самоопределение для автора неразрывно связано с взаимоотношениями человека с окружающим миром, однако внешние причины действуют, преломляясь через внутренние условия. На сегодняшний день профориентационное самоопределение является самодетерминацией личности.

На современном этапе исследования профориентации выделяют несколько основных подходов. Первый разрабатывается в русле теоретических концепций профессиональной ориентации школьников и связан с исследованием возрастных особенностей их развития. Авторами и исследователями в этом подходе являются А. Е. Голомшток, Н. Н. Захаров, А. Д. Сазонов и др. [Ретивых, 2013].

Во втором подходе профессиональное самоопределение рассматривается в качестве неотъемлемой и существенной составляющей профессионального становления личности. Современные исследования в этом направлении ведутся исходя из личностно-деятельностного подхода – единства мотивационно-потребностной и операционной сфер учебно-профессиональной и профессиональной деятельности. В рамках данного подхода работали известные исследователи Е. А. Климов, С. Н. Чистякова и др. [Долгушина, Юревич, 2013].

Следующий подход связан с изучением формирования профессиональной пригодности, проблемами профессионального отбора, профессиональных способностей и условий их

формирования. Последний подход выделяется по основанию изучения отдельных качеств личности, формируемых в процессе профессионального становления с разведением формирования личности и профессиональной пригодности.

В отечественной психологии самоопределение рассматривалось во взаимосвязи с саморефлексией личности. Рефлексия может рассматриваться в качестве источника осмысления собственных отношений с миром и источника самосознания. При таком взгляде человек, понимающий, осмысливающий себя и мир, – это рефлексивный субъект. Если рассматривать рефлексивность через ценностно-смысловую призму, то она позволяет человеку переосмысливать себя, разделять различные компоненты его Я-концепции и интегрировать его в неповторимую ценность.

И. И. Чеснокова определяет самопознание как сложный многоуровневый процесс, развернутый во времени, отражающийся в непрерывности движения знаний и последующем уточнении, расширении и углублении каждого последующего знания [Борозинец, 2013].

Перечисленные дистанционные и игровые подходы выделились в новую технологию в профориентационной работе, которую успешно использует информационный образовательный портал «Проектория» [Информационный образовательный портал «Проектория», www].

Дистанционные и игровые технологии в профориентационной работе реализуются при поддержке государства, ведущих высших учебных заведений страны и ведущих специалистов во всех профессиональных областях.

Средствами реализации дистанционных и игровых технологий в профориентационной работе являются такие проекты:

1. Контент. Данный проект рассказывает о востребованных профессиях. Перечисляет профессиональные отрасли, дает характеристики профессий, описание необходимых навыков [Проект «Контент», www].

2. Примерочная профессий. Данный проект позволяет определить, какая профессия подходит человеку. Выполняя простые пошаговые инструкции, которые предлагает ресурс, человек может определить, какая именно профессия ему подходит.

3. Открытые уроки. Данный проект демонстрирует записи открытых уроков в рамках какой-либо профессии. На уроках выступают ведущие специалисты с рассказами о профессии, ученые и сами дети.

4. Кейсы. Данный проект предлагает участие в решении разных задач и проблем игровым методом. Участники решают игровые кейсы и становятся спикерами по решению той или иной проблемы. Самые успешные решения внедряются в практику.

Заключение

Таким образом, дистанционные и игровые технологии в профориентационной работе способствуют более качественному и современному профессиональному самоопределению как детей, так и взрослых. Современные порталы, такие как «Проектория», делают этот процесс интересным и привлекательным для широкой аудитории.

Дистанционные и игровые технологии в профориентационной работе реализуются при поддержке государства, ведущих высших учебных заведений страны и ведущих специалистов во всех профессиональных областях. Ни одна технология не может быть универсальной, поэтому каждая из них требует выработки собственного технологического подхода к ее использованию в конкретных ситуациях.

Библиография

1. Андреев А. А., Солдаткин В. И. Дистанционное обучение и дистанционные образовательные технологии // Cloud of science. 2013. № 1. С. 69-70.
2. Борозинец Н. М. Профессиональное самосознание: структура и содержание // Вестник ГУУ. 2013. № 23. С. 228-232.
3. Ваганова О. И., Алешугина Е. А. Психологические аспекты реализации игровых технологий // Научен вектор на Балканите. 2020. № 2 (8). С. 21-24.
4. Долгушина Т. Н., Юревич С. Н. Профессиональное самоопределение как компонент профессионального становления личности // Научное обеспечение системы повышения квалификации кадров. 2013. № 3-4 (16). С. 101-107.
5. Иванова Е. М. Основы психологического изучения профессиональной деятельности. М. : МГУ, 2011. 208 с.
6. Информационный образовательный портал «Проектория». URL: <https://proektoria.online/>
7. Климов Е. А. Психология профессионального самоопределения. М. : Академия, 2012. 302с.
8. Маркова А. К. Психология профессионализма. М. : Знание, 2012. 308 с.
9. Проект «Контент». URL: <https://proektoria.online/catalog>
10. Ретивых М. В. Исторически сложившиеся концепции профориентации и особенности их развития в современных условиях // Вестник БГУ. 2013. № 1. С. 60-63.

Distance and game technologies in career guidance

Natal'ya A. Deinekina

PhD in Physics and Mathematics, Associate Professor,
Associate Professor of the Department of physics and theoretical mechanics,
Far Eastern State Transport University,
680021, 47 Serysheva st., Khabarovsk, Russian Federation;
e-mail: ndeyka@mail.ru

Ol'ga V. Kravchenko

PhD in Physics and Mathematics, Associate Professor,
Associate Professor of the Department of physics and theoretical mechanics,
Far Eastern State Transport University,
680021, 47 Serysheva st., Khabarovsk, Russian Federation;
e-mail: kob61-61@mail.ru

Abstract

This study concretizes the conceptual apparatus within the framework of distance and game technologies in vocational guidance work. The article provides an example of the use of distance game technologies in career guidance work on the example of the popular resource "Projector". Attention is paid to the features of using modern distance game technologies and the means of their implementation. It is noted that distance and game technologies in career guidance are implemented with the support of the state, leading higher educational institutions of the country and leading specialists in all professional fields. The concept of "technology" today refers to all disciplines in secondary and higher education institutions. It is with the help of technology that the updated education system enters the world space. Game technologies are of the following types: entertainment, diagnostic, didactic, and correctional. At the present stage of the study of career

guidance, there are several main approaches. As practice shows, no technology can be universal, so each of them requires the development of its own technological approach to its use in specific situations. It is concluded that distance and game technologies in vocational guidance work contribute to a better and more modern professional self-determination of both children and adults. Modern portals such as "Projectoria" make this process interesting and attractive to a wide audience.

For citation

Deinekina N.A., Kravchenko O.V. (2020) Distantionnye i igrovye tekhnologii v proforientatsionnoi rabote [Distance and game technologies in career guidance]. *Pedagogicheskii zhurnal* [Pedagogical Journal], 10 (2A), pp. 223-227. DOI: 10.34670/AR.2020.11.87.027

Keywords

Distance technologies, game technologies, technology, vocational guidance, vocational guidance work.

References

1. Andreev A. A., Soldatkin V. I. (2013) Distantionnoe obuchenie i distan-tсионnye obrazovatel'nye tekhnologii [Distance learning and distance educational technologies]. *Cloud of science*, 1, pp. 69-70.
2. Borozinets N. M. (2013) Professional'noe samosoznanie: struktura i sodержanie [Professional identity: structure and content]. *Vestnik GUU* [Bulletin of State University of Management], 23, pp. 228-232.
3. Dolgushina T. N., Yurevich S. N. (2013) Professional'noe samoopredelenie kak komponent professional'nogo stanovleniya lichnosti [Professional self-determination as a component of the professional formation of the individual]. *Nauchnoe obespechenie sistemy povysheniya kvalifikatsii kadrov* [Scientific support of the system of professional development of personnel], 3-4 (16), pp. 101-107.
4. *Informatsionnyi obrazovatel'nyi portal "Proektoria"* [Information educational portal "Project"]. Available at: <https://proektoria.online/> [Accessed 12/05/2020].
5. Ivanova E. M. (2011) *Osnovy psikhologicheskogo izucheniya professional'noi deyatel'nosti* [Fundamentals of the psychological study of professional activity] Moscow: Moscow State University.
6. Klimov E. A. (2012) *Psikhologiya professional'nogo samoopredeleniya* [Psychology of professional self-determination]. Moscow: Akademiya Publ.
7. Markova A. K. (2012) *Psikhologiya professionalizma* [Psychology of professionalism]. Moscow: Znanie Publ.
8. *Proekt "Kontent"* [Project Kontent]. Available at: <https://proektoria.online/catalog> [Accessed 18/05/2020].
9. Retivykh M. V. (2013) Istoricheski slozhivshiesya kontseptsii proforientatsii i osobennosti ikh razvitiya v sovremennykh usloviyakh [Historically formed concepts of vocational guidance and features of their development in modern conditions]. *Vestnik BGU* [Bulletin of Bryansk State University], 1, pp. 60-63.
10. Vaganova O. I., Aleshugina E. A. (2020) Psikhologicheskie aspekty realizatsii igrovyykh tekhnologii [Psychological aspects of the implementation of gaming technologies]. *Nauchen vektor na Balkanite* [Scientific vector in the Balkanite], 2 (8), pp. 21-24.