***« Инновационные формы профессиональной ориентации школьников»***

***Никольская Лидия Анатольевна,***

***старший методист***

***отдела сопровождения профессиональной карьеры***

***Государственного бюджетное учреждение***

***дополнительного профессионального образования***

***Самарской области***

***«Новокуйбышевский ресурсный центр»***

Профессиональное самоопределение каждого человека начинается c раннего детства, когда во время игры он принимает на себя разные профессиональные роли, а также проигрывает поведение, связанное с ними. Профессиональное самоопределение выпускника завершается в ранней юности и влияет на всю его дальнейшую жизнь. Именно этим обуславливается необходимость проведения всесторонней систематической работы с учащимися по вопросам профессиональной ориентации и жизненному самоопределению в течение всего периода обучения в школе.

Стремительное развитие современных технологий в науке, технике, обществе, возрастающая конкуренция на рынке труда, появление новых профессий требуют от педагога поиска новых и оригинальных методов, повышающих эффективность профориентационной работы в школе. Как показывает практика, современные дети лучше усваивают информацию в процессе самостоятельного получения, анализа и систематизации знаний.

Учитывая это, в современной школе с успехом используются игровые технологии, направленные на активизацию профессионального самоопределения обучающихся.

Использование игры в профориентационной работе позволяет:

во-первых, значительно активизировать учащихся, превратить их из пассивных объектов в активных субъектов профессионального самоопределения;

во - вторых, в игре профориентационный материал можно представлять в наглядной, предметной форме, что способствует его лучшему пониманию и запоминанию;

в-третьих, игра позволяет реализовать задатки и способности: лидерский и интеллектуальный потенциал, организаторские умения, развивать находчивость, внимательность, мышление, фантазию. Этим критериям в полной мере отвечает «квест-технология» или «игра-поиск».

Для российского образования квест - технологии понятие достаточно новое, однако похожие методы присутствовали в школе давно. Так, например, игры по станциям очень напоминают квест - технологию, но при этом существует ряд различий.

Квест - технология базируется на деятельностном и компетентностном подходе. В основе концепции данной технологии лежит идея ор­ганизации самостоятельной деятельности обучающихся с це­лью их личностного развития в команде при решении главной проблемы квеста (центрального задания), выполнении допол­нительных заданий и продвижения по сюжету с использова­нием навигаторов, подсказок, информационных ресурсов сети Интернет.

Квест может сочетать в себе активные и интерактивные методы проведения занятий: тренинг, викторину, игру, микрогрупповую работу, дебаты, дискуссии, беседу, тестирование и другие.

Специфика профориентационного квеста заключается в моделировании аспектов профессиональной работы и выбора профессии: знакомство с профессиями, с требованиями, которые они предъявляет к личности кандидата, с потребностями рынка труда, сферой производственных отношений, формирование способности к осознанному выбору профессии.

В ходе квеста каждый участник имеет возможность апробировать себя в той или иной профессии, «почувствовать» себя в конкретной профессиональной деятельности, что способствует более осознанному выбору будущей профессии. Игра дает возможность изучить производственную деятельность ее многообразии. Она создает свободную и независимую коммуникативную среду, дает возможность каждому участнику проявить себя, продемонстрировать свои скрытые таланты и наклонности.

Не менее важным является то, что в ходе проведения профессионального квеста у участников развиваются навыки организовывать и планировать собственную деятельность, распределять временной ресурс, осуществлять самоанализ и рефлексию проделанной работы, применять на практике знания, умения и полученный опыт, работать в команде, развиваются коммуникативные навыки.

Профориентационный квест состоит из инвариантной части, представленную элементами структуры и требованиями к их содержательному наполнению. Вариативная часть реализуется в творчестве педагога, который будет разрабатывать легенду, сюжет с учетом педагогического мастерства и возможностей образовательной организации.

Универсальность данной формы профориентационной работы состоит в том, что она может быть использована в любой образовательной организации, создается по единому алгоритму для детей разного возраста ( от младших до старших школьников). Разница может быть лишь в сложности поставленных заданий и методике поиска оптимального решения по достижению конечной цели.

**5. Литература**

1. Андреева М. В. Технологии веб-квест в формировании коммуникативной и социокультурной компетенции // Информационно-коммуникационные технологии в обучении иностранным языкам. Тезисы докладов I Международной научно-практической конференции. М., 2004.
2. Левицкая А.Ф., Федоров А.В. Роль и значение веб-квестов в современном образовании // Школьные технологии 2010, №4. с. 73.
3. Профориентационные игры: практикум по профориентационной работе. Составители: З.В. Горбачева, О.Н. Кащеева, Т.Н. Кузьмина, М.Н. Хахунова /Под ред. И.В. Кузнецовой, канд. пс. наук. Ярославль: Центр «Ресурс», 2004. 120 с.
4. Пряжников Н.С. Профессиональное самоопределение: теория и практика. М. «Академия», 2008.
5. Игумнова Е. А. Радецкая И. В. Квест-технология в образовании : учеб. Пособие. Чита : ЗабГУ, 2016.
6. Методическое пособие «Путеводитель. Образовательный квест от А до Я» [http://pedmir.ru/viewdoc.php?id=111361]/