

дают широким спектром качеств для развития ребенка.

Таблица 1

В контрольной и экспериментальной группе по 15 детей.	До (в %)		После (в %)	
	КГ	ЭГ	КГ	ЭГ
Знание стихов, считалок и т.д.	40	40	66,6	86,6
Логика, смекалка	26,7	20	40	86,6

В данном эксперименте мы использовали эмпирические методы исследования: наблюдение, беседу, тестирование. Подводя итоги, можно сказать, что в результатах нашей исследовательской работы стало много позитивных аспектов. Дети стали увереннее в себе, в своих собственных силах, самостоятельнее, научились высказывать свое собственное мнение, значительно обогатился словарный запас, проявилась большая тяга к знаниям.

**ИНТЕРАКТИВНЫЕ
ПРОФИОРИЕНТАЦИОННЫЕ ИГРЫ
КАК СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ
ГОТОВНОСТИ К ВЫБОРУ ПРОФЕССИИ
У ВЫПУСКНИКОВ 9-11 КЛАССОВ
ДЕТСКОГО ДОМА**

Леонов С.Д.

*Институт физической культуры, социального
сервиса и туризма УГТУ-УПИ
им. Б.Н. Ельцина*

Проблема подготовки выпускников детских домов к выбору профессии и социальной адаптации на сегодняшний день в России стоит очень остро. Так, по данным Генпрокуратуры РФ, НИИ детства Российского детского фонда и ряда других организаций, только 10-15% выпускников детских домов относительно успешно устраивают свою жизнь. У большинства из них формируются такие устойчивые качества личности, как безволие, неготовность отвечать за свои действия, иждивенческая позиция, которые в будущем не позволяют этим детям делать самостоятельный выбор вообще, и профессиональный выбор, в частности [3]. По данным исследователей, более чем у 75% воспитанников детских домов нет ярко выраженных склонностей к тому или иному делу, имеются неустойчивые ситуативные интересы к профессиональной деятельности [2]. Таким образом, основная проблема, связанная с выбором профессии состоит в том, что большинство воспитанников детских домов не готовы сделать осознанный профессиональный выбор, хотя объективно они должны это сделать для последующей успешной адаптации. В решении этой проблемы очень важную роль, на наш взгляд, играет эффективность методов и средств профориентационной работы. В дан-

ной статье мы хотим дать обоснование использованию деловой профориентационной игры, как эффективному средству для формирования готовности к выбору профессии у выпускников детского дома. При этом мы опираемся на основные показатели готовности к выбору профессии, выделяемые в литературе:

1. Автономность - способность брать ответственность за свои действия и проявлять собственную активность в вопросе выбора профессии.

2. Информированность – знания и представления о мире профессий, путях профессионального образования и др.

3. Принятие решения – способность самостоятельно принимать решения относительно ситуаций профессионального выбора, а также способность брать на себя ответственность за эти решения

4. Планирование - способность выделять события, являющиеся единицами анализа жизненного и профессионального пути, а также анализ и прогноз конкретных событий, которые позволяют человеку составить целостное представление о своей жизни, её прошлом, настоящем, будущем.

5. Эмоциональная включённость – эмоциональное отношение к разным профессиям, к необходимости принятия решения о выборе профессии. [1], [4].

Деловая профориентационная игра – это разновидность активизирующей профориентационной методики. Последняя, согласно Н.С. Пряжникову, отличается от традиционных методик профориентации тем, что благодаря ей подросток (школьник или воспитанник детского дома) из *объекта* постепенно превращается в *субъект* своего профессионального самоопределения. И данная активизирующая методика вооружает подростка средством для самостоятельных действий [5]. В деловой профориентационной игре происходит моделирование реальных ситуаций, связанных с будущим выбором профессий и вместе с этим развитие социально важных навыков, необходимых выпускникам детского дома для успешной адаптации и последующего профессионального обучения.

Деловая профориентационная игра «Стань ПРОФИ» проводилась нами для выпускников Алапаевского и Врехнесинячихин-

ского детских домов Свердловской области в рамках годовой программы по формированию готовности к выбору профессии. В игре приняли участие 20 выпускников 9-11 классов и 8 волонтеров-взрослых (студентов и выпускников ВУЗов г. Екатеринбурге), помогавших в организации игры. Игра проходила в г. Екатеринбурге в течение 8 часов.

Основными этапами игры были следующие:

1. **Знакомство.** Волонтеры и выпускники познакомились друг с другом для более успешного общения в процессе игры.

2. Мультимедиа презентация игры. Выпускникам была показана презентация игры, благодаря которой они смогли увидеть общую логику игры, планируемые действия и те задачи, которые им необходимо решить в ходе игры.

3. **Разделение на команды.** Все участники игры (волонтеры и выпускники) были разделены на три команды в соответствии с профессиональными предпочтениями относительно выбора маршрутов, описанных ниже.

4. **Выбор маршрутов игры.** Каждая команда выбирала один из трёх маршрутов игры, предполагавших самостоятельное перемещение команд по г. Екатеринбургу. Каждый маршрут включал в себя обязательные и факультативные звенья. К обязательным звеньям относилось: экскурсия в один из ВУЗов Екатеринбурга, самостоятельное питание в столовой, посещение одной из городских достопримечательностей (метро, Храм-на-Крови, Плотинка). К факультативным звеньям относились, например, посещение внутри ВУЗа выставок, мастерских; посещение торгового-развлекательного центра, аквагалереи.

5. **Прохождение командами своих маршрутов согласно установленным планам.** Каждой команде была выдана карта города, план маршрута, а каждому выпускнику – определённая сумма денег. При этом для прохождения маршрута выпускники должны были решать самостоятельно ряд задач:

- определение по карте своего местонахождения
- определение по карте наиболее быстрых путей передвижения и достижения основных точек маршрута
- самостоятельный выбор еды и оплата в столовой своего питания
- самостоятельная оплата своего проезда в общественном городском транспорте
- фотосъёмка своей команды на основных и факультативных точках всего маршрута
- отслеживание времени передвижения и точное прибытия в основные точки маршрута

При этом волонтеры выступали только в роли фасилитаторов игрового процесса, то есть, не принимали решения за выпускников, а помогали им самим найти верное решение.

6. **Сбор всех команд, фотовыставка.** Фотографии всех команд собирались воедино и представители от каждой команды из числа выпускников должны были сами рассказать всё о своём маршруте (о котором другие две команды ничего не знали), проиллюстрировав это соответствующими фотографиями.

7. **Обсуждение результатов.** На этом завершающем этапе проводилась рефлексия, в ходе которой участники игры отвечали на вопросы волонтеров и друг друга; заполняли анкету обратной связи для самооценки своего участия в игре и эффективности самой игры. Также на этом этапе волонтеры обсуждали между собой прошедшую игру с точки зрения возможных улучшений на будущее.

Проводя оценку эффективности проведённой игры как средства формирования готовности к выбору профессии, мы можем вернуться к обозначенным нами пяти критериям готовности, чтобы проанализировать изменение каждого из них в ходе игры.

1. Автономность

В игре выпускники действовали практически полностью самостоятельно, и сфера их ответственности была достаточно широкой. Волонтеры отвечали лишь за безопасность и временные рамки всей игры. Таким образом, можно предположить, что делегирование ответственности за прохождение маршрутов выпускникам позволило повысить уровень их автономности и приобрести опыт самостоятельной деятельности и принятие на себя ответственности за её результат. Кроме этого, на получение опыта автономных действий и принятия решений влиял и фактор необходимой тренировки социальных навыков, например, умения задавать вопросы, спрашивать помощи у прохожих, обсуждать в команде стратегию дальнейших перемещений по городу и т.п. А развитие социальных навыков, в свою очередь, является одним из ключевых факторов успешной адаптации выпускников к жизни после детского дома, к дальнейшей учёбе и профессиональной деятельности.

2. Информированность

В ходе игры на этапе экскурсий в ВУЗы г. Екатеринбурга выпускники познакомились со структурой данных учебных заведений, различными факультетами, правилами приёма, условиями проживания в период учёбы, возможными местами будущей работы. Это, как нам кажется, напрямую способствовало повышению уровня информированности выпускни-

ков как о мире профессий в целом, так и о конкретных профессиях, волнующих каждого выпускника детского дома.

3. Принятие решения

В процессе самостоятельного прохождения игры выпускники сталкивались со множеством ситуаций, где было необходимо самостоятельно принимать решения. Это относилось к таким ситуациям, как: принятие группового решения о выборе пути следования, самостоятельного решения о выборе и оплате еды в столовой, проезда в транспорте, разделения функций между участниками своей команды и т.п. Это, вероятно, способствовало формированию такого навыка, как самостоятельное принятие решений и принятие на себя ответственности за последствия этих решений.

4. Планирование

Навыки планирования своей деятельности развивались в игре за счёт создания временных ограничений, когда на каждую последующую точку маршрута нужно было прийти в строго указанное время. В результате чего, выпускники должны были само планировать текущие действия с учётом последующих. Например, планировать выбор наиболее оптимального пути передвижения (трамвай, автобус, троллейбус, пешая прогулка) до следующей точки маршрута, чтобы успеть в срок.

5. Эмоциональная включённость

Положительное эмоциональное отношение к самой игре и ситуации выбора будущей профессии, в частности, формировалось за счёт практически полной самостоятельности действий выпускников, которой они практически лишены в условиях детского дома. Также повышению эмоциональной включённости, на наш взгляд, способствовало непосредственной общении с волонтерами, которые проявили искреннюю заинтересованность к игре, помощи выпускникам, рассказу о профессиях и местах дальнейшей учёбы. Также немаловажным фактором, повышающим эмоциональную включённость, оказался сам факт проведения игры вне детского дома, в большом городе, а также посещение достопримечательностей и возможность выпускникам самим делать фотографии своих маршрутов.

Таким образом, по нашей оценке и оценке самих выпускников, данная деловая профориентационная игра показала свою эффективность в вопросе помощи выпускникам детского дома в формировании готовности к выбору профессии. На наш взгляд, данная игра может быть использована как эффективная форма профориентационной работы, особенно актуальная именно для выпускников детских домов, столь остро нуждающихся не просто в

выборе профессии, но и в развитии автономности, осознанности и важных социальных навыков.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Афанасьева Н.В., Малухина Н.В., Пашнина М.Г. Профориентационный тренинг для старшеклассников "Твой выбор". - СПб.: Речь, 2007.

2. Баюмова С.В. Социально-психологическая адаптация выпускников детских домов г. Ярославля // Детский дом – 2006. - № 19. - С.32

3. Галушкина М. Большие перемены // Эксперт – 2006. - № 20 – С.1

4. Павлова Т.Л. Профориентация старшеклассников: Диагностика и развитие профессиональной зрелости. - М.: ТЦ Сфера, 2006.

5. Пряжников Н.С. Профессиональное самоопределение: теория и практика: учеб.пособие для студ.высш.учеб.заведений. - М.: Издательский центр "Академия", 2008.

ТЕХНИЧЕСКИЕ СРЕДСТВА НА УРОКАХ ИНФОРМАТИКИ В АДАПТИВНОЙ СИСТЕМЕ ОБУЧЕНИЯ

Москалец Е.Р.

*Негосударственное образовательное
учреждение «Школа «Альфа и Омега»
Омск, Россия*

В данной статье рассматривается особенность применения технических средств в условиях перехода к адаптивной системе обучения в пропедевтическом курсе информатики. Также рассмотрится вопрос о роли и месте учителя во время работы учащихся с техническими средствами.

Технические средства обучения уже довольно давно вошли в наши образовательные учреждения и получили широкое распространение. Таким образом, переходя к адаптивной системе обучения, предполагающей учет индивидуальных особенностей учащихся и направленной на развитие их самостоятельности, у учителя появляется необходимость организации урока информатики таким образом, чтобы применение технических средств обучения учитывало особенности самой системы.

Уже ни раз говорилось о рациональности урока при использовании технических средств с различной функциональной направленностью (научные фильмы, учебное кино, кинопособия, учебные презентации и т.д.). Для того, чтобы выявить особенности применения технических средств обучения в условиях адаптивной системы, на наш взгляд необходи-