



# 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 профориентацию, и  
создающих специальными  
средствами условия, мотивирующих  
обучающихся к самостоятельному  
выбору профессиональной  
деятельности и проектированию  
индивидуальной образовательно-  
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 удается 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 Бено):**

**- 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 сознание, 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!!!

