

ИННОВАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ПРОФОРИЕНТАЦИОННОЙ РАБОТЕ

И. В. АВХИМОВИЧ, О. Н. ВИНИЧУК

*Учреждение образования «Белорусский государственный
университет информатики и радиоэлектроники»
филиал «Минский радиотехнический колледж»*

Аннотация: Согласно концепции развития профессиональной ориентации молодежи в Республике Беларусь основной целью системы профориентации является удовлетворение интересов общества, государства и личности в обеспечении для граждан, в особенности молодежи, возможности и способности свободного и осознанного выбора профессиональной деятельности, оптимально соответствующей личностным интересам, склонностям, способностям, а также потребностям рынка труда в квалифицированных, конкурентоспособных кадрах.

Реализация профориентационной деятельности должна быть комплексной, доступной, ненавязчивой и интересной, а значит, профориентационная деятельность должна быть активной, позволяющей учащимся непосредственно включиться в процесс знакомства с будущим направлением подготовки и собственно образовательным учреждением.

В профориентационной деятельности могут использоваться активные методы обучения, которые по характеру деятельности учащихся в процессе решения поставленных задач делятся на:

– игровые методы. Данный вид методов использует наиболее важные элементы игровой деятельности: роли, игровые ситуации, реконструкции реальных событий, и направлен на приобретение учащимися нового опыта, доступного для получения только в игровой форме. Выделяют организационно-деятельностные, деловые, имитационные, ролевые игры;

– дискуссионные методы строятся на непосредственном общении учащихся при несколько отстраненной позиции ведущего, который организует взаимодействие между участниками, а также, при необходимости, помогает участникам в формировании группового решения. Выделяют направленные и свободные дискуссии, совещания специалистов. Игровые технологии профориентационной работы направлены на активизацию у обучающихся процессов профессионального самоопределения. Деловые игры задействуют личность каждого участника, им свойственна эмоциональная насыщенность, эмоциональная напряженность, указывается на повышение мотивации обучения, возбуждение интереса к изучаемому предмету.

В Минском радиотехническом колледже профориентационная работа объединяет творческий потенциал учащихся и направлена на взаимодействие с выпускниками средних школ города Минска.

В рамках профориентационной работы была разработана квест-игра «Выбираю профессию». Профориентационная игра включает в себя все специаль-

ности Минского радиотехнического колледжа, которые взаимосвязаны между собой. Для каждой специальности реализованы мини-игры, с помощью которых абитуриент как можно ближе знакомится с деятельностью данной сферы. Главное игровое поле квест-игры представлено на рисунке 1.



Рисунок 1 – Игровое поле

После прохождения игры абитуриент получает МРКоины, благодаря которым может получить сертификат, представленный на рисунке 2, на экскурсию в музей ретро компьютеров Минского радиотехнического колледжа.

Ваш баланс: 800 MRCoins

The image displays a certificate form. On the left, a white box with a red border is titled "Сертификат" (Certificate). It contains three fields: "Имя:" (Name), "Фамилия:" (Surname), and "Специальности:" (Specialty). On the right, a red box contains a form for data entry. It has two input fields for "Ваше имя:" (Your name) and "Ваша фамилия:" (Your surname). Below these is a section titled "Какая специальность интересует?" (Which specialty are you interested in?) with six radio button options: "МиНТиС", "ПИПРэС", "ТЭРэС", "ЭВС", "ПМС", and "ПОИТ". At the bottom of the red box is a button labeled "ОФОМИТЬ СЕРТИФИКАТ" (Issue certificate).

Рисунок 2 – Сертификат на посещение музея

Проведение профориентационной работы в виде игровых методов достаточно увлекательна и интересна для абитуриентов.