

# Практико-ориентированные профориентационные мероприятия в рамках реализации профориентационных туров

Дубовицких Т. Ю.  
заместитель директора по УВР  
ГБОУ СОШ № 2 «ОЦ» с. Борское

# Актуальность проблемы

- За основу понятия компетентный человек взята способность индивидуума брать на себя ответственность при решении возникающих проблем, проявлять самостоятельность в постановке задач и их решений, обучаться на протяжении всей жизни.
- Очевидно, что переход к компетентностному подходу потребует изменения всех составляющих профориентации.
- Одно из возможных направлений изменения методов и форм профориентации при переходе к компетентностному подходу – использование практико-ориентированных профориентационных мероприятий.



**Практико-ориентированный  
подход в профориентации** –  
совокупность педагогических  
методов и приемов, направленных  
на организацию профориентации, и  
создающих специальными  
средствами условия, мотивирующих  
обучающихся к самостоятельному  
выбору профессиональной  
деятельности и проектированию  
индивидуальной образовательной  
профессиональной траектории.

# Классификация интерактивных технологий

Технологии	Достоинства	Ограничения
2.1. Имитационная игра – модель среды обитания, определяющая поведение людей и механизмы их действий в экстремальных ситуациях («Конфликт», «Ко-раблекрушение», «Робинзон» и др.)	Позволяет получить навыки адаптации к новой среде	Педагог, не владеющий коммуникативной компетентностью, не научит новому опыту
2.2. Деловая игра – модель взаимодействия обучающихся в процессе достижения целей, имитирующих решение комплексных задач в конкретной ситуации	Позволяет овладеть системой навыков, умений, моделями поведения и социально-психологических отношений в реальной ситуации.	Не всегда разработан механизм познавательной и мыслительной деятельности участников, что провоцирует педагога использовать только свой опыт и интуицию (не всегда результативно)

## Классификация интерактивных технологий обучения

Обучающие технологии	Достоинства	Ограничения
2.3. Ролевая игра – метод проигрывания ролей (инсценировки)	Собственные переживания запоминаются ярко и сохраняются в течение долгого времени	Игра содержит долю риска и приносит результат только тогда, когда группа готова в нее включиться. Не всегда удастся воспроизвести реальную жизненную ситуацию
2.4. Ситуационный анализ (разбор конкретных ситуаций, кейс-стади, инцидент, баскет-метод)	Дает возможность изучить сложные или эмоционально значимые вопросы в безопасной обстановке, а не в реальной жизни с ее угрозами, риском, тревогой о неприятных последствиях в случае неправильного решения	При столкновении с реальной проблемой у обучающегося вряд ли окажутся в распоряжении такое же время, знания и безопасные лабораторные условия, чтобы справиться с ней

# Классификация интерактивных технологий обучения

Обучающие технологии	Достоинства	Ограничения
2.5. Эвристические технологии генерирования идей: «мозговой штурм», синектика, ассоциации (метафоры)	Осуществляется генерирование идей всеми участниками процесса, активизируются интуиция и воображение, происходит выход за пределы стандартного мышления	Неумелое руководство со стороны педагога может привести к уходу от реальной проблемы, потере времени, слабому синергетическому результату и др.
2.6. Тренинг – активное овладение и развитие знаний, умений и навыков	Позволяет за короткий промежуток времени овладеть практическими эффективными умениями и навыками	Направлен на овладение только узкоспециализированным и навыками без усвоения общих моделей и методов работы



# Критерии отбора



**А.М. Долгоруков** пишет о КС как об одном «из наиболее проверенных средств достижения активного участия школьников в групповой работе», предоставляющем «возможность работы группы на едином проблемном поле; использование структурированной информации и принципов проблемного обучения; ... возможность создания новых продуктивных стереотипов деятельности; выработки навыков простейших обобщений»



# КЕЙС-МЕТОД

Метод конкретных ситуаций – метод активного проблемно-ситуационного анализа, основанный на обучении путем решения конкретных задач – ситуаций (решение кейсов).

**Цель метода:** совместными усилиями группы учащихся проанализировать ситуацию, возникающую при конкретном положении дел, выработать практическое решение; окончание процесса – оценка предложенных алгоритмов и выбор лучшего в контексте поставленной проблемы.

## **Особенности метода:**

1. Обязательная исследовательская стадия процесса
2. Коллективное обучение или работа в группе
3. Интеграция индивидуальной, групповой и коллективной деятельности
4. Специфическая разновидность проектной (исследовательской аналитической) технологии
5. Стимулирование деятельности учащихся для достижения успеха

# ТЕХНОЛОГИЯ КЕЙС-МЕТОДА

По определенным правилам разрабатывается модель конкретной ситуации, произошедшей в реальной жизни, и отражается тот комплекс знаний и практических навыков, которые учащимся нужно получить.

## Классификация

**Иллюстративные ситуации** – кейсы, цель которых – на определенном практическом примере обучить учащихся алгоритму принятия правильного решения в определенной ситуации;

**Кейсы с формированием проблемы** - кейсы, в которых описывается ситуация в конкретный период времени, выявляются и четко формулируются проблемы;

цель – диагностирование ситуации и самостоятельное принятие решения по указанной проблеме;

**Кейсы без формирования проблемы** - кейсы, в которых описывается более сложная ситуация, где проблема четко не выявлена, а представлена в статистических данных,

цель – самостоятельно выявить проблему, указать альтернативные пути ее решения;

**Прикладные упражнения** - описание конкретной жизненной ситуации, предложение найти пути выхода из нее;

цель – поиск путей решения проблемы.

# ВИДЫ КЕЙСОВ

Кейс – это единый информационный комплекс.

Как правило, кейс состоит из трех частей: вспомогательная информация, необходимая для анализа кейса; описание конкретной ситуации; задания к кейсу.



Печатный кейс (может содержать графики, таблицы, диаграммы, иллюстрации, что делает его более наглядным).



Мультимедиа - кейс (наиболее популярный в последнее время, но зависит от технического оснащения школы).



Видео кейс (может содержать фильм, аудио и видео материалы. Его минус - ограничена возможность многократного просмотра → искажение информации и ошибки).

## **«Аквариум» –**

это ролевая игра, в которой принимают участие 4-6 человек, а остальные выступают в роли наблюдателей, что позволяет одним «проживать» ситуацию, а другим анализировать ситуацию со стороны и «сопереживать» ее.

### **Преимущества метода:**

- Эффективен, когда необходимо продемонстрировать навыки, умения, эмоции, состояние при дефиците времени.
- Студенты могут выступать в роли экспертов и аналитиков.
- Стимулирует участников к практической работе

# «Шесть шляп мышления» (методика Эдварда де Боно):

**- технология разработки и оценки инновационных идей при обучении школьников проектированию.**

## Почему шляпы?

•*Во-первых*, каждой из шести шляп соответствует свой собственный, индивидуальный цвет, делающий ее легко различимой среди всех остальных и наделяющий ее характерными, присущими только ей одной чертами и качествами – цветовое различие делает каждую шляпу особенной, неповторимой. Каждая цветная шляпа указывает на роль, на определенный тип мышления и деятельности.



- **Информация. Вопросы. Какой мы обладаем информацией? Какая нам нужна информация?**



- **Эмоции. Интуиция, чувства и предчувствия. Не требуется давать обоснование чувствам. Какие у меня по этому поводу возникают чувства?**



- **Преимущества. Почему это стоит сделать? Каковы преимущества? Почему это можно сделать? Почему это сработает?**



- **Осторожность. Суждение. Оценка. Правда ли это? Сработает ли это? В чем недостатки? Что здесь неправильно?**



- **Творчество. Различные идеи. Новые идеи. Предложения. Каковы некоторые из возможных решений и действий? Каковы альтернативы?**

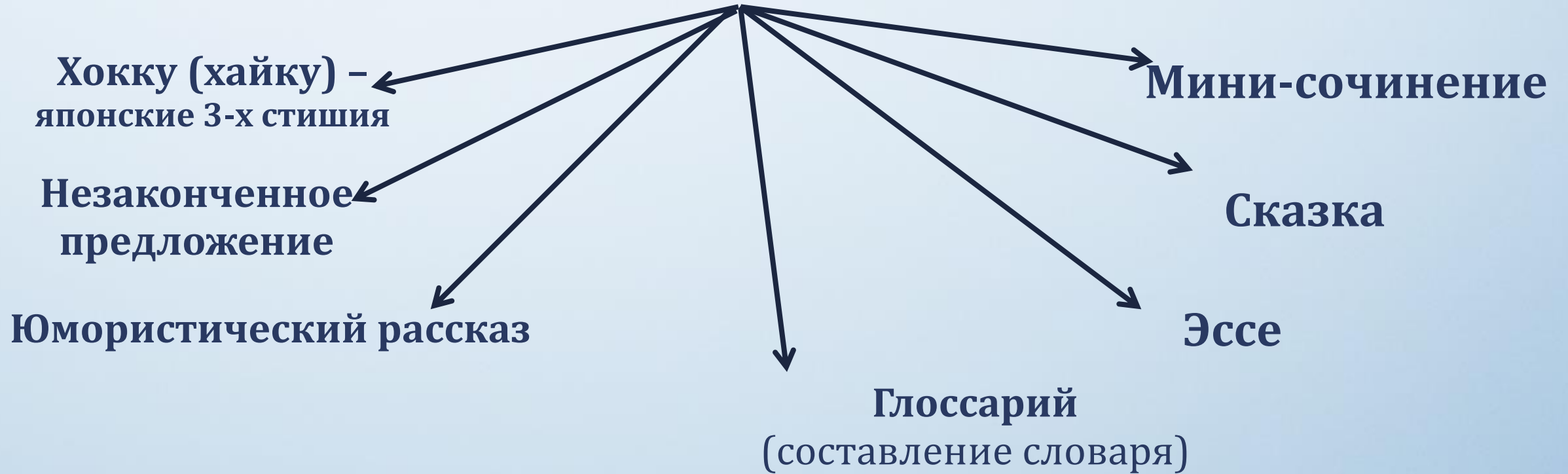


- **Организация мышления. Мышление о мышлении. Чего мы достигли? Что нужно сделать дальше?**



- *Во-вторых, шляпу очень легко надеть и снять. Это важно всегда, во всех ситуациях, когда человек должен уметь применять все ресурсы своего мышления, уметь менять тип мышления и деятельности в зависимости от поставленной задачи. Надевание «мыслеварительной» шляпы призвано помочь человеку обрести нужное состояние сознания, сосредоточиться на выполнении определенных операций.*
- *В-третьих, «Шляпы мышления» дают структуру для использования параллельного мышления и ухода от споров. Использование «мыслеварительных» шляп открывает возможность договориться с собеседником, прийти к согласию. Заключенная в шляпах символика удобна для того, чтобы попросить кого-нибудь «развернуть» поток своих мыслей в нужном направлении.*
- *Самое главное преимущество: с помощью шести шляп устанавливаются определенные правила игры: «человек, в данный момент думающий и поступающий именно так».*

# Рефлексия – получение обратной связи



Продуктивной вам работы!!!

