

ЦЕНТР КОНСТРУИРОВАНИЯ КАРЬЕРЫ В ШКОЛЕ

Аннотация. Профорентация является составляющей частью эффективной социализации личности школьника. Школа ставит перед собой цель помочь обучающимся с самоопределением и старается привлечь внимание разными способами к проблеме осознанного профессионального выбора. В статье описывается опыт создания школьного Центра конструирования карьеры и некоторые направления его деятельности. Рассматривается процесс эффективной профорientации обучающихся через использование скрытого потенциал игры как психологического явления. Игра в школе еще не заняла достойное место среди форм профорientации, несмотря на то что игра содержит в себе мощный потенциал развития компетенций личности.

Способность игры снимать и эмоциональную раскованность создает условия расширения сознания и развитие креативности. Потенциал свободы, который является неотъемлемой частью любой игры, помогает раскрепощению и полету воображения.

Терминология игры прочно укрепилась в сфере психологии, бизнеса. Обучающиеся в школе играют роль ученика, а профорientационные игры предлагают расширить спектр исполняемых ролей в жизни. Игра помогает при помощи фантазии побыть в будущем, примерить на себя разные роли, находясь в настоящем, через саморефлексию понять, какие из примеряемых ролей ближе.

Рефлексия после игры становится основой для создания выставок арт-объектов: коллажей, инсталляций, арт-образов, которые могут быть мощным инструментом осознания для тех, кто участвовал, рекламой для тех, кто не участвовал, создавая атмосферу в школе погружения в ситуацию профорientации.

Одна из важнейших задач Центра конструирования карьеры — это создание профпространства школы и поддержание его развивающего потенциала на современном уровне.



*Ольга Евгеньевна Румянцева, учитель, руководитель службы психолого-педагогического сопровождения ГБОУ «Школа № 69 имени Б. Ш. Окуджавы», г. Москва
E-mail: roeolga@gmail.com*

Как цитировать статью: Румянцева О. Е. Центр конструирования карьеры в школе // Образ действия. 2023. Вып. 1 «Внеурочная деятельность. Лучшие практики». С. 101—109.

Ключевые слова: профориентация, профориентационные игры, плей-отдел, развитие компетенций, самопознание, социальная роль, Центр карьеры

Профориентация является составляющей частью эффективной социализации человека вообще. Самоопределение может стать задачей длиною в жизнь. Может не получиться найти себя, ложная профориентация может мимикрировать под реальную. По большому счету выбор профессии — личное дело каждого человека. Общество состоит из нас, людей, которые нашли или ищут свое место в жизни. Существовая в обществе, мы выполняем много ролей, в том числе и выбранную профессиональную роль.

Что значит профориентироваться? Это значит понять, что нравится, что можешь делать и делать хорошо, в какую сторону ты хочешь и можешь развиваться. Это часть ответа на вопрос «Кто я, в чем мои смыслы?». Выбор правильной для себя профессии создает условия для развития в течение жизни, помогает справиться с возрастными кризисами и выходить с достоинством из разных, даже травмирующих ситуаций. Люди, нашедшие свое место в жизни, становятся некими центрами формирования жизненно важных компетенций у других людей, могут стать опорой для развития и поддержания в обществе нормальных ценностей и т. д.

Школа ставит перед собой цель помочь обучающимся с самоопределением и старается привлечь внимание к проблеме осознанного профессионального выбора всех школьников, даже тех, которые не очень хотят задумываться о своем будущем [2]. Школьные психологи используют в работе методики, активизирующие желание профориентироваться, например методики Н. С. Пряжникова [3]. Но игра в школе еще не заняла достойное место среди форм профориентации, несмотря на то что игра содержит в себе мощный потенциал развития компетенций личности.

В образовательных организациях задачи создания условий для эффективной профориентации решаются по-разному. Для нас важным является решение вопроса о том, как сделать профориентацию более эффективной, уйти от мероприятий «для галочки» к созданию реальной предпрофессиональной среды, которая сможет помочь нашим ученикам найти себя в жизни. В нашей школе два года назад было решено открыть Центр конструирования карьеры.

Цель работы Центра конструирования карьеры — помочь школьникам разобраться в своих способностях, желаниях и возможностях и сориентировать их в современном меняющемся мире профессий. В нашей дорожной карте направления работы охватывают возрастные категории от дошкольников до выпускников школы (рис. 1).

Во время профориентационных мероприятий мы преимущественно используем интерактивные формы, в которых участники в активной совместной деятельности проявляют себя, свои способности, находят ответы на

волнующие их вопросы самоопределения. Несколько лет школой активно используются внешние ресурсы. Например, проект «Обучение без границ» позволяет ребятам уже в школе пройти обучение вождению автомобиля, получить навыки работы системного администратора, водителя и др. Организуем выезды с обучающимися в колледжи, институты, университеты и приглашаем их представителей к нам в школу. Старшеклассники могут поучаствовать в проекте «День тени». Для этого им необходимо написать мотивационное письмо о том, с какой профессией хотели бы познакомиться, почему. И мы подбираем такую возможность для самых убедительных и целеустремленных — прожить один рабочий день с настоящим профессионалом в заявленной области. Осуществить такую возможность нам помогают родители нашей школы, которые являются профессионалами в различных областях (телевидение, СМИ, бизнес, медицина и др.).



Рисунок 1. Дорожная карта профориентации в школе

Центр карьеры (рис. 2) включает в себя такие отделы, как мотивационный, арт-отдел, плей-отдел и презент-отдел. Арт-отдел занимается творческим направлением: конкурсы, социальная реклама и др. Мотивационный отдел ищет такие формы и организует такие события в школе, которые должны помочь школьникам осознанно подойти к выбору предпрофильного или профильного направления, учебного заведения для продолжения

образования. Презент-отдел ведет работу с обучающимися по развитию навыков самопрезентации в различных жизненных ситуациях. Плей-отдел проводит профориентационные игры. Структура и состав нашего центра гибкие и мобильные. Центр работает на решение конкретных задач под социальные запросы родителей, обучающихся и воспитанников: проводятся диагностики и тестирования, ведется постоянное информирование о событиях и мероприятиях по профориентации в школе и городе, организуются экскурсии, встречи, игры, проектные дни, встречи и беседы с людьми разных профессий, представителями вузов и колледжей, консультации для обучающихся, учителей и родителей. Отделы внутри центра не существуют автономно, они дополняют и корректируют друг друга. Например, создание резюме или занятия по ораторскому искусству могут проходить в игре-тренинге и т. д. Арт-отдел может провести конкурс инсталляций как защиту творческих проектов.



Рисунок 2. Структура Центра конструирования карьеры

Одним из самых интересных, на наш взгляд, является плей-отдел. Известно, что в игре даже взрослый человек чувствует себя более раскрепощенно, свободно. Игры, которые используются нашим плей-отделом, помогают определить и развивать личные качества обучающихся: инициативность, креативные способы мышления, способность к коммуникации, навыки работы в команде. Через игру можно формировать и развивать спо-

способность к самоанализу, навыки поведения в сложных ситуациях, моделировать профессиональную карьеру и жизненную перспективу. Игра помогает при помощи фантазии побыть в будущем, примерить на себя разные роли, находясь в настоящем, через саморефлексию понять, какие из примеряемых ролей ближе.

Кроме того, в настоящее время игры настольные и командные переживают свою золотую эпоху. Они популярны среди взрослых на семейных праздниках, среди подростков на вечеринках. В городах открываются игровые антикафе. Мемо-игры, игры-ассоциации, игры-блеф, игры-расследования, игры-метафоры и т. д. Произошло то, во что сложно поверить и понять: игры из компьютеров перекочевали на картон и люди играют в них дома, в антикафе. И, конечно, удивительно, что появились настолько универсальные игры, которые объединяют поколения, не вызывают агрессии, а, наоборот, интересны всем игрокам.

В этой связи логично, что профориентацию эффективно проводить при помощи игр, используя игровые психологические механизмы снятия напряжения, расширения сознания, погружения в ролевые ситуации. Обучающиеся в школе играют роль ученика, а профориентационные игры предлагают расширить спектр исполняемых ролей в жизни.

Традиционно о профориентации в школе начинают активно говорить с обучающимися-подростками 7–8-х классов и активно включают старшеклассников. Игровые формы позволяют включить в этот процесс обучающихся младшего школьного возраста, когда только начинается интерес к себе как к личности, к себе как к человеку. Они открыты, отзывчивы к творчеству, достаточно сознательны, чтобы принимать и обсуждать серьезную информацию, думать о своем будущем.

Профопределение через проведение игр было выбрано нами еще и потому, что в некоторых случаях игра становится и игротерапией, является составной частью арт-терапии [1], а в этом заложен большой ее потенциал. Итогом игр-тренингов у нас обычно являются коллажи образов, составленные командами. Рефлексии после игр школьники оформляют почти всегда в виде арт-объектов, которые объединяются в своеобразные выставки коллажей, инсталляций, арт-образов и служат мощным инструментом осознания для тех, кто участвовал, и рекламой, и приглашением для тех, кто не участвовал.

В течение учебного года в рамках проектных дней в школе для обучающихся на всех возрастных ступенях проводятся профориентационные игры в классах и параллелях. В копилке плей-отдела есть популярные сейчас брейн-ринги и игры-тренинги, но есть и квест-игры, разработанные именно у нас в школе. Классификация профориентационных игр нашего отдела условна, и она будет расширяться по мере создания новых плей-единиц.

Остановимся подробнее на игре «Квест Супергероев». Игра универсальная, потому что, меняя начинку игры, можно ее проводить для любого возраста, адаптируя во времени (мифические герои устаревают и обновляются). Универсальность игры еще и в том, что она может проводиться как индивидуально, так и в командах.

Мы предлагаем педагогам основную канву игры, но они по желанию могут менять героев, дополнять задания.

Первое задание состоит в том, чтобы соотнести качества (реальные и вымышленные) с портретами супергероев. Обучающимся в соответствии с возрастом предлагается список и портреты литературных, сказочных или киногероев (Баба-яга, Василиса Прекрасная, Белоснежка, Человек-паук и др.) и список их качеств. Команды или участники получают карточки с описанием и примерный список супергероев. Информация при возможности дублируется на экране проектора или интерактивной доски.

Герой № 1 Угадай, кто Я	
Сильно развиты качества	Слабо развиты качества
Умение работать с коллективами, группами и отдельными людьми Работа в режиме высокой неопределенности и быстрой смене условий задачи Г Умение пользоваться компьютерной техникой Дружелюбие Г Отзывчивость Г	Управление командой Г Умение управлять проектами и процессами Г Умение управлять временем Г Собранность Пунктуальность
Г — смотри глоссарий	

Рисунок 3. Карточка с заданием для игры

В карточке с описанием некоторые качества обозначены буквой «Г». Это означает, что нужно обратиться к «глоссарию качеств». В нем объясняются некоторые личностные качества и компетенции. Например:

- *Пунктуальность* — черта характера человека, подразумевающая умение человека выполнять свои обязательства вовремя, например, появляться к назначенному для встречи времени, а также точность в суждениях.
- *Коммуникабельность* — способность к общению, установке связей, контактов, общительность, способность к совместной работе.
- *Экологическое мышление* — ощущение ответственности за возможные последствия своих действий с точки зрения сохранения природы и жизни на планете.

- *Творческое мышление* — это мышление, результатом которого является открытие принципиально нового или усовершенствованного решения той или иной задачи.

В зависимости от возраста дети могут предложить и своего героя с условием, что он существует в литературе или кино.

Второе задание состоит в том, чтобы подобрать профессию Супергерою, исходя из набора компетенций.

Василиса Прекрасная

Идеальная профессия

(_____)

Подходящие профессии



Рисунок 4. Карточка с заданием для игры

Профессии подбираются не только идеально подходящие, но и, если герой не очень «спрофоориентирован», смежные. Далее участникам необходимо обосновать, почему именно такие основные и смежные профессии команды выбрали своим героям, анализ и сопоставление компетенций и выбора профессий. В помощь ребятам может быть предложен «Атлас новых профессий» или другие ресурсы, на которых описываются настоящие и новые профессии. Это позволяет расширить представления и знания о современном рынке труда.

Завершая игру, во время рефлексии обучающиеся выбирают при помощи стикеров, каким героем хотели бы работать (профессию героя). Для подростков игра может продолжиться дискуссией о том, как и какие компетенции важно развивать у себя сейчас, какие качества воспитывать.

Аналитическая составляющая данной игры логично ведет к саморефлексии и анализу собственных компетенций. Мифологическая составляющая игры побуждает работать фантазию, снижая тем самым

уровень тревожности. Обучающиеся получают опыт работы с метафорой, соответственно, идет расширение их сознания и кругозора.

Таблица 1.

Сравнение степени влияния игры на развитие навыка

Игры-навыки	Игры-тренинги	Квизы	Игры-пространства	Брейн-ринги	Степень выраженности влияния	Баллы
		Бродилки				
Умение синтезировать информацию	Красный	Желтый	Оранжевый	Желтый	Красный	5
Умение анализировать информацию	Красный	Оранжевый	Оранжевый	Желтый	Оранжевый	4
Умение работать в команде	Красный	Оранжевый	Желтый	Красный	Желтый	3
Лидерские качества	Красный	Желтый	Желтый	Оранжевый	Синий	2
Сотрудничество	Оранжевый	Красный	Красный	Красный	Серый	
Психологическая выносливость	Оранжевый	Желтый	Оранжевый	Красный	Серый	
Целеполагание	Красный	Красный	Красный	Оранжевый	Серый	
Креативность	Красный	Оранжевый	Красный	Синий	Серый	
Эмпатия	Оранжевый	Желтый	Оранжевый	Красный	Серый	
Чувство времени	Красный	Красный	Красный	Красный	Серый	
Скорость реакции	Синий	Оранжевый	Синий	Красный	Серый	

В таблице представлено сравнение влияния игры на развитие компетенций. Красный цвет — наиболее, на наш взгляд, интенсивное проявление.

В заключение хочется отметить, что мир меняется и игры, эволюционировав, благодаря своему скрытому потенциалу покинули мир детства, незаметно и твердо пришли в психологию, бизнес, на телевидение. Профорентация, как один из важных и нужных процессов, существую-

щих в школе, тоже должна претерпевать эволюцию, чтобы стать незамеченной для общества по причине своей эффективности и развивающего потенциала.

Список литературы

1. Арт-терапевтические техники в тренинге: характеристики и использование. Практическое пособие для тренера. СПб.: Речь, 2010. 189 с.
2. Выбор профессии: оценка готовности школьников: 9–11 классы / С. О. Кропивянская, П. С. Лернер и др. М.: ВАКО, 2009. 160 с.
3. Тренинги с подростками: программы; конспекты занятий / авт.-сост. Ю. А. Голубева и др. Волгоград: Учитель, 2009. 206 с.