

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РФ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
КРАСНОЯРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ
им. В.П. АСТАФЬЕВА
(КГПУ им. В.П. Астафьева)

Институт психолого-педагогического образования
Кафедра социальной психологии

ТРУШИНА АНАСТАСИЯ ВЛАДИМИРОВНА

МАГИСТЕРСКАЯ ДИССЕРТАЦИЯ

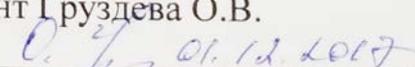
**ОНЛАЙН-ИГРА КАК СРЕДСТВО ДИАГНОСТИКИ
ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ИНТЕРЕСА МОЛОДЕЖИ
В УСЛОВИЯХ КИБЕРСОЦИАЛИЗАЦИИ**

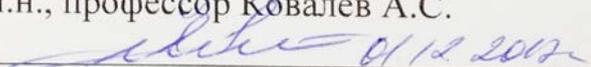
Направление подготовки 44.04.02 Психолого-педагогическое образование

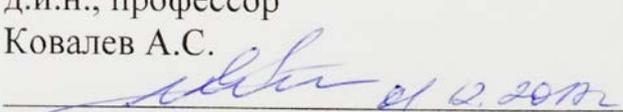
Направленность (профиль) образовательной программы
Психология и педагогика работы с молодежью

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ

Заведующий кафедрой
к.пс.н., доцент Груздева О.В.


Руководитель магистерской программы
д.и.н., профессор Ковалев А.С.


Научный руководитель
д.и.н., профессор
Ковалев А.С.


Обучающийся

Трушина А.В.  01.12.2017г.

Красноярск 2017

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ПРОБЛЕМЫ ВЫЯВЛЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ИНТЕРЕСА У МОЛОДЕЖИ В УСЛОВИЯХ КИБЕРСОЦИАЛИЗАЦИИ	8
1.1. Профессиональный интерес в структуре профориентации личности.....	8
1.2. Профориентационная игра как средство диагностики профессионального интереса.....	14
1.3. Киберсоциализация как условие становления профессионального интереса молодежи.....	25
ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 1	38
ГЛАВА 2. ОПЫТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ОНЛАЙН-ИГРЫ КАК СРЕДСТВА ДИАГНОСТИКИ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ИНТЕРЕСА МОЛОДЕЖИ	40
2.1. Эмпирическое исследование профессионального интереса молодежи на предварительном этапе.....	40
2.2. Разработка диагностического инструментария онлайн-игры как средство выявления профессионального интереса.....	49
2.3. Оценка эффективности онлайн-игры как средство диагностики профессионального интереса молодежи.....	55
ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 2	61
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	63
БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК	66
ПРИЛОЖЕНИЯ	73

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность исследования. В настоящее время происходит изменение социально-экономической ситуации в стране и в мире и, соответственно, изменяется и рынок труда. Возросшие требования к уровню профессиональной подготовленности кадров актуализируют проблемы профессиональной ориентации молодежи. Но на современном этапе развития в образовательных учреждениях уделяется недостаточно внимания этой области, отсутствуют в штате специалисты, которые отвечали бы за этот фронт социально-педагогической работы, недостаточно широкий выбор методов профориентации. И в связи с этим сегодня назрела необходимость поставить остро вопрос о применении новых интерактивных методов профориентации и примером может выступать профориентационная онлайн-игра.

Анализ научной литературы показывает, что созданы научные предпосылки для решения данной задачи. На уровне междисциплинарных исследований не только описаны отдельные характеристики профориентационной игры, но и ее виды, которые рассматриваются такими исследователями как Т.А. Буяновой, А.А. Вербицкий, Н.Э. Касаткиной, Е.А. Климов, Я.А. Коменским, Д.П. Леонтьева, А.В. Луначарским, А.С. Макаренко, Д.О. Маштакова, Т.В. Перовой, Н.С. Пряжниковой, Г.К. Селевко, Ю.В. Укке, К.Д. Ушинский, Н.Н. Чистякова, С.Х. Шацкий и другими.

Различные теоретические и практические аспекты самой профориентационной работы с целью формирования профессионального интереса рассматриваются в работах И.В. Афанасьева, В.Г. Блауберг А.Н. Бритвихина, Е.М. Борисова, А.Е. Голомштока, Е.А. Гнатышина, К.М. Гуревич, Э.Ф. Зеера, Н.И. Калугина, С.П. Крягжде, Е.А. Климов, Н.Д. Левитова, О.Г. Максимовой, А.П. Меньшикова, Г.С. Никифорова, Е.М. Павлутенков, К.К. Платонова, Н.А. Рыбникова, А.Д. Сазонова, А.П. Сейтешева, Н.К. Степаненкова, С.А. Сидоренко, Г.И. Скворцова, И.В. Тимониной, И.Д. Чечель, В.В. Ярошенко и другими.

Многие ученые представляют возможным использование киберпространства как площадку для профориентации (В.П. Беспалько, А.Б. Курицкий, Е.С. Полат, С.В. Бондаренко, И.Н. Розин, Е.Д. Патаракин и другие).

Необходимость решения данной проблемы определила выбор темы «Онлайн-игра как средство диагностики профессионального интереса молодежи в условиях киберсоциализации».

Объект исследования: профессиональный интерес молодежи.

Предмет исследования: онлайн-игра как средство диагностики профессионального интереса молодежи в условиях киберсоциализации.

Цель исследования: выявить степень результативности применения онлайн-игры как средства диагностики профессионального интереса молодежи в условиях киберсоциализации.

Гипотеза исследования: Онлайн-игра будет эффективным средством диагностики профессионального интереса если модифицировать опросник для определения профессиональной готовности Л.Н. Кабардовой с учетом потребностей молодежи, представив ее в виде визуальной и виртуальной оболочки, при этом разместив ее в социальной сети.

Задачи исследования:

1. Провести теоретический анализ научной литературы в вопросе профессионального интереса;
2. Описать особенности профориентационной игры как средство диагностики профессионального интереса;
3. Рассмотреть особенности киберсоциализации как условия становления профессионального интереса;
4. Эмпирически изучить профессиональный интерес молодежи на предварительном этапе исследования;
5. Разработать такой диагностический инструментарий как онлайн-игры для выявления профессионального интереса;
6. Изучить эффективность онлайн-игры как средство диагностики

профессионального интереса молодежи.

Методологическая основа исследования:

– *субъектно-деятельностный подход*, который позволяет рассмотреть молодежь как активных участников исследуемого процесса профориентации (С.В. Барковская, С.Я. Батышев, М. Галишынкова, Н.Н. Захаров, Э.Ф. Зеер, Н.И.Калугин, Е.А. Климов, О.А. Колесникова, Н.А. Крымова, А.П. Меньшиков, А.А. Петрусевич, Е.Ю. Пряжникова, А.Д. Сазонов, С.Н. Чистякова, П.Г. Щедровицкий и другие);

– *акмеологический* подход позволяет спроектировать психолого-педагогические условия, методы, приемы и средства формирования профессионального интереса (А.Н. Бритвихин, А.Е. Голомшток, Э.Ф. Зеер, С.П. Крягжде, Е.А. Климов, Н.Д. Левитов, Г.С. Никифоров, А.П. Сейтешев, Н.К. Степаненков, С.А. Сидоренко, Г.И. Скворцова, Е.М. Павлютенков, К.К. Платонова, Н.А. Рыбникова, В.В. Ярошенко и другие);

– *системно-диагностический* позволяет разработать характеристики успешной деятельности в области формирования профессионального интереса (В.Г. Афанасьев, И.В. Блауберг, Е.А. Гнатышина, К.М. Гуревич, Е.М. Борисова, Н.И. Калугин, О.Г. Максимов, А.П. Меньшиков, А.Д. Сазонов, И.В. Тимонин, И.Д. Чечель и другие).

Теоретические основы исследования:

– научные труды, освещающие актуальные вопросы профориентации в разделе формирования профессионального интереса (В.Г. Афанасьев, А.Н. Бритвихин, Е.М. Борисова, И.В. Блауберг, Е.А. Гнатышина, А.Е. Голомшток, К.М. Гуревич, Н.И. Калугин, Е.А. Климов, С.П. Крягжде, О.Г. Максимов, А.П. Меньшиков, Е.М. Павлютенков, К.К. Платонова, А.Д. Сазонов, А.П. Сейтешев, Н.К. Степаненков, И.В. Тимонин, И.Д. Чечель, В.В. Ярошенко) в условиях киберсоциализации (Р.Ф. Абдеев, М.Г. Абрамов, Т.П. Авдулова, О.Н. Арестова, Барни Хоган, В.П. Беспалько, Г.В. Градосельская, А.Б. Курицкий,

И.В. Роберт, Е.С. Полат, С.В. Бондаренко, А.В. Мудрик, Е.Д. Патаракин, В.А. Плешаков, И.Н. Розин, Т.С. Садыгова, А. Н. Стрельников, Д.И. Фельдштейн);

– исследование игры как интерактивного метода диагностики в области профессионального интереса (Т.А. Буянова, А.А. Вербицкий, Н.Э. Касаткина, Я.А. Коменский, Е.А. Климов, А.В. Луначарский, Д.П. Леонтьев, А.С. Макаренко, К.Д. Ушинский, Ю.В. Укке, Н.С. Пряжников, Г.К. Селевко, Х. Шацкий, Н.Н. Чистяков).

Методы исследования: *теоретические* (анализ философской, психолого-педагогической, справочно-энциклопедической литературы, понятийно-терминологической системы, нормативно-программной документации); *эмпирические* (наблюдение, беседа, изучение и обобщение педагогического опыта, самооценка, опрос, экспериментальная работа, тестирование); *методы математической статистики* (ранжирование, качественный и количественный анализ результатов экспериментальной работы).

Организация и база научного исследования. Основной экспериментальной базой исследования являлись образовательное учреждение дополнительного образования г. Красноярск «Школа самоопределения». Всего в исследовании на всех этапах приняло участие 50 обучающихся в возрасте от 15 до 18 лет из них 29 девушек и 21 юноша. Исследование проходило в период с декабря 2016 г. по сентябрь 2017 г.

Основные этапы исследования.

Первый этап (декабрь 2016 г.-февраль 2017 г.): изучение и анализ научной литературы, и определение исходных теоретических положений, конкретизация основных понятий; уточнение цели, задач, объекта, предмета, формулирование рабочей гипотезы и определение методов исследования.

Второй этап (март 2017 г.-апрель 2017 г.): организация и проведение эмпирического исследования на предварительном этапе экспериментальной работы в области диагностики профессионального интереса исследуемых.

Третий этап (конец апреля 2017 г.-марта 2017 г.): разработка диагностического инструментария онлайн-игры как средства выявления профессионального интереса.

Четвертый этап (март 2017 г.-мая 2017 г.): сравнение результатов диагностики обучающихся до (опросник Л.Н. Карабардовой) и после игры (онлайн-игра «ДартсPROF»), а также разработка рекомендаций по внедрению профориентационной игры в социальную сеть.

Результаты исследования представлены на трех конференциях: «II Региональная научно-практическая конференция для студентов высших и средних профессиональных учебных заведений, аспирантов и учащихся общеобразовательных школ: Молодежь в новом тысячелетии: проблемы и решения» (Омск, 2016), «III Международная научно-практическая конференция: «Стратегии и тренды развития науки в современных условиях» (Уфа, 2017), «Красноярская педагогическая конференция» (Красноярск, 2017).

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ПРОБЛЕМЫ ВЫЯВЛЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ИНТЕРЕСА У МОЛОДЕЖИ В УСЛОВИЯХ КИБЕРСОЦИАЛИЗАЦИИ

1.1. Профессиональный интерес в структуре профориентации личности

Данный параграф отражает решение частных задач, которые позволяют осмыслить возникновение и формирование профессионального интереса в процессе профориентационной работы. Важным аспектом параграфа является раскрытие смысла и содержания понятия «профориентации», в содержание которого обязательно входит формирование профессионального интереса. Осуществлено осмысление его особенностей и проблем на современном этапе развития.

Прежде чем рассматривать, что такое профессиональный интерес, следует остановиться на понятии «профессиональная ориентация», поскольку область формирования профессионального интереса выступает одной из составляющих профориентационной работы специалистов.

Проблематика, связанная с профессиональной ориентацией молодежи, дискутируется на протяжении нескольких лет. Эта проблема обсуждалась в советский период и остается актуальной в современных условиях.

К настоящему времени накоплен достаточный теоретический и практический опыт по проблеме профессиональной ориентации молодежи. Сегодня накоплено значительное число как теоретических работ, так и эмпирических исследований по данной проблематике. Значение профсоциологии как информационной базы выбора профессии раскрыто в работах Э.Ф. Зеера [22], Г.С. Никифорова [37]; системный подход к формированию профессиональной направленности учащихся обосновали А.П. Сейтешев [46]; формирование профессиональных интересов рассмотрены в трудах А.Е. Голомштока [17],

С.П. Крягжде [29]; вопросы мотивации выбора профессии изучали В.В. Ярошенко и Е.М. Павлютенков [63]. Исследования в области допрофессиональной подготовки рассматриваются в трудах К.К. Платонова [39], А.Н. Бритвихина [11], Е.А. Климова [27], Н.А. Рыбникова [44] в диссертационных работах С.А. Сидоренко, Г.И. Скворцова и др. В ряде работ последних лет можно выделить исследования профессиональной ориентации в сфере инновационных учебных заведений О.Г. Максимовой, И.В. Тимониной, И.Д. Чечель и др.

Прежде чем дать одно общее определение профориентации, уточним представления о трех её основных составляющих: «деятельность», «профессия», «ориентация». Понятие «деятельность» в философском энциклопедическом словаре определяется как специфическая форма активного отношения человека к окружающему миру, содержание которой составляет ее целесообразное изменение и преобразование [56]. Введение понятия «деятельность» в рассматриваемую категорию «профессиональная ориентация» позволяет представить профориентацию не только как практическую, но и как теоретическую деятельность, как деятельность по получению знаний, умений и, отчасти, владений. Понятие «профессия» является следующей составляющей профессиональной ориентации. Профессия (от латинского языка *professio*-официально указанное занятие, специальность, от *profiteor*-объявляю своим делом) – это род трудовой деятельности, занятий, требующих определенной подготовки и являющихся источником существования» [51]. В социологическом словаре понятие «ориентация» рассматривается с трех позиций:

- определение положения данной точки в пространстве;
- совокупность действий субъекта, направленных на оценку проблемной ситуации, ее обследование и планирование поведения;
- умение разбираться в окружающей обстановке, осведомленность в чем-либо.

В зарубежной литературе термина «профессиональная ориентация» в буквальном смысле слова не существует, а есть термин «развитие карьеры –

career development». Career Development представляет собой обширную сферу деятельности, включающую специализированные центры с компетентными специалистами, имеющими в своем распоряжении современные информационные и методические ресурсы [49].

В отечественной научной литературе существует множество определений данного понятия. При этом каждый автор, конструируя определение, использует ту или иную методологическую основу его построения.

Например, Э.Ф. Зеер предлагает несколько дефиниций концепта профессиональной ориентации [23]:

– это система научно обоснованных психолого-педагогических и медицинских мероприятий, направленных на подготовку молодежи к выбору профессии с учетом индивидуально-психологических особенностей личности и потребностей общества (системный подход);

– это научно обоснованное распределение людей по различным видам профессиональной деятельности в связи с потребностями общества в различных профессиях и способностями индивидов к соответствующим видам деятельности (организационно-деятельностный подход);

– совокупность педагогических и психологических мер и комплекса информации разного рода направленных на принятие решения по приобретению оптантам той или иной профессии (специальности), а также на выбор оптимального для достижения этой цели пути дальнейшего профессионального образования (когнитивный подход).

С семантической точки зрения данные определения в большей степени направлены на характеристику внешней (объективной) стороны профориентации как явления. Объективная сторона профориентации просматривается в работах и других авторов. Например, А.Д. Сазонов, Н.И. Калугин, А.П. Меньшиков определяют профессиональную ориентацию как деятельность по подготовке молодежи к выбору профессии, в первую очередь формируя профес-

сиональный интерес у молодежи [45]. М.Я. Сонин, определяя сущность профессиональной ориентации, включает в нее следующие компоненты: формирование у подростка общественно значимых мотивов выбора профессии; ознакомление на практике обучающихся (и других трудоустраиваемых лиц) с содержанием и условиями труда работников различных профессий; изучение состояния здоровья, профессиональных интересов, склонностей и способностей молодежи; консультации по вопросам, связанным с продолжением образования, выбором профессии, трудоустройством [30]. Но все же большинство авторов анализируют его с точки зрения социальной направленности, где главным аспектом является вовлечение человека в профессиональную сферу. Так, например, К.М. Гуревич и Е.М. Борисова определяют профессиональную ориентацию как сознательный выбор человеком профессии, которая отвечает его интересам и предусматриваемой успешности, в итоге ознакомления со спецификой выбранной профессии [19].

Отечественные практики отталкивались от деления профессиональной ориентации на две формы. Первая - это профессиональная ориентация на узкой базе, она состоит в том, что в учебном заведении, готовящих специалистов, обучающимся объясняют все особенности предстоящей им деятельности, указывают оптимальные способы приобщения к определенной профессии. Вторая форма - это профессиональная ориентация на широкой базе, которая состоит в ознакомлении молодежи со спектром профессий. С точки зрения А.Д. Сазонова, Н.И. Калугина, А.П. Меньшикова, профессиональная ориентация – это деятельность по подготовке молодежи к выбору профессии и своего места в обществе, с учетом их профессиональных интересов и возможностей [45]. Профессиональную ориентацию выпускников Т.И. Валеев в своей работе определил, как процесс профессионального самоопределения молодежи, который предполагает долговременное планирование собственного профессио-

нального развития на базе оценок рынка труда, личных профессиональных интересов и способностей, перспектив и условий построения профессиональной карьеры в определенной профессиональной сфере [13].

Рассматривая сущность профессиональной ориентации как целостную и неделимую систему мер, необходимо иметь в виду, что профориентация имеет свои цели. Среди них можно выделить такие, как достижение сбалансированности между профессиональными интересами человека и его психофизиологическими особенностями, прогнозирование профессиональной успешности в какой-либо сфере трудовой деятельности и обеспечение социальных гарантий в сфере свободного выбора профессии.

Как мы видим, большинство авторов расшифровывая определение «профессиональная ориентация» включают в формулировку понятия такое условие, как формирование профессионального интереса. Тем самым можно сделать вывод о том, что выявление профессионального интереса выступает как эффективный фактор профориентационной работы.

Проблеме профессионального интереса уделено большое внимание в психолого-педагогической литературе, где понятие «профессиональный интерес» определяется по-разному, хотя большинство исследователей рассматривает его как положительное эмоциональное отношение к какой-либо деятельности (В.Ф. Афанасьев, А.Е. Голомшток, А.Ф. Эсаулов и другие).

А.Ф. Эсаулов определяет профессиональный интерес как интерес к будущей желаемой профессиональной деятельности [61]. Серьезное значение при формировании профессионального интереса к будущей деятельности имеет и осознание жизненной значимости этой будущей деятельности, и трудностей, связанных с ней.

Ряд авторов определяет профессиональный интерес как направленность личности, как положительную, эмоциональную и познавательную ее актив-

ность. Так, В.Ф. Афанасьев рассматривает профессиональный интерес как положительную эмоциональную направленность личности к определенной деятельности, к практическому овладению ею [5].

Н.К. Елаев, рассматривая проблему формирования профессиональной направленности обучающихся общеобразовательной школы, дает следующее определение понятия «профессиональный интерес»: «Интерес к профессии – это желание и готовность овладеть известным видом деятельности, который признается ценным и обладание, которым связано с приятным чувством» [20].

Более полное определение профессионального интереса, на наш взгляд, содержится в исследованиях Е.П. Гроссу и О.А. Волкова. Е.П. Гроссу указывает, что «под профессиональным интересом мы понимаем направленность личности к определенной деятельности, стимулирующей развитие личности и ее творческие силы к состоянию профессиональной готовности» [18]. О.А. Волкова, рассматривая становление профессиональных планов обучающихся, отмечает, что под профессиональными интересами следует понимать «избирательная, активно-положительная деятельность, связанное с целью сформировать свою профессиональную идентичность, чтобы в последствии заниматься этой деятельностью с желанием» [15].

Таким образом, исследователи профессионального интереса молодёжи в основном подчеркивают положительное эмоциональное отношение субъекта к будущей деятельности. С учетом рассмотренных точек зрения на понятие профессионального интереса мы предлагаем следующее определение данного понятия.

Профессиональный интерес – это избирательное, эмоционально-познавательное отношение к будущей профессиональной деятельности с целью сформировать свою профессиональную идентичность, чтобы быть профессионально готовым и обеспечивать успешность в жизни, влияющее на развитие профессионально-личностных качеств личности.

В заключение можно сделать вывод о том, что профориентация предполагает наличие системы мероприятий, направленных на разработку и реализацию рекомендаций по профессиональному самоопределению молодежи. Одним из ключевых направлений профориентационной работы выступает формирование профессионального интереса. На сегодняшний момент, используемые ранее формы работы с целью формирования профессионального интереса практически не интересны молодежи. Примерами данных форм работы могут служить лекции, экскурсии в учебные заведения, разговоры со специалистами. Но из этих форм работы есть один из актуальных для молодежи - это профориентационная игра. Подробное описание данного метода предложено в следующем параграфе.

1.2. Профориентационная игра как средство диагностики профессионального интереса

В данном параграфе представлена роль профориентационной игры в проблеме профессионального выбора молодежи. Также будет рассмотрена научна-теоретическая база: рассмотрены виды игр, выявлена общая схема ее построения, варианты использования.

Как мы ранее убедились в предыдущем параграфе, в настоящее время под профессиональным интересом понимается положительная направленность личности, которая направлена на эмоциональную и познавательную активность в выбранной профессиональной области. Также следует уточнить, что при формировании профессионального интереса работа специалиста может быть представлена в виде групповых и индивидуальных профессиональных консультаций, профессионального просвещения и т.д.

С целью активизации молодёжи в процессе профориентации широкое распространение получили игровые методики, подразумевающие создание

непринужденной, доброжелательной, естественной атмосферы взаимодействия, а также моделирование конкретных аспектов профессионального, личностного и жизненного самоопределения.

Как отмечает Д.П. Леонтьев, профориентационная игра может стать универсальным и многофункциональным психолого-педагогическим инструментом, который позволяет в доступной форме каждому осуществить самостоятельный выбор собственного профессионального пути с момента получения профессионального образования до его применения на рынке труда, а также самоанализ результатов игровой профессиональной деятельности [32, с. 65].

По-прежнему, знакомство с разными видами трудовой и профессиональной деятельности еще не обеспечивает полноценного самоопределения личности. Поэтому, как утверждают Н.Н. Чистяков, Т.А. Буянова и Н.Э. Касаткина, специалисты должны больше формировать у подростков умение самостоятельно и осознанно строить и корректировать свои профессиональные планы и жизненные перспективы [58].

Современная профориентационная игра отвечает этой задаче. Она не только знакомит учащихся с миром профессий, дает возможность пробовать и развивать свои профессиональные способности в разных ситуациях, но и готовит школьников к самому выбору, формирует у них умение ориентироваться в мире профессий.

На важное значение игры в подготовке молодого поколения к трудовой деятельности так же указывали А.С. Макаренко, Я.А. Коменский, К.Д. Ушинский, С.Х. Шацкий, А.В. Луначарский и другие.

Согласно научным трудам Е.А. Климова [28], С.Н. Чистякова [59], Ю.В. Укке [53] на сегодняшний момент, специфика профориентационной игры - в моделировании (отражении, воспроизведении) самого процесса выбора профессии и дальнейшего профессионального самоопределения. От того, что

именно отражает игра, какие она моделирует проблемы, зависит, в какой степени она является профориентационной. В этом плане условно можно выделить несколько типовых игр, используемых в настоящее время в профориентационной работе, чтобы проанализировать их на предмет возможности использовать в качестве диагностического средства выявления профессионального интереса.

Первый тип - это игра «заигрывание», практически не затрагивающая профориентационные вопросы (тренинг общения, игры на внимание, на память, на смекалку и т.д.). Школьники воспринимают их как развлечения. Педагогу-профориентологу такие игры помогают наладить контакт с учениками, сделать занятия интересными, и в этом их польза. Примерами таких игр служат психотехнические игры, предназначенные для подготовки к соревнованиям спортсменов (Н.В. Изен, Ю.В. Пахомов), или игры, направленные на формирование культуры общения. Второй тип - это наиболее широко представленные в практике профориентационной работы игры, моделирующие отдельные аспекты профессиональной деятельности. С точки зрения Е.Ю. Пряжниковой, игры данного типа подразделяются на две группы [42]:

- ознакомительные с особенностями различных профессий, с их требованиями к человеку, а также с историей тех или иных профессий;
- пробные, тренинговые, направленные на самопознание (ребята пробуют себя в игровых профессиональных ситуациях, а по мере возможности и развивают профессионально важные качества).

Анализ научной литературы (Г.К. Селевко, А.А. Вербицкий, Н.С. Пряжникова) показал, что при разработке ознакомительных игр учитывают четыре психологических признака труда:

- сознание его общественно значимой цели;
- обязательности;
- владение внешними и внутренними средствами труда;
- ориентировка в производственных отношениях.

Из описанных характеристик данного типа игр, таких как:

- 1) должны быть представлены в виде развлечения,
- 2) должны знакомить с особенностями различных профессий, с их требованиями к человеку,
- 3) должны моделировать отдельные аспекты профессиональной деятельности,
- 4) должны быть направлены на самопознание, присутствует момент рефлексии,

Можно отметить, что прописанные характеристики свидетельствуют о том, что это диагностический инструментарий. Это утверждение подтверждают прописанные характеристики данного типа игр, к примеру, после второй прописанной характеристики можно диагностировать профессиональный интерес, так как присутствует аспект знакомства с миром профессий, что в свою очередь побуждает молодежь поинтересоваться о содержании данной профессиональной деятельности, можно так же в данном случае диагностировать наличие данного интереса – у кого данный интерес присутствует, а у кого нет.

В играх *второго типа* чаще всего моделируются производственные отношения, общение. Тем самым они компенсируют недостаток академических занятий, в ходе которых трудно имитировать предметную, содержательную сторону трудового процесса. Строго говоря, эти игры не являются собственно профориентационными, так как не отражают специально поставленную проблему самого профессионального выбора. Но поскольку выбор профессии предполагает и знание своих профессионально важных качеств, и знаний мира профессий, то проводить их весьма полезно. Рекомендуются следующие ознакомительные игры: «Ассоциации», «Стажеры-инопланетяне», «Угадай профессию», «Завод», «Музей», «Остров» (частично), «Лабиринт», «Аукцион», «Защита проектов», игры - «Путешествие в мир профессий», игры - викторины

по типу КВН, тренинговые игры: «Вакансия», «Новичок-наставник», «Универмаг», «Служба быта», «Парикмахерская», «Школа», «Вокзал».

В данном типе игр основной его характеристикой выступает практическая проба своей будущей профессии, но также присутствует аспект знакомства с миром профессий и знаний своих профессионально важных качеств, тем самым данный факт, как и в предыдущем типе игр, подтверждает, что этот тип игр так же является диагностическим. Во-первых, потому что, осуществляя пробу своей будущей профессии можно продиагностировать и наличие профессиональных навыков у обучающихся, какой эмоциональный фон у них формируется во время данной пробы. Во-вторых, знакомство со знаниями своих профессионально важных качеств невозможно без диагностики, ведь как рассказывать о имеющихся профессиональных качествах у личности, если ты ее не продиагностировал.

Третий тип - игры, моделирующие сам процесс выбора профессии, построение личного профессионального плана, профессиональных и жизненных перспектив. В качестве модели таких игр служит система основных факторов выбора профессии по Е.А. Климову, где личный профессиональный план намечается с учетом профессиональных склонностей, способностей, уровня притязаний, информированности о мире профессий, позиции друзей и родителей, а также учителей и профконсультантов, как выразителей общественных интересов.

Другой моделью третьего типа выступает общая схема построения личного профессионального плана, включающего:

- 1) представление о роли труда и жизни (ценностно-нравственный аспект выбора профессии);
- 2) дальнюю профессиональную цель (мечту), согласованную с другими целями жизни (семьей, досугом и т.п.);
- 2) ближние профессиональные цели (как этапы и пути достижения дальней цели);

- 4) резервные варианты и их иерархию;
- 5) познание профессий и соответствующих учебных заведений;
- 6) познание своих возможностей для достижения целей, т.е. реальную оценку внутренних и внешних факторов выбора профессии;
- 7) знание путей подготовки к достижению целей (особенно ближних) и способ работы над собой;
- 8) реальную подготовку к достижению целей;
- 9) частичную реализацию личного профессионального плана или его отдельных компонентов, что важно для постоянной корректировки и уточнения личного профессионального плана в ходе пробных поисковых действий;
- 10) другой профессиональный выбор, построение нового личного профессионального плана (в случае явного несоответствия своих возможностей избранным целям).

Важно подчеркнуть, что данная модель профориентационных игр включает и модели других игр. Примерами таких игр являются: «Профконсультация», «Защита профессии перед родителями», «Приемная комиссия». Эти игры позволяют выявить индивидуальную логику развития профессиональных намерений, склонностей, интересов с точки зрения развития личности.

В этом типе профориентационных игр за основы взяты такие критерии построения игры как: выбор профессионального направления по Е.А. Климову и построение личного профессионального плана. Но также в процессе учитываются индивидуальные профессиональные намерения, склонности и интересы. Действительно, чтобы построить свой профессиональный план необходимо знать свои склонности и интересы. Тем самым данный факт свидетельствует о том, что данный тип игр является диагностическим, так как чтобы узнать интересы личности необходимо ее продиагностировать.

Четвертый тип - ценностно-ориентационные игры, отражающие ту нравственную позицию школьников, на фоне которой происходит выбор профессии. Построить модель четвертого типа наиболее сложно, так как она

включает понятия «Счастье» и «Смысл жизни». Общим ориентиром для педагога должно служить положение о том, что счастье в наиболее полной самореализации личности, в совершенствовании и раскрытии сущностных сил человека, а достигается это, главным образом, в труде, имеющем общественную значимость и приносящем удовлетворение самому человеку.

Как утверждает Д.О. Маштаков и Т.В. Перова, одним из вариантов более конкретной модели ценностно-ориентированных игр служит трехуровневая схема [33]:

- материально-престижные ценности;
- социально-престижные ценности;
- нравственно-мировоззренческие ценности.

Игры, построенные на основе такой модели обладают особенностью. Данный тип игр не обладает диагностическими возможностями в исследовании профессионального интереса, так как ключевая особенность, а именно - демонстрация противоречий между уровнями удовлетворения ценностных ориентаций в профессиональной деятельности имеет исключительно информационный характер.

Пятый тип - игры, которые предлагают организованные в специальных условиях (в лагере, в походе, иногда при участии родителей школьников) знакомства с историей возникновения многих профессий, практическую пробу в творческих группах: «Питание», «Одежда», «Ремесла», «Профессиональный фольклор», «Профессиональные праздники». В этих играх формируется ценностно-нравственная позиция обучающихся по отношению к миру профессии, как к взаимосвязанной и взаимодополняющей системе, включенную в более широкую систему жизни общества в целом.

В условиях многодневной лагерной жизни школьники могут участвовать в различных творческих группах, что моделирует смену профессий и мест работы. При этом игры пятого типа значительно выходят за рамки собственно

профориентационной проблематики, так как воспроизводят многие профессиональные виды деятельности (досуг, общение с природой и др.). В то же время они позволяют школьникам лучше почувствовать и осознать место профессий и труда вообще в жизни человека и общества.

Данный тип игр имеет следующие характеристики: 1) специфическая площадка проведения игр (лагерь, поход); 2) сценарий игры выходит за рамки профориентационной проблематики, так как воспроизводят многие профессиональные виды деятельности (досуг, общение). Данный тип так же не обладает диагностическими возможностями в вопросе профориентации, так как его основная идея заключается в формировании ценностно-нравственной позиции обучающихся по отношению к миру профессии, тем самым и все задачи относятся к этой цели, а профессиональная диагностика в эти задачи не входит.

Шестой тип - игры, моделирующие процесс управления профориентационной помощью обучающимся со стороны специалистов (управленческо-профориентационные игры), а также игры, включенные в общую систему подготовки профориентаторов - практиков, призванных самостоятельно проводить и совершенствовать их (учебно-профориентационные игры).

Игры данного типа важны потому, что само использование игрового метода предполагает не только наличие конкретных профориентационных игр, но и специальную подготовку педагога к их самостоятельному применению и совершенствованию. Игровой метод следует рассматривать, как совокупность внешних средств (самых игр) и внутренних средств профессиональной деятельности педагога практика (умение пользоваться играми).

Само слово «игра» нередко ассоциируется у подростка с чем-то несерьезным. Это требует от педагога поддерживать игровую дисциплину, но проявлять при этом максимум такта по отношению к играющим, помня о цели игры - активизировать творчество самих участников. Как отмечают многие педагоги и психологи, раскрепощенный в «несерьезной» игре участник часто «творит самого себя» продуктивнее, чем на иных академических занятиях.

У данного типа игр существует один ключевой критерий-активизировать творчество участников игры. На данном примере мы так же видим, что данный критерий не содержит в себе диагностику участников, так как при описании хода игры, они не включали диагностическую часть с целью активизировать творчество.

Профориентационные игры могут быть рассчитаны и на целый класс, и на малую группу детей (3-7 человек). Сравнительно редки игры профконсультанта с одним школьником, и игры, в которых учащийся играет самостоятельно (игровые домашние задания).

Допускается ситуация, когда участники играют без ведущего, но предполагается, либо ведущий был ранее и «научил» их играть, либо функцию ведущего (или игрового лидера) взял на себя один из участников.

Наиболее эффективны игры с небольшим числом участников, так как ведущий уделяет им максимум внимания, а сами школьники полнее проявляют себя. В то же самое время в таких играх возможен более серьезный выход на профориентационную проблематику.

Динамическим стержнем игры выступает игровой конфликт, который не следует путать с межличностным. Игровой конфликт строится на часто встречающемся несоответствии «хочу» (желаний, профессиональных интересов, склонностей, целей), «могу» (возможности реализации профессиональных целей) и «надо» (реальных потребностей общества). Реализуется он через игровые роли и правила, что надо обеспечивать оптимальный и не травмирующий эмоциональный фон игры. Сами игровые роли бывают внешними (заданными ведущим) и внутренними (например, при борьбе мотивов, установок, ценностей).

В организационном, игротехническом отношении профориентационная игра рассматривается, как форма взаимодействия ведущего и участника, направленного на творческое решение смоделированных в ней профориента-

ционных проблем. Сам процесс игры предполагает деятельность в двух плановой ситуации, где, с одной стороны, осуществляются реальные действия участников (речь, эмоции, поступки), а с другой - ряд моментов этой деятельности носит условный характер (вымышленный, иногда фантастический сюжет, необычные роли и т.д.) При этом условность игровой ситуации, безграничная по форме, по содержанию, должна соотноситься с реальными жизненными проблемами. Интерес к игре, часто определяется тем, насколько необычная ситуация позволяет по-новому взглянуть на привычное и даже уже успешнее надоесть учащимся при традиционном рассмотрении.

Работа с молодежью по профессиональной ориентации должна в полной мере учитывать актуальные возрастные потребности учащихся и противоречия, возникающие при их реализации. Необходимо включение молодежи в деятельность по профессиональному самоопределению на добровольной основе.

По мнению доктора психологических наук Е.Ю. Пряжниковой с помощью профориентационной игры молодежь из объекта постепенно превращается в субъект профессионального самоопределения [42]. Профориентационная игра позволяет задать в обучении предметный и социальные контексты будущей профессии и тем самым сформировать более адекватные, если сравнивать с традиционным обучением, условия формирования личности специалиста.

При организации профориентационной игры необходимо соблюдать общую схему ее построения:

- цель профориентационной игры, выражающаяся в прогнозируемом результате - принятие решения о выборе профессии;
- условия проведения игры, включающие в себя количество и возраст обучающихся, временные рамки игры;
- материально-техническое обеспечение игры;
- этапы профориентационной игры (определение ролей ведущего и участников на каждом этапе в соответствии с целями игры);

– комментарии, дополнения и разъяснения для ведущего профориентационной игры с целью осуществления целей игры в процессе ее подготовки и проведения [24].

Выделяют следующие условия эффективной организации профориентационных игр:

– высокая динамика проведения профориентационной игры, направленная на моделирование проблемной ситуации как целостного явления, а также поддержание дисциплины в плохо организованных группах, избегая ситуации отвлечения внимания на посторонние вопросы;

– акцентирование внимания на положительных, правильных и успешных высказываниях и действиях участников профориентационной игры, а не на ошибках или промахах;

– соблюдение условия добровольности участия в игровых заданиях и ситуациях (предоставление возможности «наблюдать» со стороны, если остальные играющие участники профориентационной игры дали на это согласие);

– использование простых, не требующих большого количества времени для выполнения игровых упражнений не более 3-5 раз с целью избегания потери интереса к нему со стороны участников профориентационной игры;

– предоставление возможности участникам профориентационной игры самостоятельно принимать решения, высказываться, избегая навязывания мнения ведущего;

– наличие большого количества альтернативных игровых заданий на случай отсутствия желания или способностей выполнить упражнение участниками профориентационной игры;

– избегание попыток подводить «итог» каждому игровому упражнению, стремление к самостоятельному осознанию проблемы и принятию решения каждым участником профориентационной игры, возможно, с эффектом последствия [45].

Таким образом, перечисленные особенности профориентационной игры, к примеру, что проводимая игра может проходить с одним школьником, что допускается ситуация, когда участники играют без ведущего позволяют адаптировать профориентационные игры в интернет, поскольку правила проведения самой профориентационной игры, не будут нарушены. На сегодняшний момент 76% молодежи играет в онлайн-игры [45]. Этот факт доказывает популярность такого варианта времяпрепровождения среди молодежи. Следовательно, такой формат работы в вопросе профориентации будет актуален среди молодёжи, так как потребность в интернете, в частности в социальных сетях, уже выступает как индивидуально-личностная особенность молодежи, ведь именно там молодой человек может создать себе желаемый образ и попытаться успешно социализироваться. Описание киберсоциализации как условия становления профессионального интереса молодежи представлено в следующем параграфе.

1.3. Киберсоциализация как условие становления профессионального интереса молодежи

На современном этапе развития молодежь ориентирована на киберпространство, так как социализируется не только благодаря традиционным агентам и институтам, но и благодаря интернету. Действительно, в последние десятилетия активно развиваются компьютерные, цифровые, информационно-коммуникационные и интернет-технологии, тем самым личности приходится адаптироваться в этом новом пространстве. Попадая в новую коммуникационную среду, личность начинает усваивать новые нормы и ценности, так как прежние устаревают. Данная форма социализации и носит название киберсоциализация.

В данном параграфе представлен анализ научной литературы, который показал, что в научных направлениях, связанных с темой «киберсоциализация» основным источником служат идеи В.А. Плешакова. Именно он в 2005 году ввел в научный оборот термин «киберсоциализация» [40].

Анализ ряда работ (Р.Ф. Абдеев [1], Г.С. Абрамова [2], Т.П. Авдулова [3], В.П. Беспалько [8], А.Б. Курицкий [31], Е.С. Полат [41] и др.), позволил установить, что ещё несколько лет назад интернет рассматривался преимущественно как огромная библиотека, а главной его задачей считалась помощь в поиске нужной информации. Авторы отмечают, что в современном интернете на смену статичной информации, пассивному использованию сетевых ресурсов приходит динамическое содержимое, генерируемое самими пользователями, в основном, молодёжью. Информационная среда предложила не только новый способ публикации и поиска информации, но, прежде всего, новые возможности общения, налаживания социальных связей и самореализации; у молодежи, пользующееся интернетом возникает целый ряд новых интересов, мотивов, целей, потребностей, установок, а также форм психологической и социальной активности, непосредственно связанных с их деятельностью в Сети, которая носит при этом коллективный характер, что способствует формированию сетевых сообществ как особых социальных образований (М.Ф. Бондаренко [9], В.М. Розин [43], Е.Д. Патаракин [38], Д.И. Фельдштейн [54] и др.).

Термин «киберсоциализация» сейчас актуален как никогда, поскольку практически каждый человек пользуется интернет ресурсами. По данным, изложенных в докладе ООН Global Broadband Progress от 18.09.2017 года количество пользователей интернета в мире составляет 3,58 миллиарда человек (общее население планеты 7,6 млрд). В процентном отношении, наибольшее проникновение интернета остается в развитых странах - 81%. В период с 2000 по 2015 год удельный вес пользователей интернета увеличился почти в семь раз - с 6,5 до 43 процентов мирового населения. Фонд «Общественное мнение», 21.06.2017 года представил отчет о количестве пользователей интернета

в России на конец весны этого года, всего пользователей - 70% от 18 лет и старше (82,4 млн. чел.), суточная аудитория интернета - 61% (71,6 млн. чел.) [18]. А также А.В. Мудрик, отмечает, что пользование интернетом как одной из информационно-коммуникационных технологий (ИКТ-технологии) в сфере образования, которое он рассматривает в качестве одного из процессов, образующих социальное воспитание, находится в самом центре, если не на острие внимания исследователей [35, с.37]. Подобные факты доказывают, что интернет занимает значимую роль в социализации его пользователей.

В настоящий момент специфика социализации и общения в интернет-среде рассматривается в работах таких исследователей, как Е.П. Белинская [6], С.В. Бондаренко [10], А.Е. Войскунский [14], А.В. Мудрик [34], М.Ю. Сидорова, Ф.О. Смирнов, А.А. Селютин [47], Дж. Сулер [66], Н.И. Чудова, А.Е. Жичкина [21], К.С. Янг [62] и др.

В.А. Плешаков, изучая вопрос киберсоциализации человека, так же предложил классификацию факторов киберсоциализации. Во-первых, это мегафакторы (киберпространство, интернет, сотовая связь), в-третьих, макрофакторы (национальная доменная зона, почтовые сервисы интернет-среды, социальные сети интернет-среды, поисковые системы, файлообменные сети, интернет-реклама, блогосфера, массовые онлайн-игры), в-четвертых, мезофакторы (вики-проекты и интернет-словари, интернет-телевидение и радио, IP-телефонию, форумы, чаты, интернет-магазины, интернет-аукционы, электронные платежные системы, компьютерные или консольные игры) и в-пятых, микрофакторы (программное обеспечение ПК и сотовых телефонов, персональная зона киберпространства, игровой персонаж в компьютерной игре) [40]. Представленные факторы демонстрируют широту проникновения их практически во все сферы человеческой деятельности. Это можно пронаблюдать на примере одного рабочего дня человека. Практически каждое утро начинается с выключения будильника на мобильном телефоне, далее во время завтрака начинается просмотр новостей с телеэкранов или гаджетов, которые

всегда сопровождаются интернет-рекламой. Во время рабочего дня просматриваются почтовые сервисы интернет-среды, выполняются звонки, а во время перерывов просматриваются социальные сети, ну а вечером после рабочего дня многие развлекают себя онлайн-играми. Если вспомнить хотя бы чем был занят день человека 20 лет назад, то там больше уделялось время личным разговорам, встречам, активному отдыху и развлечениям.

В современных справочных изданиях за последние пять лет определение термина «киберсоциализация» претерпевало свои изменения. Это упоминается в работах Е. И. Горошко, В. В. Гудимова, А. Е. Жичкина, М.Ивановой, Л. Ю. Иванова. Сегодня киберсоциализация человека (от англ. «cyber» - в настоящий момент, связанный с компьютерными технологиями и, в особенности, со всемирной глобальной сетью интернет, префикс, который используют, ссылаясь на различные электронные и/или сетевые ресурсы, информацию, объекты, события, когда идёт разговор о компьютерной технике + англ. «socialization» - социализация) - это социализация личности в киберпространстве, которая понимается как процесс качественных изменений структуры самосознания личности и мотивационно-потребностной сферы индивидуума, происходящий под влиянием и в результате использования человеком современных информационно-коммуникационных и компьютерных технологий в контексте усвоения и воспроизводства им культуры в рамках персональной жизнедеятельности [6]. Если сравнивать эти два понятия, то разница видна только в более детальные фокусировки на личности, которая сама делает выбор претерпевать ли изменения в киберпространстве Internet-среды или нет.

В процессе киберсоциализации у человека возникает целый ряд новых ожиданий, интересов, мотивов и целей, потребностей и установок, а также форм психологической и социальной активности, непосредственно связанных с киберпространством - фактически новым виртуальным пространством человека. И одним из примеров социальной активности являются социальные сети. Термин «социальная сеть» впервые введен Джоном Барнсом в 1954 г. в работе

«Классы и собрания в норвежском островном приходе», вошедшей в сборник «Человеческие отношения», а затем он получил широкое распространение в различных областях гуманитарного знания. Но еще до этого многие социологи выражали мнение о важности рассмотрения общества как сложного переплетения различных социальных связей и их конфигураций, а не только фиксации в нем устоявшихся «жестких» социальных структур. Сетевой подход и сетевая теория берут своё начало в основаниях социологии (Г. Зиммель, Э. Дюркгейм), социальной психологии (Д. Морено, Т. Ньюкомб, А. Бейвлас) и социальной антропологии (Дж. Барнз, Э. Ботт, К. Митчелл, А. Рэдклифф-Браун). Конечно, социальные сети формируют условия для относительно социально контролируемой социализации личности, поскольку формируются разработчиками для удовлетворения бесчисленных потребностей нынешнего человека, образуя особый круг взаимодействия и киберкоммуникации. При этом контекст киберсоциализации в социальных сетях устанавливается за счет воспитания (социального, семейного, религиозного, коррекционного и т.д.) конкретной личности в обстановке реальной жизнедеятельности. Социальные сети основывают среду для относительно наставляемой социализации личности [52]. Это совершается путем воздействия на жизнедеятельность людей, применяющих их в процессе взаимодействия и киберкоммуникации, не напрямую, а опосредованно возможностями (сервисами и услугами) социальных сетей интернета, их направленностью, в зависимости от частоты использования, основных функций и степени значимости для личности.

Социальные сети имеют международные, национально-этнические, религиозные и региональные особенности, задающие контекст киберсоциализации человека в интернете. Представители современной социологии Г. Ю. Филимонов, С. А. Цатурян, считают, что это автоматизированная социальная среда, позволяющая основать взаимодействие их пользователей и киберкоммуникацию. Она позволяет искать новых друзей, поддерживать общение с людьми в любое время, не покидая стены родного дома, связаться с человеком

из любой страны, смотреть фотографии интересующих людей, проследить важные даты их жизни, основывать сообщества, где у пользователей схожие интересы, деятельность, и многое другое [55].

О.А. Клименко утверждает, что социальные сети - это оригинальная среда социокультурного развития молодежи, обладающая специфическими характеристиками, которые отличают сети интернета как современный социальный институт от других (классических) социальных институтов (семья, образование, воспитание, здравоохранение, государственная власть, религия и др.), а именно [26]:

- локализацией в киберпространстве, что обуславливает интеграцию всех остальных социальных институтов среды интернета и детерминирует их влияние на социализацию подростков;

- особыми возможностями удовлетворения бесчисленных потребностей подростков в среде интернета;

- потенциалом трансформации структуры самосознания личности в процессе и в результате овладения и трансляции подростками культурных ценностей, норм и правил поведения в социальных сетях.

Многие представители современности в этой области, такие как А. Милкус [64], О.В. Неустова [65], С.Б. Цимбаленко [57] считают, что социальные сети как наиболее активно развивающийся нынешний сектор киберпространства представляют собой специфический фактор социализации, являются фактором особого вида социализации - киберсоциализации и имеют уникальный социально-педагогический потенциал, характеризующийся такими особенностями социализирующей среды интернета, как: доступность, мобильность и оперативность, относительная безопасность и анонимность, свобода самовыражения, способными активно влиять как на позитивные, так и на негативные потенции в процессе социализации подростков в интернете.

В.А. Плешаков пишет об интересном факте одного из своих исследований: вычислив аудиторию пользователей бесчисленных социальных сетей в сентябре 2010 года, эта цифра составляет 1/6 жителей планеты Земля [40].

Одно из крупнейших исследовательских агентств TNS предоставило данные об аудитории самых известных социальных сетей к концу 2015 года. Так, аудитория социальной сети «ВКонтакте» остановилась на 46,6 миллионах человек, второе место - у сети «Одноклассники» (31,5 миллион человек). Аудитория «Facebook» в декабре 2015 года составила 21,7 миллион человек, далее расположился «Мой Мир» - 16,6 миллионов человек и «Живой Журнал», с аудиторией 15,2 миллион человек. Аудитория «Instagram» к декабрю 2015 года увеличилась на 2 миллиона и составила 12,3 миллиона человек. Аудитория социальной сети «Twitter» осталась практически без изменений и равна 7,7 миллионов человек [24]. Согласно этим данным можно сделать вывод, что социальные сети превратились не просто в неотъемлемый атрибут жизни современного общества, а стали фактором, изменяющим социокультурную жизнь в целом: увеличился объем информации, в связи с этим увеличилось число социальных взаимодействий, соответственно расширился выбор моделей и мотивов поведения, появились новые способы трансляции и усвоения социального опыта. Живое непосредственное общение легко подменяется разговором в социальных сетях. В результате непосредственный контакт человека с человеком, развивающий эмоциональную сферу, заменяется на некое механическое взаимодействие, создающее лишь иллюзию общения.

Социальные сети также являются в некотором роде разновидностью свободного соревнования. Они формируют для современного человека то, что З.Фрейд назвал «сверх-Я», то есть обеспечивает реализацию лучшего представления о себе самом. Виртуальное пространство, где нет никаких ограничений в создании собственного мира, представляет для современной личности возможности, во-первых, экономии силы в мире реальном и, во-вторых, реализации воли в мире виртуальном.

Посредством коммуникационных сетей общественная жизнь человека начинает стремительно перемещаться в технологическую виртуальную реальность. Индивид стремится при помощи виртуальных симуляций заменить реальную социокультурную жизнь. А поскольку просторы сети интернет представляют собой аналог настоящего мира, то и значительная часть жизни может проводиться человеком в условиях виртуальной реальности. Следовательно, особенности социализации в современном глобальном обществе все больше зависят от влияния симуляционных образований, искажающих действительные социальные связи и отношения.

Сегодня существует немало точек зрения на перспективы развития социальных сетей, и эти перспективы зависят от целевой аудитории, на которую они ориентированы. Данную точку зрения поддерживают такие ученые исследователи как А.В. Мудрик, В.Л. Силаева, Д.И. Фельдштейн. Без сомнения, наиболее активной в плане использования социальных сетей частью общества является молодежь (составляющая еще и значительную часть пользователей интернета), а в большей степени старшие школьники. По словам С. Е. Жуликова и О. В. Жуликовой, старшие школьники родились в «эру киберсоциализации», которые вырастают в поколение «Номо Cyberus».

На сегодняшний момент сайты социальных сетей помогают молодым людям в самореализации, самопрезентации; одобрение группы сверстников становится более значимым, чем одобрение со стороны общества в целом как некоей абстракции. Прежде всего, в социальных сетях отсутствуют какие-либо условности, которых невозможно избежать в реальном общении - многим труднее общаться в реальной жизни и гораздо проще излагать свои мысли письменно. При этом социальные сети оказывают негативное влияние на процесс социализации, становления и развитие личности молодых людей. Можно сказать, что социальные сети отодвигают на второй план классические институты социализации - семью, школу, а порой реальных друзей и сверстников. Замещение реальной социальной жизни иллюзорным, фантастическим миром,

при условии функционирования последнего по законам реальности, делают виртуальный мир необычайно притягательным. У участника виртуального мира формируется зависимость от виртуальности. В силу неудовлетворенности окружающей действительностью (личностный, экономический, социокультурный аспект и т.д.) компьютерная зависимость постепенно усугубляется, приводя к тому, что человек начинает отдавать предпочтение именно виртуальному миру, как наиболее приемлемому для него [50, с.17]. Проявляется в возможности самостоятельно создавать в виртуальном мире ту жизнь, которая нравится, нарушать социальные нормы без угрозы и санкций. Более того, большинство молодых людей переносят созданные в виртуальном мире социальные нормы на реальные отношения, тем самым разрушая сложившиеся нормативные устои общества, которые за последние десятилетия сильно деформированы, а их виртуализация приводит к еще большей деформации сознания и поведения.

Согласно трудам В. М. Сазанова, Н. А. Семеновой, А. С. Воронкина, Н. А. Малышевой, А. Н. Чуракова, развитие глобальных информационно-коммуникационных систем всегда сопровождалась трансформацией сложившихся и утверждением новых культурных норм и ценностей, способов деятельности и самореализации, что в наибольшей своей степени проявляется в среде молодежи. Молодое поколения наиболее активно используют современные возможности киберпространства как доступного источника получения информации, среду для коммуникации и самореализации, творческой и досуговой деятельности, которая детерминируется новым характером отношения людей в киберпространстве и отражает современные пути социальной эволюции информационного общества. Активная эволюция и перманентное развитие киберпространства, создание новых каналов обмена информацией в масштабах городов, регионов, стран, континентов и всего мира в целом оказывают всё более возрастающее влияние как на природу, так и на интенсивность психологического развития личности.

В рамках социальных сетей процесс социализации деформируется путем создания в противовес семейным и национальным связям личных связей пользователя, основанием для которых служит чувство нарциссизма. Исследователь социальных сетей А.Б. Шалимов пишет: «Человек отождествляет свою личность со своим профилем в социальной сети, что тормозит развитие личности человека. Личность стоит и не развивается - развивается ум, развиваются ментальные навыки, но развитие ответственности, понимание себя и забота о других замораживается» [60]. Сегодня расстояние уже не имеет значения. Люди теперь могут общаться из других городов и даже из разных стран. Интернет - это безграничное общение, но стоит задуматься, каковы его содержательные характеристики. Большая часть молодых людей общаются на абсолютно примитивном уровне, к примеру, весь разговор может состоять из приветствия и вопроса относительно уровня жизни. Тем самым большинство молодых людей не обсуждает ничего серьезного в сети, просто болтают с друзьями, знакомыми, играют в онлайн-игры. В этих переписках сплетни, бытовые проблемы, а порою и просто пустые разговоры. В связи с этим, теряется ценность духовного общения. У большинства молодёжи возникает зависимость, следствием которой являются жестокость, агрессия, злость, лень, равнодушие ко всему окружающему, хотя на самом деле без общения в сети человек продолжает оставаться полноценным человеком, но не замечает этого. «Живя» в социальной сети, человек может создать желаемый образ, который мало чем напоминает реальный, тем самым повышается его самооценка. Кроме того, в виртуальном мире всегда легче познакомиться и выдать желаемое за действительное.

Несмотря на критически рассмотренные аспекты киберсоциализации, у интернета есть и свои плюсы. Рассматривая особенности интернета как глобальной компьютерной сети, многие исследователи (А.Е. Войскунский, О.В. Смылова, Ю.Д. Бабаева, Л.Н. Бабанин, Е.П. Белинская, Г.Р. Громов, А.Е. Жичкина, В.А. Плешаков и др.) выделяют характеристики, обеспечивающие

принципиально новые способы жизни и деятельности человека в условиях всеобщей информатизации. К таким характеристикам, как правило, относят практически неограниченные возможности доступа к информации, осуществление обратной связи и взаимодействия источников и потребителей информации, гибкость в выборе, способах и времени взаимодействия с партнёрами, широкие возможности самопрезентации и др. Примером гибкости в выборе или взаимодействии с партнерами могут быть представлены существующие сайты, форумы, на которых молодые люди высказывают своё мнение по поводу различных ситуаций, складывающихся в мире. Личности необходимо постоянно анализировать свое место в социальной реальности, осознавать ее, критически осмысливать ценностные ориентиры, предлагаемые социумом. Социализация в социальных сетях возможна лишь через деятельное усилие. Через осуществление практики, которая превращает бесцельную коммуникацию в настоящее социальное взаимодействие, активизирует социальные связи, персонализирует человека. И безусловно альтернативным вариантом не бесцельного времяпрепровождения в социальных сетях может являться онлайн-игра в области профориентации.

Так называемые онлайн игры вошли в нашу жизнь сравнительно недавно. Первая многопользовательская онлайн-игра (компьютерная игра, требующая постоянного соединения с интернетом) Ultima Online вышла 2 апреля 1996 года, функционирует до сих пор. На сегодняшний момент согласно понятию Д.С. Кирилловой онлайн-игра - это разновидность анимационной игры, для работы которой необходимо подключение к сети «Интернет» [25]. Как и много лет назад проводя свое свободное время за игрой, люди общались, набирались опыта у друзей по игре и просто приятно проводили время в компании единомышленников. Как ранее было прописано, социальные сети используются как площадка для неформального общения, а также являются базовым инструментом, с помощью которых пользователи постоянно отслеживают и

наращивают свою сеть контактов [15]. Настольные игры являются прародителями большинства (не считая подвижных игр) компьютерных онлайн игр, а значит, онлайн игры не такие уж новы. Их новизна состоит лишь в использовании в игровом процессе технических средств (компьютера и т.д.). Игровые площадки также являются разновидностью социальных сетей, т.к. используются для общения, обмена опытом и просто для наращивания своих контактов.

К сожалению, много спорных моментов возникает и при использовании онлайн-игр в процессе оказания психологической помощи. Тем не менее появились пока еще немногочисленные статьи, которые анализируют практическую значимость компьютерных игр. Так, И.Н. Мясников предлагает использовать компьютерную игру в качестве одного из проективных методов исследования личности [36]. Автор показывает возможности количественного и качественного анализа личности и ее поведения, так как в компьютерной игре создаются различные, в том числе психогенные, ситуации, где моделируется и проявляется поведение исследуемого.

Таким образом, материал данного параграфа, позволил сформулировать общие выводы.

Во-первых, содержание понятия «киберсоциализация» по истечению времени деформируется, дополняется. В последней версии киберсоциализация - это социализация личности, которая понимается как процесс качественных изменений структуры самосознания личности и мотивационно-потребностной сферы индивидуума, происходящий под влиянием и в результате использования человеком современных информационно-коммуникационных и компьютерных технологий в контексте усвоения и воспроизводства им культуры в рамках персональной жизнедеятельности.

Во-вторых, именно коммуникативное пространство социальных сетей является важнейшим механизмом социализации молодежи в современном обществе. А именно, в виртуальном пространстве человек включается во множе-

ство элементарных групп, обращается к различным виртуальным собеседникам, которые ведут друг с другом диалог и инициируют в человеке новые смыслы. Тем самым, индивид усваивает образцы поведения, культурные нормы и ценности того или иного сетевого общества.

В-третьих, помимо прослеживаемых минусов одним из ключевых плюсов киберсоциализации является формирование навыков профессиональной компетенции, в том числе и профессионального интереса. Ранее авторами были предложены, характеристики, обеспечивающие принципиально новые способы жизни в киберпространстве, такие как гибкость в выборе, способах и времени взаимодействия с партнёрами, широкие возможности самопрезентации и т.д. Перечисленные характеристики демонстрируют профессиональные навыки, которыми должен обладать современный специалист в той или иной области. А, следовательно, этими данными он сможет обладать, если его профессиональный выбор будет сформирован отталкиваясь от его собственных профессиональных интересов. Этот факт дает право сделать вывод о том, что киберпространство может выступать площадкой для профориентации, в том числе и площадкой для формирования профессионального интереса, а поскольку данный объект как интернет так все объемлем, согласно статистики, то аудитория охвата использования методов профориентации, к примеру, в социальных сетях, будет обширна.

В-четвертых, был доказан тот факт, что онлайн-игра может быть полезна, в том числе и в вопросе профессионального самоопределения молодежи.

ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 1

Изучение научной, справочно-энциклопедической, философской, психологической и педагогической литературы согласно намеченной логике теоретического анализа проблемы исследования позволило осмыслить возникновение и формирование профессионального интереса в процессе профориентационной работы, систематизировать научные знания в соответствии с целью и задачами исследования и сделать ряд теоретических выводов.

Теоретический анализ научных трудов показал, что смысл и содержание понятия «профессиональная ориентация» имеет различные интерпретации, но практически в содержании каждого определения присутствует аспект формирования профессионального интереса.

С точки зрения авторов под профессиональным интересом понимается избирательное, активно-положительное отношение к определенному виду профессиональной деятельности с целью сформировать свою профессиональную идентичность, чтобы быть профессионально готовым и обеспечивать успешность в жизни.

В свою очередь был выделен один из более актуальных для молодежи методов профориентации - это игра. В-первую очередь, профориентационная игра знакомит с миром профессий, тем самым формирует профессиональный интерес, во-вторых, дает возможность попробовать и развить свои профессиональные способности, в-третьих, формирует умение ориентироваться в мире профессий.

В контексте исследуемого феномена было рассмотрено понятие «киберсоциализация», которое представляет собой процесс качественных изменений структуры личности, происходящий в результате социализации человека в интернете.

Так же была рассмотрена статистика в области популярных вариантов времяпрепровождения в интернете среди молодежи. Представленные данные

демонстрировали популярность такого варианта, как онлайн-игра. Следовательно, если мы говорим о том, что киберсоциализация – это часть социализации вообще, так как потребность в интернете, уже выступает как индивидуально-личностная особенность молодежи и что в киберсоциализации большое место занимает игра, то в свою очередь онлайн-игра может стать необходимым средством формирования профессионального интереса, поскольку в процесс социализации личности включена профориентация.

Особый интерес в рамках нашего исследования представляют социальные сети, которые в данном контексте рассматриваются, как основная платформа для профориентации. Сейчас социальные сети - это активно развивающийся сектор киберпространства, который имеет уникальный социально-педагогический потенциал, характеризующийся такими особенностями социализирующей среды интернета, как: доступность, мобильность и оперативность, относительная безопасность и анонимность, свобода самовыражения.

Делая вывод, хотелось бы отметить, что методы профориентации молодежи, которые используются специалистами психолого-педагогического направления должны деформироваться в более актуальные методы работы, которые будут уместны в процессе киберсоциализации. А как ранее было выявлено, что социальные сети - это самая многочисленная платформа среди молодежи по разделу использования, то и методы профориентации должны быть представлены именно там. Таким образом, мы наполним социальные сети более полезной и нужной информацией для молодежи.

Реализация и проверка результативности применения профориентационной игры как средство диагностики в интернет пространстве описаны во второй главе диссертации.

ГЛАВА 2. ОПЫТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ОНЛАЙН-ИГРЫ КАК СРЕДСТВА ДИАГНОСТИКИ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ИНТЕРЕСА МОЛОДЕЖИ

2.1. Эмпирическое исследование профессионального интереса молодежи на предварительном этапе

Исходя из нашего понимания профессионального интереса, на предварительном этапе исследования его диагностики у молодежи мы предложили исследуемой группе в первую очередь пройти методику изучения статусов профессиональной идентичности (А.А. Азбель, А.Г. Грецов) и опросник для определения профессиональной готовности Л.Н. Кабардовой, так как в понятие профессионального интереса входят данные характеристики.

Наше исследование было проведено в МБОУ ДО ДДЮ «Школа самоопределения» в г. Красноярске. Участниками исследования выступали обучающиеся в возрасте от 15 до 18 лет. В исследовании приняли участие 50 обучающихся. Среди общего числа исследуемых 29 (58%) девушек и 21 (42%) юноша. Исследование проходило в период с декабря 2016 г. по сентябрь 2017г.

Первая методика, которую выполняли исследуемые была методика изучения статусов профессиональной идентичности (А.А. Азбель, А.Г. Грецов). Пример использованной методики представлен в Приложении А.

Данная методика была составлена авторами по аналогии с классификацией Дж. Марсиа, где рассматриваются четыре статуса профессиональной идентичности, в которых отражены специфика ценностно-смысловой позиции, характерные стратегии самоопределения, а также особенности кризиса подросткового возраста в ситуации профессионального выбора.

Инструкция: Опросник состоит из 20 пунктов, по каждому из которых возможны четыре варианта ответов: а, b, с, d. Необходимо внимательно прочитать их и выбрать тот, который лучше всего выражает вашу точку зрения. В

опроснике, возможно, что какие-то варианты ответов покажутся равноценными, тем не менее, необходимо выбрать тот, который в наибольшей степени отвечает вашему мнению. Запишите номера вопросов и выбранный вариант ответа на каждый из них (a, b, c, d).

По завершению прохождения опросника можно выявить ведущее состояние профессиональной идентичности, которые подразделяются на четыре категории:

- 1) неопределенное состояние профессиональной идентичности;
- 2) сформированная профессиональная идентичность;
- 3) мораторий (кризис выбора);
- 4) навязанная профессиональная идентичность.

Результаты диагностического среза обучающихся по методике изучения статусов профессиональной идентичности А.А. Азбель и А.Г. Грецова представлены на Таблице 1.

Таблица 1

Результаты диагностического среза обучающихся по методике изучения статусов профессиональной идентичности (А.А. Азбель и А.Г. Грецов)

Категории анализа	Контрольная группа (50 человек)	
	количество испытуемых	%
неопределенная профессиональная идентичность	21	42
кризис идентичности	14	28
навязанная профессиональная идентичность	11	22
сформированная профессиональная идентичность	4	8

Если рассматривать процентное соотношение учащихся с различными доминирующими статусами профессиональной идентичности, то можно заметить следующее:

1) Среди выборки молодежи наибольшее количество обучающихся имеет неопределенную профессиональную идентичность (42%), что указывает на то, что данные обучающиеся еще не имеют четкой стратегии своего профессионального развития, их представления о своем будущем достаточно размыты.

2) Также среди исследуемой молодежи у 28% отмечается доминирование кризиса идентичности, что указывает на активный поиск данными обучающимися своего места в мире профессий. Они собирают информацию в интернете о различных профессиях, беседуют со значимыми в их жизни людьми, что в последующем способствует формированию профессиональной идентичности.

3) Еще 22% характеризуются навязанной профессиональной идентичностью, что свидетельствует о том, что среди данных обучающихся выбор профессионального пути сделан, но он не является сознательным и самостоятельным, а скорее навязан друзьями или родственниками.

4) У 8% доминирует сформированная профессиональная идентичность, что указывает на то, что этот процент молодежи уже имеют четкое представление о своем будущем профессиональном развитии, у них есть жизненные представления относительно выбора пути, они прошли через «кризис выбора» и самостоятельно сформировали систему знаний о себе, о профессиональных ценностях и жизненных убеждениях.

Таким образом, мы видим, что лидирующую позицию занимает статус - неопределенная профессиональная идентичность, что в свою очередь говорит о том, что большинство исследуемых еще не находятся на уровне профессиональной готовности.

Далее по итогам проведенного исследования (А.А. Азбель и А.Г. Грецова) мы предложили пройти еще одну методику - опросник для определения профессиональной готовности Л.Н. Кабардовой для того, чтобы выяснить ка-

ково процентное соотношение исследуемых, которые определились и не определились в профессиональном направлении. Пример использованного опросника представлен в Приложении Б. Опросник представляет собой дальнейшее развитие идеи Е.А. Климova о влиянии профессиональной направленности обучающихся на выделяемые ими сферы профессиональной деятельности (человек-человек, человек-техника, человек-природа, человек-знак, человек-художественный образ).

Опросник основан на самооценке обучающимися своих возможностей в реализации задаваемых опросником умений (учебных, трудовых, социальных, творческих и др.), пережитого и сформированного в личном опыте эмоционального отношения, возникающего всякий раз при выполнении описанных в опроснике видов деятельности, и своего желания или нежелания иметь оцениваемые виды деятельности, в своей будущей профессии.

Методика дает возможность респонденту проанализировать составляющие профессиональной готовности: субъективно оцениваемые умения, эмоциональное отношение, готовность трудиться - и получить представление о мере готовности к успешной деятельности в определенной сфере, о степени согласованности личного профессионального плана.

Инструкция: Необходимо внимательно прочитать вопросы. Прочитав каждое из высказываний нужно ответить на три приведенных вопроса и оценить свои ответы в баллах. Свои оценки в баллах (от 0 до 2) занести в «Таблицу ответов» (номер клетки в таблице соответствует номеру высказывания). В каждую клетку «Таблицы ответов» поставить баллы, соответствующие ответам на все три вопроса. Для каждого высказывания оценить сначала умение (1), затем - отношение (2), затем - желание (3). В этой же последовательности проставить оценочные баллы в клетках «Таблицы ответов».

Далее представлены результаты опросника для определения профессиональной готовности Л.Н. Кабардовой (Рис. 1, Таблица 2, Таблица 3).

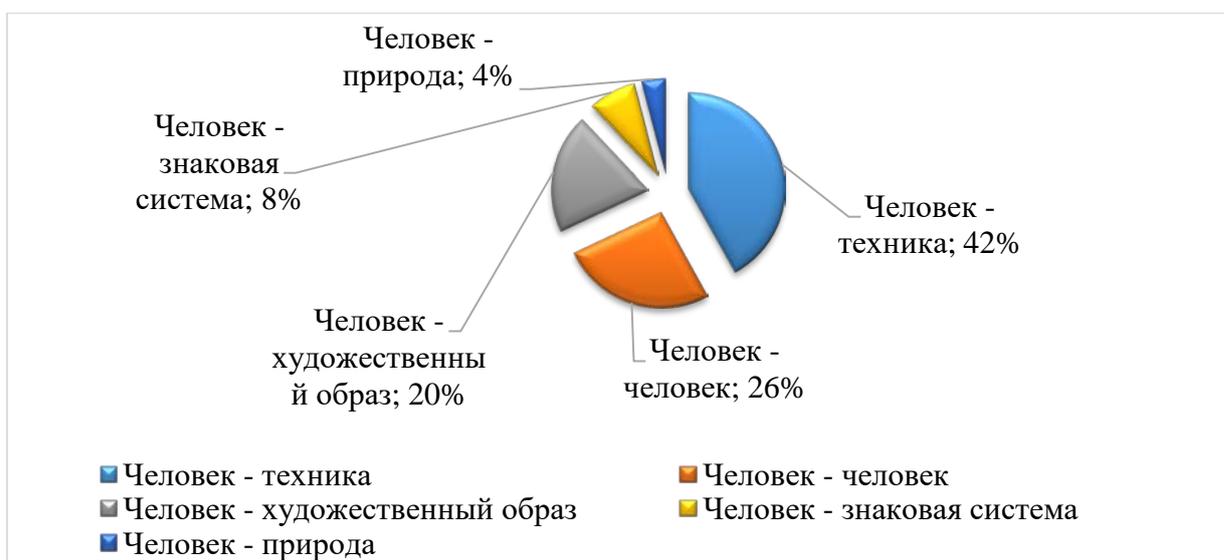


Рис. 1. Результаты анализа опросника «Определения профессиональной готовности» Л.Н. Кабардовой

Таблица 2

Результаты анализа опросника «Определения профессиональной готовности» Л.Н. Кабардовой (1)

Категории анализа <i>м-мужчина</i> <i>ж-женщина</i>	Контрольная группа (50 человек)	
	количество испытуемых	%
Ч-Т (Человек - техника)	21	42
Ч-Ч (Человек - человек)	13	26
Ч-Х.(Человек - художественный образ)	10	20
Ч-З (Человек – знаковая система)	4	8
Ч-П (Человек - природа)	2	4

Таблица 3

Результаты анализа опросника «Определения профессиональной готовности» Л.Н. Кабардовой (2)

№	Половая принадлежность (<i>м-мужчина, ж-женщина</i>)	Сфера профессиональной деятельности
1	М	Человек - техника
2	М	Человек – знаковая система
3	Ж	Человек – знаковая система
4	Ж	Человек - человек
5	М	Человек - техника
6	М	Человек - художественный образ
7	Ж	Человек - человек

Продолжение Таблицы 3

8	Ж	Человек - техника
9	М	Человек - художественный образ
10	М	Человек - техника
11	Ж	Человек - художественный образ
12	Ж	Человек - человек
13	Ж	Человек - техника
14	М	Человек - техника
15	Ж	Человек - художественный образ
16	Ж	Человек - человек
17	Ж	Человек - техника
18	М	Человек - техника
19	Ж	Человек - художественный образ
20	Ж	Человек - техника
21	Ж	Человек - человек
22	М	Человек - художественный образ
23	М	Человек - художественный образ
24	Ж	Человек - человек
25	Ж	Человек - техника
26	Ж	Человек - художественный образ
27	М	Человек - человек
28	Ж	Человек - художественный образ
29	Ж	Человек - техника
30	М	Человек - техника
31	Ж	Человек - человек
32	М	Человек - техника
33	М	Человек - человек
34	Ж	Человек - техника
35	Ж	Человек - техника
36	Ж	Человек - техника
37	М	Человек - человек
38	М	Человек - техника
39	Ж	Человек - человек
40	Ж	Человек - техника
41	Ж	Человек - природа
42	М	Человек – знаковая система
43	М	Человек - техника
44	М	Человек - человек
45	Ж	Человек - художественный образ
46	М	Человек - техника
47	Ж	Человек - природа
48	Ж	Человек - техника
49	М	Человек – знаковая система
50	Ж	Человек - человек

На основании полученных данных мы можем увидеть, что наибольшей популярностью среди молодежи пользуются профессии типа «человек-техника». Данный тип профессии как наиболее привлекательный выбрали 21 (42%) обучающихся. Ведущим предметом труда в данном виде профессиональной деятельности являются технические системы, вещественные предметы, разнообразные материалы или виды энергии. Наиболее часто встречающиеся профессии этого направления: токарь, слесарь, радиомеханик, механик по ремонту, инженер, водитель транспорта, сборщик приборов, специалист по телекоммуникационным системам, компьютерной технике, проектированию, производству и обслуживанию радиоэлектронных средств и систем управления, микроэлектронике и т.д. Профессии этого характера присутствуют практически на всех предприятиях, в целом ряде фирм, совместных предприятий, во многих отраслях хозяйствования.

Предпочтение типу «человек-человек» выразили 13 (26%) обучающихся. Ведущим предметом труда в данном типе профессиональной деятельности являются отдельные люди, их группы, коллективы. Примером профессий такого профиля можно назвать профессию медицинской сестры, врача, воспитателя детских дошкольных учреждений, учителя, библиотекаря, продавца, социального педагога или социального работника, психолога, юриста, специалиста по рекламе или продажам и ряд других. Люди этих профессий должны обладать рядом характерных индивидуальных положительных качеств: любовь и уважение к человеку, доброта, выдержка, чуткость, внимательность и т.д.

«Человек-художественный образ» выбрали 10 (20%) обучающихся. Основной предмет труда в данном типе профессий- художественный образ, его части, элементы, свойства. Это архитектор, скульптор, художник-оформитель, дизайнер, модельер, закройщик, портной, швея, фотограф, парикмахер, ювелир, кондитер, писатель, журналист, музыкант, композитор, столяр по производству художественной мебели и ряд других. Эти профессии, как правило,

связаны с творчеством, нестандартным подходом к чему-либо вроде бы известному.

Тип профессий «человек - знак» выбрали 4 (8%) обучающихся. Ведущим предметом труда в данном типе профессий являются условные знаки, коды, формулы. Это имеет место в профессиях программиста, чертёжника, телеграфиста, редактора, переводчика, архивиста, экономиста, бухгалтера, статистика, поскольку цифры или буквы - это знаковая система. Каждая из этих профессий, в свою очередь, обуславливает свои специфические требования. Например, аккуратность, внимательность, усидчивость и так далее. Интерес к профессиям типа «человек - природа» высказал только 2 (4%) обучающийся. Предметом труда в данном типе профессий являются живые организмы, биологические и микробиологические процессы, животные, лесное, парковое и декоративное хозяйство. Это профессии агронома, овощевода, цветовода, садовода, озеленителя, лесовода, ветеринарного врача, микробиолога, эколога и ряд других. Каждая из них имеет свою специфику, но общее для всех этих профессий – любовь к природе и животным, стремление сделать окружающий мир более привлекательным, не повредить природе и животным.

Полученные данные могут быть связаны с тем, что сейчас государством разными способами декларируются направление «человек-техника», оно считается перспективным. Во-вторых, профессии «человек-человек» не уступают профессиям «человек-техника», это объясняется тем, что профессии, связанные с взаимодействием с другими людьми, достаточно распространены. В настоящее время все более популярными, востребованными и престижными становятся профессии «человек-художественный образ», типа дизайнера, менеджера по рекламе, модельера, парикмахера и т.д. Поэтому молодежь испытывают симпатию к данным типам профессий.

После прохождения данной методики в ходе обратной связи от исследуемых были получены как положительные, так и отрицательные комментарии, характеризующие методику Л.Н. Кабардовой.

С положительной точки зрения респондентами было отмечено, что опросник адаптирован для современной молодежи: к примеру, нет подобных вопросов, как в методике Е.А. Климова: «Нравится ли Вам следить за качеством книжных иллюстраций, плакатов, художественных открыток, грампластинок?».

С негативной точки зрения поступили жалобы, о том, что данный опросник очень громоздкий, слишком много вопросов, их смысл часто дублируется.

Пытаясь разрешить эту проблему, а также учитывая стремление, чтобы данная методика была интересна молодежи, поскольку ее важность в выборе будущей профессии велика, т.к. она показывает профессиональную направленность, которая больше всего подходит личности, мы пришли к выводу, что методику Л.Н. Кабардовой требуется модернизировать.

Поскольку в настоящее время молодежь большую часть времени находится в киберпространстве, а в частности в социальных сетях, и любит играть в онлайн-игры, мы решили трансформировать опросник Л.Н. Кабардовой в онлайн-игру.

Во-первых, было принято решение сократить количество вопросов в опроснике, отобрав те вопросы, которые более понятны и интересны для ответа с точки зрения испытуемых. В результате был составлен опросник из 25 позиций.

Во-вторых, была разработана визуальная и виртуальная оболочка и правила игры таким образом, чтобы данный формат игры соответствовал понятию онлайн-игры, т.е. наш формат так же являлся разновидностью анимационной игры, для работы которой необходимо подключение к сети «Интернет». Также мы убедились в том, что разработанная игра относится к одному из шести типов профорientационных игр, а именно к первому (игры «заигрывание»), так как наша игра включает в себя все прописанные характеристики данного типа, такие как: представлена в виде развлечения;

знакомит с особенностями различных профессий, с их требованиями к человеку; моделирует отдельные аспекты профессиональной деятельности; направлена на самопознание. Эти факты доказывают, что данная игра соответствует обязательным критериям профориентационной игры.

Пример и описание результатов проведенной онлайн-игры представлены в следующем параграфе.

2.2. Разработка диагностического инструментария онлайн-игры как средство выявления профессионального интереса

На сегодняшний момент именно игровые методы оказываются своеобразным противовесом общепринятым стандартным формам профориентационной работы, отличающимся интересностью со стороны молодежи. Согласно данным CEO агентства Insight ONE в 2016 году 62% молодежи играет в онлайн-игры [4]. Представленные данные показывают популярность данной формы в среде молодежи.

В следствии с этим мы решили модернизировать опросник для определения профессиональной готовности Л.Н. Кабардовой и представить его в виде в онлайн-игры «ДартсPROF». Макеты (скрины со странички ВК) онлайн-игры «ДартсPROF» представлены в Приложении В. Мы разместили ее как приложение в социальной сети «ВКОНТАКТЕ», поскольку данная социальная сеть занимает первое место по популярности среди молодежи (46,6 миллионах человек), как это ранее было указано в первой главе диссертации и подобного рода приложений практически не существует, а именно посвященным проблеме профессионального самоопределения.

Также мы убедились, что сам формат методики т.е. опрос нужно оставить. Поскольку, во-первых, для социальных сетей приемлема и популярна именно тестовая форма приложений. Среди приложений «ВКОНТАКТЕ» в области «Психологии» 83% из 100% являются тестовыми.

Во-вторых, к формату таких методик как – опрос, молодежь привыкла, в связи с этим не будет возникать вопрос как с этим работать.

Далее прописан модернизированный диагностический инструментарий в виде онлайн-игры «ДартсPROF».

Цель: Помощь в выборе профессии в соответствии с психологическими особенностями личности.

Предполагаемый психологический результат: формирование профессионального интереса и развитие способности к саморефлексии.

Описание игры: Визуально профориентационная игра «ДартсPROF» выглядит как мишень игры «Дартс», в которой 5 разделов и 5 кругов. Начинать игру участники будут с последнего круга и двигаться к центру, кидая дротики. Чтобы попасть в центр и закончить игру необходимо в процессе сталкиваться с 25 высказываниями из опросника Л.Н. Кабардовой.

1. Выполнять практические задания на лабораторных работах по физике (составлять и собирать схемы, устранять в них неисправности, разбираться в принципе действия прибора и т. п.).
2. Разбираться в физических процессах и закономерностях, решать задачи по физике.
3. Разбираться в химических процессах, свойствах химических элементов, решать задачи по химии.
4. Отлаживать какие-либо механизмы (велосипед, мотоцикл), ремонтировать электротехнические приборы (пылесос, утюг, светильник).
5. Налаживать и чинить электронную аппаратуру (приемник, магнитофон, телевизор, аппаратуру для дискотек).
6. Длительное время (более одного года) самостоятельно, терпеливо выполнять все работы, обеспечивающие рост и развитие растений (поливать, удобрять, пересаживать и пр.).
7. Вести регулярное наблюдение за развивающимся растением и записывать данные наблюдения в специальный дневник.

8. При работе с растениями или животными переносить ручной или физический труд, неблагоприятные погодные условия, грязь, специфический запах
9. Длительное время заниматься исследовательскими работами в биологических кружках, на биостанциях, в зоологических кружках и питомниках.
10. Специально заниматься углубленным изучением биологии, анатомии, ботаники, зоологии: читать научную литературу, слушать лекции, научные доклады.
11. Сочинять стихи, рассказы, заметки, писать сочинения, признаваемые многими интересными, достойными внимания.
12. Мастерить красивые изделия своими руками: из дерева, ткани, металла, засушенных растений, ниток.
13. Быстрее и чаще других замечать в обычном необычное, удивительное, прекрасное.
14. Играть на музыкальных инструментах, публично исполнять песни, танцевальные номера.
15. Публично, для многих зрителей, разыгрывать роли, подражать, изображать кого-либо, декламировать стихи, прозу.
16. Говорить, сообщать что-либо, излагать свои мысли вслух.
17. Сопереживать людям (даже не очень близким), понимать их проблемы, оказывать посильную помощь.
18. Влиять на людей: убеждать, предотвращать конфликты, улаживать разногласия, разрешать споры.
19. Выполнять работу, требующую обязательных контактов со множеством разных людей.
20. Организовать людей на какие-либо дела, мероприятия.
21. Аккуратно и безошибочно выполнять «бумажную» работу: писать, выписывать, проверять, подсчитывать, вычислять.

22. Работать с условно-знаковой информацией: составлять и рисовать карты, схемы, чертежи.

23. Выполнять расчеты, подсчеты данных, выводить на основе этого различные закономерности, следствия.

24. Выполнять задания по математике, химии, в которых требуется составлять логическую цепочку действий, используя при этом различные законы, формулы, теоремы.

25. При выполнении задания по иностранному языку без особых трудностей работать с иностранными текстами.

Прочитав каждое из высказываний участнику игры необходимо ответить на три приведенных вопроса с тремя вариантами ответов, тем самым «кинув» в поле «ДАРТС» 3 дротика:

1. (умение) Как получается у Вас подобное занятие?

a. (зеленый дротик) делаю, как правило, хорошо

b. (желтый дротик) делаю средне

c. (зеленый дротик) делаю плохо, совсем не умею, никогда не делал

2. (отношение) Какие ощущения, возникают у Вас, когда Вы это делаете?

a. (зеленый дротик) положительные (интересно, легко)

b. (желтый дротик) нейтральные (все равно)

c. (зеленый дротик) отрицательные (неинтересно, трудно)

3. (желание) Хотели бы Вы, чтобы описанное входило в Вашу работу?

a. (зеленый дротик) да

b. (желтый дротик) все равно

c. (зеленый дротик) нет

На последнем вопросе зеленый дротик летит в центр, и игра заканчивается. На экране появляется результат игры, а именно описание результатов диагностики. Представленный текст-комментарий полностью изменил свой

внешний вид по сравнению с опросником Л.Н. Кабардовой в которой представлено 50 позиций вопросов.

Преобразования заключались в:

- изменении названий направлений;
- добавлено поле «психологические требования»;
- включены в раздел «примеры профессий» современные специальности;
- представлен модернизированный текс-комментарий онлайн-игры «ДартсPROF».

Далее представлены все преобразования.

1. Инженерно-техническое направление (человек-техника)

Технический прогресс не стоит на месте и вы - его вечный двигатель! Вы знаете, как управиться со сломанным телефоном, сможете точно настроить любую технику, не боитесь по-новому взглянуть на обычные вещи и, прикрутив пару гаек, получить новое изобретение. Сложные механизмы не пугают, а вдохновляют вас.

Психологические требования: внимательность, рациональность, развитое техническое мышление, хорошая координация движений, умение сосредотачиваться и быстро переключать внимание, наблюдательность.

Примеры профессий: инженер по опробованию и испытанию скважин, сюрвейер, оператор станков с программным управлением, техник геофизик, системный интегратор, конструктор, слесарь, механик, радиомеханик, пилот, строитель, проходчик, столяр, техник-металлург, электромонтажник, сборщик компьютеров, специалист по телекоммуникациям, программист, архитектор, электромонтажник и др.

2. Эколого-биологическое направление (человек-природа)

Сегодня актуальна проблема экологии и Вы из тех, кого это заботит. Вам интересны темы, связанные с изучением живой и неживой природы, с уходом

за растениями и животными, с профилактикой и лечением заболеваний окружающей среды. Одной из ваших задач является изменение в лучшую сторону состояние нашей планеты Земля.

Психологические требования: наблюдательность, сопереживание, настойчивость, хладнокровие, готовность к самостоятельной работе в любых, даже трудных условиях.

Примеры профессий: эколог, биолог, агроном, ветеринар, лесник, зоотехник, зооинженер, агрохимик, садовод, техник-лесовод, флорист, плодоовощевод, животновод, метеоролог, океанолог, фармацевт и др.

3. Креативно-творческое направление (человек-художественный образ)

Вы рождены для рождения красоты в нашем мире. Ваше воображение, интуиция и нестандартный взгляд на окружающий мир не знает границ. Вы всегда готовы генерировать новые идеи.

Психологические требования: образное мышление, восприимчивость, чуткость, стремление к познанию нового и необычного, креативность, хорошая зрительная и звуковая память, умение владеть своим телом.

Примеры профессий: байер, креативный директор, пастижер, пиарщик, актер, писатель, дизайнер, художник-оформитель, композитор, модельер, брэнд-менеджер, архитектор, скульптор, флорист, реставратор, гравер, ювелир, журналист, хореограф сомелье и др.

4. Социально-гуманитарное направление (человек-человек)

Постоянный контакт с окружающими вас не пугает, напротив, для вас человеческое общение – это процесс развития личности. Вы с легкостью делитесь своим опытом, умеете договариваться и сопереживать.

Психологические требования: открытость и коммуникабельность, стрессоустойчивость, доброжелательность, отзывчивость, умение создавать положительную атмосферу в рабочем коллективе, улаживать разногласия, хорошие ораторские способности, развитая мимика, знание психологии людей.

Примеры профессий: блогер, бармен, комьюнити-менеджер, имиджмейкер, ипотечный брокер, коучер, учитель, воспитатель, социальный работник, мерчендайзер, пиарщик, прокурисл, референт, супервайзер, спорливиный тренер, медицинский работник, сфера обслуживания, экскурсовод, юрист, специалист по связям с общественностью (PR manager) и т.д.

5. Системно-аналитическое направление (человек-знаковая система)

Точные науки это Ваше все, в них вам нет равных. Математические расчеты, статистика, чертежи, информационные технологии, переводы... для вас это не просто цифры, буквы и графики - это целый мир, со своими правилами, который Вам понятен, полон находок и загадок.

Психологические требования: логика преобладает над эмоциями, умение концентрироваться, абстрактное мышление, способность оперировать отвлеченными понятиями и условными знаками, создавая системы, спокойный темперамент, терпение, внимательность.

Примеры профессий: финансовый аналитик, статистик, спичрайтер, специалист бэк-офиса, оптимизатор сайта, операционист банка, программист, геодезист, математик, экономист, бухгалтер, редактор, корректор, делопроизводитель и др.

Просмотрев описание игры необходимо проверить ее эффективность. Оценка эффективности онлайн-игры как средство диагностики профессионального интереса молодежи представлена в следующем параграфе.

2.3. Оценка эффективности онлайн-игры как средство диагностики профессионального интереса молодежи

После обработки результатов диагностики профессионального интереса средствами онлайн-игры было проведено сравнительное исследование резуль-

татов между проведенным опросником Л.Н. Кабардовой и профориентационной игрой «ДартсPROF». Апробация игры показала, что разница между результатами практически не заметна, только у трех обучающихся (4ж, 10м, 16ж) изменилась профессиональная направленность. Результаты изменений представлены на Рис.3 и Таблице 6.

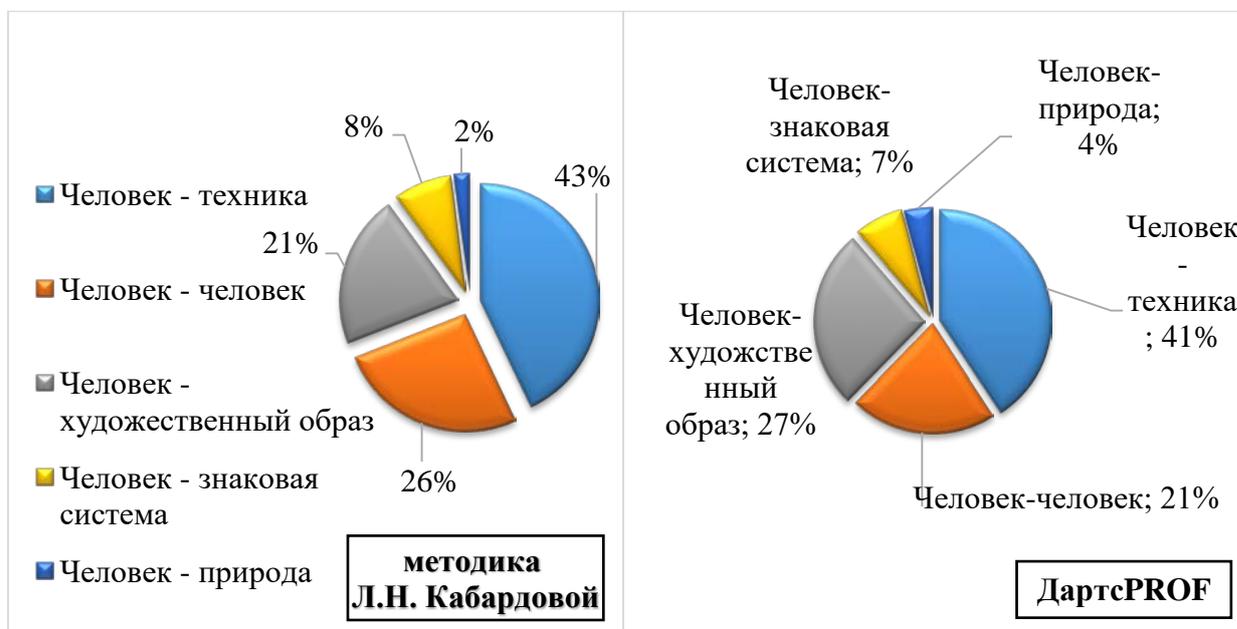


Рис 2. Сравнительный анализ проведенного опросника для определения профессиональной готовности Л.Н. Кабардовой с онлайн-игрой «ДартсPROF»

Таблица 6

Сравнительный анализ проведенного опросника для определения профессиональной готовности Л.Н. Кабардовой с онлайн-игрой «ДартсPROF»

№	Половая принадлежность <i>м-мужчина</i> <i>ж-женщина</i>	Сфера профессиональной деятельности	
		методика Л.Н. Кабардовой	онлайн-игра «ДартсPROF»
1	М	Человек - техника	Человек - техника
2	М	Человек – знаковая система	Человек – знаковая система
3	Ж	Человек – знаковая система	Человек – знаковая система
4	Ж	Человек - человек	Человек - художественный образ
5	М	Человек - техника	Человек - техника
6	М	Человек - художественный образ	Человек - художественный образ
7	Ж	Человек - человек	Человек - человек
8	Ж	Человек - техника	Человек - техника

Продолжение Таблицы 6

9	М	Человек - художественный образ	Человек - художественный образ
10	М	Человек - техника	Человек – природа
11	Ж	Человек - художественный образ	Человек - художественный образ
12	Ж	Человек - человек	Человек - человек
13	Ж	Человек - техника	Человек - техника
14	М	Человек - техника	Человек - техника
15	Ж	Человек - художественный образ	Человек - художественный образ
16	Ж	Человек - человек	Человек - художественный образ
17	Ж	Человек - техника	Человек - техника
18	М	Человек - техника	Человек - техника
19	Ж	Человек - художественный образ	Человек - художественный образ
20	Ж	Человек - техника	Человек - техника
21	Ж	Человек - человек	Человек - человек
22	М	Человек - художественный образ	Человек - художественный образ
23	М	Человек - художественный образ	Человек - художественный образ
24	Ж	Человек - человек	Человек - человек
25	Ж	Человек - техника	Человек - техника
26	Ж	Человек - художественный образ	Человек - художественный образ
27	М	Человек - человек	Человек - человек
28	Ж	Человек - художественный образ	Человек - художественный образ
29	Ж	Человек - техника	Человек - техника
30	М	Человек - техника	Человек - техника
31	Ж	Человек - человек	Человек - человек
32	М	Человек - техника	Человек - техника
33	М	Человек - человек	Человек - человек
34	Ж	Человек - техника	Человек - техника
35	Ж	Человек - техника	Человек - техника
36	Ж	Человек - техника	Человек - техника
37	М	Человек - человек	Человек - человек
38	М	Человек - техника	Человек - техника
39	Ж	Человек - человек	Человек - человек
40	Ж	Человек - техника	Человек - техника
41	Ж	Человек - природа	Человек - природа
42	М	Человек – знаковая система	Человек – знаковая система
43	М	Человек - техника	Человек - техника
44	М	Человек - человек	Человек - человек

45	Ж	Человек - художественный образ	Человек - художественный образ
46	М	Человек - техника	Человек - техника
47	Ж	Человек - природа	Человек - природа
48	Ж	Человек - техника	Человек - техника
49	М	Человек – знаковая система	Человек – знаковая система
50	Ж	Человек - человек	Человек - человек

Так как простое количественное сравнение не позволяет достоверно говорить о сходстве или различии выбора профессиональной направленности обучающихся, то было проведено дополнительно статистическое сравнение результатов констатирующей диагностики Л.Н. Кабардовой и профориентационной онлайн-игрой «ДартсPROF». Для сравнения был использован U – критерий Манна-Уитни. Результаты сравнения представлены в Таблице 7.

Таблица 7

Сравнительные результаты данных констатирующей диагностики профессионального интереса молодежи по методике Л.В. Карабардовой и по онлайн-игре «ДартсPROF» (с помощью U – критерия Манна-Уитни)

Категории сравнения	Группы сравнения	
	методика Л.В. Карабардова	онлайн-игра «ДартсPROF»
Человек - техника	$U_{ЭМП} = 1250$	
Человек – знаковая система	$U_{ЭМП} = 1250$	
Человек - человек	$U_{ЭМП} = 1200$	
Человек - художественный образ	$U_{ЭМП} = 1200$	
Человек - природа	$U_{ЭМП} = 1225$	
Критические значения		
$U_{кр} = 912 (p \leq 0.01)$		
$U_{кр} = 1010 (p \leq 0.05)$		

Как видно из данных, представленных в Таблице 7, достоверных различий не существует, что позволяет говорить о том, что в констатирующий период исследования результаты испытуемых в обеих выборках были схожими,

что показывает также и схожесть результатов методики Л.Н. Кабардовой и онлайн-игры «ДартсPROF».

После проведенной игры состоялась встреча с исследуемой группой с целью получить обратную связь. Со слов аудитории, 58% (29 чел.) была интересна такая форма опроса как игра. 28% (14 чел.) ответили нейтрально, 14% (7 чел.) не понравилось в связи с длительностью прохождения игры, хотели бы что-нибудь помобильнее (Рис. 3). Самыми популярными ответами являлись: «Наконец-то в школе начали выкладывать что-то полезное в ВКОНТАКТ», «На такой опросник хочется отвечать, круто что онлайн-игра!», «Во время игры было интересно скорее узнать кем я буду по профессии», «Конечно лишние профессии есть, лучше их убрать, но классно, что в конце были примеры современных профессий!», «Я теперь задумался, а есть ли у меня все качества, чтобы стать блогером».



Рис 3. Результаты опроса участников о полезности и актуальности профориентационной онлайн-игры «ДартсPROF»

Также 100% (50 чел.) участников отметили фактор современности в перечисленных профессиях в игре. Уточнили, что этот фактор заставил их прочитать о содержании этих профессий, к примеру, таких как сюрвейер, плодородовод, байер, прокурисл, спичрайтер.

Следовательно, можно считать, что данный формат проведения опросника для определения профессиональной готовности (Л.Н. Кабардова) имеет оправданный результат. Это доказывает поставленную нами гипотезу. Такой формат диагностики интересен для молодежи, и она готова им пользоваться.

ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 2

Экспериментальная работа была организована в четыре этапа: подготовительный (выбор методик для исследования), констатирующий (диагностический срез психологических особенностей обучающихся), рационализирующий (модернизация опросника в профориентационную игру), аналитический (анализ полученных результатов исследования).

Проведенная экспериментальная работа подразделялась на 2 стадии. На первой, до проведения профориентационной онлайн-игры, результаты были следующими: 70% исследуемых не определились с будущей профессией, 28% находятся в состоянии «кризиса профессиональной идентичности» и все 50 обучающихся увидели свою профессиональную направленность благодаря опроснику Л.Н. Кабардовой. На второй, мы сравнивали результаты опросника Л.Н. Кабардовой с онлайн-игрой «ДартсPROF», которые показали, что результаты схожи.

В целом, оценивая результаты проведения онлайн-игры «ДартсPROF» и последующей диагностики можно сделать следующие выводы:

– во-первых, визуализация методики Л.Н. Кабардовой в виде всем известного нам Дартса вызвала интерес среди молодежи, в следствии с этим все исследуемые начали проходить игру;

– во-вторых, формат онлайн-игры заставил пройти игру до конца и получить свой выигрыш т.е. результат диагностики;

– в-третьих, особую любознательность вызвал список предложенных современных профессий в выбранной молодежью отрасли, этот факт заставил многих посмотреть содержание и сущность тех профессий, которые ранее были им не знакомы и в следствии с этим изменить свой профессиональный маршрут;

– в-четвертых, данная игра является диагностическим средством, так как результаты сравнения методики Л.Н. Кабардовой и онлайн-игры достоверных различий не выявили.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В настоящее время происходит изменение социально-экономической ситуации в стране и в мире и, соответственно, изменяется и рынок труда. Возросшие требования к уровню профессиональной подготовленности кадров актуализируют проблемы профессиональной ориентации молодежи. Первое место, где молодежь сталкивается с профориентацией-это школа. На сегодняшний момент профориентационной работе в образовательных учреждениях уделяется недостаточно внимания, отсутствуют в штате специалисты, которые отвечали бы за этот фронт социально-педагогической работы, так же используемые специалистами методы профориентации практически не интересны молодежи.

Если мы будем говорить об эффективной профориентации, то деятельность специалистов в первую очередь должна начинаться с формирования профессионального интереса у молодежи. Поскольку именно профессиональный интерес побуждает к определенному виду профессиональной деятельности с целью сформировать свою профессиональную идентичность, чтобы быть профессионально готовым и обеспечивать успешность в жизни. В следствии чего, наши действия, осуществляемые в рамках данного исследования, и были направлены на решения данной задачи, т.е. формированию профессионального интереса.

Как уже ранее было отмечено, специалисты зачастую используют традиционные методы для решения данной задачи и чаще всего они представлены в виде классного часа, но молодежи они не интересны. Сейчас очень важно, чтобы подобные процессы проходили в условиях киберсоциализации (замена площадки проведения профориентации: с классных часов в киберпространство), поскольку больший процент молодежи не представляет свою жизнь без интернета.

Так же важно, чтобы методы профориентации были различны и актуальны и примером такого метода выступает игра. Во-первых, этот метод актуален для молодежи. Доказательством могут выступать исследования В.Л. Силаевой, которые показали, что 76% российской молодежи играют в онлайн-игры [48]. Во-вторых, игра является эффективным диагностическим средством, что доказывают прописанные ранее характеристики игр, к примеру первый тип игр «заигрывание» может диагностировать профессиональный интерес, так как присутствует в процессе игры аспект знакомства с миром профессий, который показывает, что знали, а с чем не сталкивались участники игры в вопросе спектра профессий.

Тем самым была поставлена цель - предложить молодежи современную, альтернативную, основанную на современных мультимедийных технологиях средство выявления профессионального интереса. В связи с чем наилучшим вариантом нам представляется профориентационная онлайн-игра, так как она отвечает всем перечисленным характеристикам: во-первых, это актуальный метод профориентации, во-вторых, она будет представлена в условиях киберсоциализации, а именно в социальных сетях, чем так часто пользуется молодежь.

Для достижения данной цели мы должны были доказать эффективность такого метода профориентации как онлайн-игра. В следствии этого мы провели исследование на базе МБОУ ДО ДДЮ «Школа самоопределения» в г. Красноярске, в котором приняли участие 50 обучающихся молодежи. Исследование проходило как при помощи традиционных средств (методике изучения статусов профессиональной идентичности А.А. Азбель и А.Г. Грецова и опросника для определения профессиональной готовности Л.Н. Кабардовой), так и с учетом современных требований, модернизировав опросник Л.Н. Кабардовой, которая приобрела виртуальную и визуальную оболочку, предложив новые условия игры.

Согласно результатам методики изучения статусов профессиональной идентичности А.А. Азбель и А.Г. Грецова мы увидели, что 60% исследуемых не определились с будущей профессией и это говорит о том, что большинство исследуемых еще не находятся на уровне профессиональной готовности.

Далее была проведена методика Л.Н. Кабардовой и сравнительный анализ данной методики с профориентационной игрой «ДартсPROF». Для сравнения был использован U – критерий Манна-Уитни. Из полученных данных видно, что достоверных различий не существует, что показывает схожесть результатов методики Л.Н. Кабардовой и онлайн-игры «ДартсPROF», но при этом получено 48 положительных отзывов от исследуемых о том, что онлайн-игра более современна и интересна для прохождения и является диагностическим средством.

Таким образом, задачи исследования выполнены, получены новые знания об исследуемом процессе, гипотеза доказана, выводы не претендуют на исчерпывающее решение исследуемой проблемы, предлагается лишь один из путей ее решения. Исследование может быть продолжено в направлении выявления других условий и факторов, способствующих профориентационной работе.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Абдеев Р.Ф. Философия информационной цивилизации. М.: Владос, 2007. 336 с.
2. Абрамова Г.С. Введение в практическую психологию. М.: Международная педагогическая академия, 2014. 102 с.
3. Авдулова Т.П. Психологические основы менеджмента: учеб.-метод. пособие. М.:Профессия, 2009. 264 с.
4. Аудитория онлайн-игр [Электронный ресурс]: сайт статистики в регионах России URL: <http://security.mosmetod.ru/internet-zavisimosti/statistika> (дата обращения: 12.05.2017).
5. Афанасьев В.И. Системность и общество. М.: Политиздат, 2003. 161 с.
6. Бабаева Ю.Д., Войскунский А.Е., Смыслова О.Е. Интернет: воздействие на личность// «Гуманитарные исследования в интернете». М.: «Можайск-Терра», 2000. 432 с.
7. Белинская Е.П. Временные Аспекты «Я» концепции и идентичности // Мир психологии: сетевой журнал. 2014. № 3 URL: http://akmepsy.sgu.ru/sites/akmepsy.sgu.ru/files/journal_full/1-2015_akmeologiya_1.pdf (дата обращения: 13.08.2017).
8. Беспалько В.П. Слагаемые педагогической технологии. М.: Проспект, 2005. 204 с.
9. Бондаренко М.Ф. Системное программирование в современных операционных системах: учебное пособие для студентов вузов. Харьков: Компания СМИТ, 2005. 432 с.
10. Бондаренко С.В. Авторское право. Калининград.: Интернейшнел, 2004. 58 с.

11. Бритвихин А.Н. Профессиональная ориентация школьников на педагогическую профессию: учеб. пособие к спецкурсу. СПб.: Издательство «Питер», 2009. 180 с.
12. Булганина С.В., Лебедева Т.Е., Урбанова А.М. Исследование практики применения методов маркетинговых коммуникаций вуза при привлечении абитуриентов // Вестник Мининского университета. 2015. №4. URL: <http://vestnik.mininuniver.ru/upload/iblock/09d/bulganina.pdf> (дата обращения: 10.10.2016).
13. Валеев Т.И. Формирование структуры профессиональной мотивации студентов ПФФК УдГУ. Ижевск, 2012. 54 с.
14. Войскунский А.Е. Актуальные проблемы психологии зависимости от Интернета // Психол. журн. 2004. № 1. С. 9–10.
15. Волкова О.А. Основы профессиональной ориентации молодежи: учебно-методическое пособие. Балашов: Николаев, 2002. 68 с.
16. Гнатышина Е.А. Компетентностно ориентированное управление подготовкой педагогов профессионального обучения: монография д-ра пед. наук. СПб.: ООО «Книжный дом», 2008. 424 с.
17. Голомшток А.Е. Выбор профессии и воспитание личности школьника. М.: Просвещение, 2006. 235 с.
18. Гроссу Е.П. Формирование профессиональных интересов старшеклассников во внеклассной работе: дис. к-та. пед. наук. Москва, 2001, 90 с.
19. Гуревич К.М, Борисова Е.М. Психологическая диагностика: учеб, пособие. М.: Изд-во УРАО. 2000. 304 с.
20. Елаев Н.К. Формирование профессиональной направленности учащихся общеобразовательных школ: дис. к-та. пед. наук. Москва, 2003, 87 с.
21. Жичкина А.Е. Социально-психологические аспекты общения в Интернете. [Электронный ресурс]: научный сайт URL: <http://fl ogiston. ru/articles/netpsy/refi nf>. (дата обращения: 20.08.2017).

22. Зеер Э.Ф. Профессионально-образовательное пространство личности. Екатеринбург: Деловая книга, 2012. 248 с.
23. Зеер Э.Ф. Психология профессий: учеб, пособие для вузов. М.: Академический проект, 2012. 336 с.
24. Казанцева Г.А., Перова Т.В., Игра как инструмент профориентации школьников //Успехи современной науки: сетевой журн. 2016. № 11 URL: <http://web.snauka.ru/issues/2016/11/75198> (дата обращения: 20.08.2017).
25. Кириллова Д.С. Онлайн игры как разновидность социальных сетей // Научная электронная библиотека Elibrary URL: https://elibrary.ru/download/elibrary_24957422_25546700.pdf (дата обращения: 26.08.2017).
26. Клименко О.А. Социальные сети как средство обучения и взаимодействия участников образовательного процесса // Теория и практика образования в современном мире: материалы междунар. науч. конф. (г. Санкт-Петербург, февраль 2012 г.). СПб.: Реноме, 2012. С. 405 - 407.
27. Климов Е.А. Как выбирать профессию. М.: Просвещение, 2011. 160 с.
28. Климов, Е.А. Психология профессионального самоопределения. Ростов н/Д., 2006. 304 с.
29. Крягжде С.П. Психология формирования профессиональных интересов. СПб.: Издательство «Питер», 2000. 752 с.
30. Культурно-историческое творчество и профессиональное образование (социально-философский анализ): Научно-метод, пособие / Сост. М.Я. Сонин. Красноярск: КГАУ, 2004. 62 с.
31. Курицкий А.Б. Интернет: инфраструктура информационного общества. М.: Судостроение, 2013. 359 с.
32. Леонтьев Д.П. Профессиональное самоопределение как построение образов возможного будущего // Журнал «Вопросы психологии». 2001. №1. С.57 – 66.

33. Маштаков Д.О., Перова Т.В. Современные тенденции профессионального самоопределения школьников // Современные научные исследования и инновации: сетевой журн. 2016. № 11 URL: <http://web.snauka.ru/issues/2016/11/75198> (дата обращения: 29.09.2017).
34. Мудрик А. В. Воспитание: российская педагогическая энциклопедия. М.: Большая Российская энциклопедия, 2003. 167 с.
35. Мудрик А.В. Воспитательные ресурсы Интернета // Вестник Костромского государственного университета имени Н.А. Некрасова. Серия: Педагогика. Психология. Социальная работа. Ювенология. Социокинетика. 2008. № 4. С. 37 - 39.
36. Мясников И.Н. Возможность применения компьютерных игр в качестве проективного метода исследования личности, сознанием // Современное общество: сетевой журн. 2006. № 3 URL: http://flogiston.ru/articles/netpsy/projective_games (дата обращения: 23.08.2017).
37. Никифоров Г.С., Дмитриева М.А. Психология профессиональной деятельности и менеджмента. СПб.: Питер, 2010. 266 с.
38. Патаракин Е.Д. Социальные взаимодействия и сетевое обучение. М: Интуит, 2007. 168 с.
39. Платонов К.К. Структура и развитие личности. М.:Прспект, 2007. 201 с.
40. Плешаков В.А., Теория киберсоциализации человека / под общ. ред. А.В. Мудрика. М.:МПГУ; «Номо Cyberus», 2011. 400 с.
41. Полат Е.С. Современные педагогические и информационные технологии: учеб. пособие. М.: Просвещение. 2008. 206 с.
42. Пряжникова Е.Ю. Профориентация: учеб. пособие для студентов учреждений высш. проф.образования /6-е изд., стер. М.: Издательский центр «Академия», 2013. 496 с.
43. Розин В.М. Философия техники: От египетских пирамид до виртуальных реальностей. М.: НотаБин. 2001. 110с.

44. Рыбников Н.А. К истории психологической библиографии, Вопросы психологии. СПб.: Издательство «Питер», 2006. 90 с.
45. Сазонов А.Д., Калугин Н.И., Меньшиков А.П. Профессиональная ориентация молодежи. М.: Высшая школа, 2013. 272 с.
46. Сейтешев А.П. Профессиональная направленность личности: теория и практика воспитания. Алма-Ата: Наука, 2000. 336 с.
47. Селютин А.А. Жанры как форма коммуникативного выражения онлайн-личности // Вестн. Челябинск. гос. ун-та. Филология. Искусствоведение. 2009. № 35 URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/zhanry-kak-forma-kommunikativnogo-vyrazheniya-onlaynovoy-lichnosti> (дата обращения: 18.07.2017).
48. Силаева В. Л. Интернет как социальный феномен // Журнал Социс. 2008. № 11. С. 104.
49. Современная энциклопедия // сетевая энциклопедия. URL: <http://dic.academic.ru/dic.nsf/enc1p/393544> (дата обращения: 23.07.2017).
50. Солдатова Г. В., Зотова Е. Д. Опасности, подстерегающие ребенка в сети Интернет // Справ. классного руководителя. 2011. № 7. С.16 - 17.
51. Социологический словарь // интернет-словарь. URL: <http://vslovar.ru/slovo/sotziologicheskij-slovar/orientatzija/430675> (дата обращения: 18.07.2017).
52. Трушина А.В. Киберсоциализация молодежи как психолого-педагогическая проблема // Научная электронная библиотека Elibrary URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=25355281> (дата обращения: 26.08.2017).
53. Укке Ю.В. Педагогические условия формирования готовности старшеклассников к профессиональному самоопределению: дис. к-та пед. наук, МаГУ, Магнитогорск, 2005, 106 с.
54. Фельдштейн Д.И. Психология развития личности в онтогенезе. Воронеж: НПО «МОДЭК», 2012. 512 с.

55. Филимонов Г.Ю., Цатурян С.А. Социальные сети как инновационный механизм «мягкого» воздействия и управления массовым сознанием // Политика и общество: сетевой журн. 2012. № 1 URL: <http://georgefilimonov.com/articles/social-networks> (дата обращения: 22.08.2017).
56. Философский энциклопедический словарь // интернет-словарь. URL: http://gufo.me/content_fil/professija-7887.html3 (дата обращения: 12.07.2017).
57. Цимбаленко С.Б. Влияние Интернета на российских подростков и юношество в контексте развития российского информационного пространства // Влияние интернета на личность: сайт. 2016. URL: <http://mic.org.ru/4-nomer-2012/162-vliyanie-interneta-na-rossijskikh-podrostkov-i-yunoshestvo-v-kontekste-razvitiya-rossijskogo-informatsionnogo-prostranstva> (дата обращения 19.01.2016).
58. Чистяков Н.Н., Буянова Т.А., Касаткина Н.Э. Учителю труда о профессиональной ориентации учащихся. М.: Просвещение, 1982. 89 с.
59. Чистякова С.Н. Твоя профессиональная карьера: учебник для 8-11 классов. М.: Просвещение, 2015. 94 с.
60. Шалимов А.Б. Социализация личности в социальных сетях // сетевой журн. кафедры журналистики Сибирского федерального университета. 2012. №8 URL:<http://www.journal-discussion.ru/obsudit/163-socializacija-lichnosti-v-socialnyh-setjah.html> (дата обращения: 15.04.2017).
61. Эсаулов А.Ф. Вопросы становления профессиональных планов. Санкт-Петербург, 2002. 132 с.
62. Янг К. С. Диагноз – интернет-зависимость. Мир Internet. 2000. № 2. URL: <http://bibliofond.ru/detail.aspx?id=96084> (дата обращения: 27.08.2017).
63. Ярошенко В.В., Павлютенков Е.М. Формирование мотивов выбора профессии. Киев, 2000. 143 с.

64. Milkus A. Social networks make teenagers lonely and aggressive // Borders of social networks: a site. 2016. URL: <http://www.krsk.kp.ru/daily/25825/2802020> (circulation date is March 1, 2017).

65. Neustova O.V. Psychological characteristics of adolescence in the concepts of D.B. Elkonin and D.I. Feldstein's // European research. 2015. № 6 (7). P.64 - 66.

66. Suler J. People turn into electronics. The main psychological characteristics of virtual space [Electronic resource]: a scientific site URL: <http://www.flogiston.ru/projects/translate/electronic.shtml> (дата обращения: 12.07.2017).

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение А

Методика изучения статусов профессиональной идентичности (А.А. Азбель, А.Г. Грецов).

Инструкция. Опросник состоит из 20 пунктов, по каждому из которых возможны четыре варианта ответов: а, б, с, d. Внимательно прочитай их и выбери тот, который лучше всего выражает твою точку зрения. Возможно, что какие-то варианты ответов покажутся тебе равноценными, тем не менее, выбери тот, который в наибольшей степени отвечает твоему мнению. Запиши номера вопросов и выбранный вариант ответа на каждый из них (а, б, с, d). Старайся быть максимально правдивым! Среди ответов нет «хороших» или «плохих», поэтому не старайся угадать, какой из них «правильный» или «лучший».

1. Меня не беспокоит мое профессиональное будущее.

а) Согласен: еще не пришло время решать, где мне дальше учиться или работать.

б) Согласен, я уверен, что мои родители помогут мне в моем профессиональном будущем.

с) Согласен, так как я уже давно все решил по поводу своего профессионального будущего, и нет смысла беспокоиться.

d) Не согласен, ведь если о будущем не беспокоиться сейчас, то потом будет слишком поздно.

2. Мне трудно принять решение, куда пойти получать дальнейшее образование.

а) Согласен, так как меня интересует сразу несколько специальностей, которые хотелось бы получить

б) Согласен, поэтому я лучше прислушаюсь к мнению авторитетного человека (родителя, хорошего знакомого, друга).

с) Не согласен, я уже принял решение о том, где я буду учиться или работать в дальнейшем.

д) Не согласен, поскольку еще пока не задумывался над этой проблемой.

3. Я регулярно изучаю спрос на представителей той специальности, которую я планирую получить.

а) Согласен, ведь от спроса на рынке труда зависит, какую специальность я выберу.

б) Не согласен, поскольку родители знают лучше, какую специальность мне предложить.

с) Не согласен, так как время анализировать спрос на профессии еще не пришло.

д) Не согласен, я уже решил, что все равно получу ту специальность, которую я хочу.

4. Я до сих пор не обсуждал с родителями свои будущие профессиональные планы.

а) Согласен, так как моими родителями уже давно решено, кем я буду, и со мной не советовались по данному вопросу.

б) Не согласен, мои родители как раз постоянно со мной обсуждают мои профессиональные предпочтения.

с) Согласен, у нас в семье не принято обсуждать мои профессиональные планы.

д) Не согласен, мы с родителями давно все обсудили, и я принял решение по поводу своей будущей профессии.

5. Мои родители выбрали мне дальнейшую специальность.

а) Согласен, и надо признать, что они вообще лучше меня разбираются в этом вопросе.

б) Не согласен, но мы регулярно обсуждаем вопрос моей будущей специальности.

с) Не согласен, поскольку родители не вмешиваются в мои проблемы с выбором профессии.

д) Не согласен, так как выбор специальности был скорее моим самостоятельным решением, чем их.

6. Мне хорошо ясны свои будущие профессиональные планы.

а) Согласен, так как выстроить их мне помогли родители (знакомые), которые являются специалистами в этой профессиональной области.

б) Согласен, поскольку я построил их самостоятельно, основываясь на собственном жизненном опыте.

с) Не согласен, так как у меня пока отсутствуют профессиональные планы.

д) Не согласен, но как раз сейчас я пытаюсь выстроить эти профессиональные планы.

7. На мои профессиональные цели сильно влияет мнение моих родителей.

а) Не согласен, у моих родителей никогда не возникало желания ставить мне профессиональные цели.

б) Согласен, поскольку мои родители с детства говорили мне, кем я должен стать.

с) Согласен, цели еще сформулированы слабо, но окончательное решение будет все-таки принято мной, а не родителями.

д) Согласен, так как родители, конечно, приняли участие в обсуждении этого вопроса, но все-таки решение уже принято мной самостоятельно.

8. Думаю, мне еще слишком рано задумываться над вопросами построения своей карьеры.

а) Согласен, так как моя карьера все равно будет зависеть от решения моей семьи.

б) Согласен, мне и раньше в жизни не приходилось сталкиваться с вопросами построения карьеры.

с) Не согласен, уже настал тот момент, когда нужно выбирать направление своей дальнейшей карьеры.

д) Не согласен, я уже давно и точно решил, каким образом я буду выстраивать свою карьеру.

9. Уже точно решено, какую специальность я хочу получить после окончания школы.

а) Не согласен, так как я еще не думал над своей конкретной специальностью.

б) Согласен, и я могу точно назвать учебное заведение и специальность, которую я получу.

с) Согласен, так как мои родители уже сообщили мне, на кого и где я буду дальше учиться.

д) Не согласен, мне трудно понять, какая специальность подходит именно мне.

10. Друзья советуют мне, какое образование лучше получить.

а) Согласен, мы с ними часто обсуждаем этот вопрос, но я пытаюсь строить свои профессиональные планы самостоятельно.

б) Согласен, и я собираюсь вместе с другом получить одинаковое образование, прислушавшись к его мнению.

с) Не согласен, так как обдумывать свою будущую карьеру нам с друзьями некогда, у нас есть много более интересных дел.

д) Не согласен, я уже принял решение относительно своего будущего, без помощи друзей.

11. Для меня не принципиально, где именно учиться в дальнейшем.

а) Согласен, так как для меня главное — получить специальность, о которой давно мечтаешь, а не конкретное место учебы.

б) Согласен, поскольку уверен, что родители все равно «устроят» меня на хорошую работу после учебы.

с) Согласен, поскольку профессиональная учеба — не главное в жизни.

d) Не согласен, так как от выбора учебного заведения зависит качество моего образования.

12. Я боюсь без совета своих родителей принимать ответственные решения по поводу моей дальнейшей профессиональной деятельности.

a) Согласен, я делаю попытки сориентироваться в профессиональной жизни, но пока затрудняюсь выбрать что-то одно.

b) Не согласен, так как мои родители все равно не хотят и не могут мне ничего посоветовать.

c) Согласен, поскольку мои родители с детства помогают мне, контролируя многие события в моей жизни, в том числе и в плане выбора профессии.

d) Не согласен, свои решения по этому вопросу я уже принял абсолютно самостоятельно.

13. Я не часто думаю над своим профессиональным будущим.

a) Не согласен, над этой проблемой я думаю довольно часто.

b) Согласен, так как я знаю, мои родители сделают так, чтобы у меня в жизни все устроилось отлично.

c) Согласен, думаю мне еще рано над этим размышлять.

d) Согласен, так как я все уже решил для себя и сейчас концентрирую свое внимание на других проблемах.

14. У меня на примете несколько учебных заведений, куда я мог бы пойти учиться.

a) Не согласен, так как мои родители уже определили меня в конкретное учебное заведение, где я дальше и буду учиться.

b) Не согласен, я сам хочу учиться только в одном, вполне определенном учебном заведении.

c) Согласен, я как раз выбираю одно из профессиональных учебных заведений.

d) Не согласен, иногда мне кажется, что я сам не знаю, чего я хочу от будущего.

15. Никакие жизненные проблемы не смогут мне помешать достигнуть поставленных профессиональных целей.

a) Согласен, поскольку знаю, что мои родители сделают все, чтобы эти цели осуществились.

b) Не согласен, у меня пока еще нет профессиональных целей.

c) Согласен, так как я хорошо осознаю свои профессиональные цели и стремлюсь к ним.

d) Не согласен, я еще не до конца понимаю, в чем состоят эти цели.

16. У нас дома часто разгораются бурные дискуссии по поводу моей будущей карьеры.

a) Не согласен, поскольку мои родители по этому вопросу все уже решили, и с ними уже бесполезно спорить.

b) Не согласен, так как мои родители не особо интересуются вопросом моей карьеры.

c) Не согласен, ведь по поводу карьеры я все уже решил сам, и спорить со мной все равно бесполезно.

d) Согласен, я советуюсь с родителями, хотя иногда наши взгляды относительно моего будущего могут расходиться.

17. Меня мало интересует информация о том, как выстраивать карьеру в различных профессиональных областях.

a) Согласен, так как мои родители уже выбрали мне будущую сферу деятельности, и нет надобности собирать какую-либо дополнительную информацию.

b) Согласен, потому что я уже принял решение о том, кем я буду и где буду учиться.

c) Не согласен, я как раз сейчас активно анализирую возможности карьерного роста в различных областях деятельности.

d) Согласен, меня вообще мало интересует информация о том, где и как можно выстраивать карьеру.

18. Я держу на примете несколько профессиональных целей.

а) Согласен, но они были определены заранее моими родителями.

б) Не согласен, у меня всего одна профессиональная цель.

с) Не согласен, я о них пока еще не задумывался.

д) Согласен, таких целей пока несколько, и я не решил, какая из них для меня основная.

19. Я очень хорошо представляю свой дальнейший карьерный рост.

а) Не согласен, пока мое профессиональное будущее — это множество альтернативных вариантов выбора.

б) Не согласен, но я уверен, что мои родители устроят меня на хорошую работу, где карьера мне будет обеспечена.

с) Не согласен, так как мне не хочется вникать, какая карьера подходит именно мне, у меня есть и более важные проблемы.

д) Согласен, и я уже могу назвать основные шаги моей профессиональной жизни.

20. Родители предоставили мне возможность сделать свой профессиональный выбор самостоятельно.

а) Не согласен, потому что мои родители вообще не участвуют в моем профессиональном выборе.

б) Согласен, но мы все равно еще обсуждаем мой профессиональный выбор.

с) Не согласен, так как родители считают, что при самостоятельном выборе я могу ошибиться.

д) Согласен, и я уже сделал свой профессиональный выбор.

Ключ

Каждый вариант ответа оценивается в 1 или 2 балла по одной из шкал в соответствии с приведенным ниже «ключом». Интерпретация полученных данных приведена в таблице «Статусы профессиональной идентичности», которая представлена ниже.

№ во-проса	Профессиональная идентичность			
	Неопределенная	Навязанная	Мораторий	Сформированная
1.	a — 2	b — 1	d — 1	c — 1
2.	d — 1	b — 1	a — 2	c — 1
3.	c — 1	b — 1	a — 2	d — 1
4.	c — 1	a — 2	b — 1	d — 1
5.	c — 1	a — 2	b — 1	d — 1
6.	c — 1	a — 1	d — 1	b — 2
7.	a — 1	b — 2	c — 1	d — 1
8.	b — 2	a — 1	c — 1	d — 1
9.	a — 1	c — 1	d — 1	b — 2
10.	c — 1	b — 2	a — 1	d — 1
11.	c — 2	b — 1	d — 1	a — 1
12.	b — 1	c — 2	a — 1	d — 1
13.	c — 2	b — 1	a — 1	d — 1
14.	d — 1	a — 1	c — 2	b — 1
15.	b — 1	a — 1	d — 1	c — 2
16.	b — 1	a — 1	d — 2	c — 1
17.	d — 2	a — 1	c — 1	b — 1
18.	c — 1	a — 1	d — 2	b — 1
19.	c — 1	b — 1	a — 1	d — 2
20.	a — 1	c — 1	b — 1	d — 2
Сумма				

Чем выше сумма баллов, набранная тобой по каждому из статусов, тем в большей степени суждения о нем применимы к тебе. Интерпретация полученных данных приведена в таблице.

Статусы ПИ	Характеристика статусов	Суммы баллов	Степень выраженности статуса
Неопределенное состояние профессиональной идентичности	Состояние характерно для учащихся, которые не имеют прочных профессиональных целей и планов и при этом не пытаются их сформировать, выстроить варианты своего профессионального развития. Чаще всего этим статусом обладают подростки, родители которых не хотят или не имеют времени проявлять активный интерес к профессиональному будущему своих детей. Такой статус бывает и у подростков, привыкших жить текущими желаниями, недостаточно осознающих важность выбора будущей профессии.	0-3	Статус не выражен
		4-7	Выраженность ниже среднего уровня
		8-11	Средняя степень выраженности
		12-15	Выраженность выше среднего уровня
		16 баллов и выше	Ярко выраженный статус

Опросник для определения профессиональной готовности (Л.Н. Кабардова).

Инструкция: Внимательно прочитайте вопросы. На каждый из них Вам необходимо дать три ответа, оценив их в баллах. Ответ записывается в соответствующую клетку бланка ответов, где цифрами обозначены номера вопросов, а буквами - клеточки для трех ответов.

Сначала Вы оцениваете, насколько хорошо Вы умеете делать то, что записано в вопросе (клеточка «а»):

- делаю, как правило, хорошо - 2 балла;
- делаю средне - 1 балл;
- делаю плохо, совсем не умею, никогда не делал - 0 баллов.

Затем оцениваете ощущения, которые возникают у Вас, когда Вы это делаете (клеточка «б»):

- положительные (интересно, легко) - 2 балла;
- нейтральные (все равно) - 1 балл;
- отрицательные (неинтересно, трудно) - 0 баллов.

Третий ответ должен отразить, хотели бы Вы, чтобы описанное в вопросе действие входило в Вашу работу (клеточка «в»):

- да - 2 балла;
- все равно - 1 балл;
- нет - 0 баллов.

Читая вопрос, обязательно обращайтесь внимание на слова «часто», «легко», «систематически» и т.п. Ваш ответ должен учитывать смысл этих слов.

Работа с опросником может производиться как индивидуально, так и в группе.

Текст опросника

1. Делать выписки, вырезки из различных текстов и группировать их по определенному признаку.

2. Выполнять практические задания на лабораторных работах по физике (составлять и собирать схемы, устранять в них неисправности, разбираться в принципе действия прибора и т.п.).
3. Длительное время (более одного года) самостоятельно, терпеливо выполнять все работы, обеспечивающие рост и развитие растений (поливать, удобрять, пересаживать и пр.)
4. Сочинять стихи, рассказы, заметки писать сочинения, признаваемые многими интересными, достойными внимания.
5. Сдерживать себя, не "выливать" на окружающих свое раздражение, гнев, обиду, плохое настроение.
6. Выделять из текста основные мысли и составлять на их основе краткий конспект, план, новый текст.
7. Разбираться в физических процессах и закономерностях, решать задачи по физике.
8. Вести регулярное наблюдение за развивающимся растением и записывать данные наблюдения в специальный дневник.
9. Мастерить красивые изделия своими руками: из дерева, ткани, металла, засушенных растений, ниток.
10. Терпеливо, без раздражения объяснить кому-либо, что он хочет знать, даже если приходится повторять это несколько раз.
11. В письменных работах по русскому языку, литературе легко находить ошибки.
12. Разбираться в химических процессах, свойствах химических элементов, решать задачи по химии
13. Разбираться в особенностях развития и во внешних отличительных признаках многочисленных видов растений.
14. Создавать законченные произведения живописи, графики, скульптуры.
15. Много и часто общаться со многими людьми, не уставая от этого.
16. На уроках иностранного языка отвечать на вопросы и задавать их, пересказывать тексты и составленные рассказы по заданной теме.

17. Отлаживать какие-либо механизмы (велосипед, мотоцикл), ремонтировать электротехнические приборы (пылесос, утюг, светильник).
18. Свое свободное время преимущественно тратить на уход и наблюдение за каким-нибудь животным.
19. Сочинять музыку, песни, имеющие успех других.
20. Внимательно, терпеливо, не перебивая, выслушивать людей.
21. При выполнении задания по иностранному языку без особых трудностей работать с иностранными текстами.
22. Налаживать и чинить электронную аппаратуру (приемник, магнитофон, телевизор, аппаратуру для дискотек).
23. Регулярно, без напоминания, выполнять необходимые для ухода за животными работы: кормить, чистить (животных и клетки), лечить, обучать.
24. Публично, для многих зрителей, разыгрывать роли, подражать, изображать кого-либо, декламировать стихи, прозу.
25. Увлекать делом, игрой, рассказом детей младшего возраста.
26. Выполнять задания по математике, химии, в которых требуется составлять логическую цепочку действий, используя при этом различные законы, формулы, теоремы.
27. Ремонтировать замки, краны, мебель, игрушки.
28. Разбираться в породах и видах животных, знать их характерные признаки и повадки.
29. Всегда четко видеть, что сделано писателем, драматургом, художником талантливо, а что нет, и уметь обосновать это устно или письменно.
30. Организовать людей на какие-либо дела, мероприятия.
31. Выполнять задания по математике, требующие хорошего знания математических формул, законов и умения их правильно применять при решении.
32. Выполнять действия, требующие хорошей координации движений и ловкости рук: работать на станке, на электрической швейной машинке, проводить монтаж и сборку изделий из мелких деталей.
33. Сразу замечать мельчайшие изменения в поведении или во внешнем виде животного или растения.

34. Играть на музыкальных инструментах, публично исполнять песни, танцевальные номера.
35. Выполнять работу, требующую обязательных контактов со множеством разных людей.
36. Выполнять расчеты, подсчеты данных, выводить на основе этого различные закономерности, следствия.
37. Из типовых деталей, предназначенных для сборки определенных изделий, конструировать новые, придуманные самостоятельно.
38. Специально заниматься углубленным изучением биологии, анатомии, ботаники, зоологии: читать научную литературу, слушать лекции, научные доклады.
39. Создавать на бумаге и в оригинале новые, интересные модели одежды, причесок, украшений, интерьера помещений.
40. Влиять на людей: убеждать, предотвращать конфликты, улаживать разногласия, разрешать споры.
41. Работать с условно-знаковой информацией: составлять и рисовать карты, схемы, чертежи.
42. Выполнять задания, в которых требуются мысленно представить расположение предметов или фигур в пространстве.
43. Длительное время заниматься исследовательскими работами в биологических кружках, на биостанциях, в зоологических кружках и питомниках.
44. Быстрее и чаще других замечать в обычном необычное, удивительное, прекрасное.
45. Сопереживать людям (даже не очень близким), понимать их проблемы, оказывать посильную помощь.
46. Аккуратно и безошибочно выполнять "бумажную" работу: писать, выписывать, проверять, подсчитывать, вычислять.
47. Выбирать наиболее рациональный (простой, короткий) способ решения задачи: технологической, логической, математической.

48. При работе с растениями или животными переносить ручной или физический труд, неблагоприятные погодные условия, грязь, специфический запах животных.

49. Настойчиво, терпеливо добиваться совершенства в создаваемом или исполняемом произведении (в любой сфере творчества).

50. Говорить, сообщать что-либо, излагать свои мысли вслух.

Бланк ответов

Тип профессий																			
Ч-З				Ч-Т				Ч-П				Ч-Х				Ч-Ч			
№	а	б	в	№	а	б	в	№	а	б	в	№	а	б	в	№	а	б	в
1				2				3				4				5			
6				7				8				9				10			
11				12				13				14				15			
16				17				18				19				20			
21				22				23				24				25			
26				27				28				29				30			
31				32				33				34				35			
36				37				38				39				40			
41				42				43				44				45			
46				47				48				49				50			

Ч-З - человек - знаковая система

Ч-Т - человек - техника

Ч-П - человек - природа

Ч-Х - человек - художественный образ

Ч-Ч - человек - человек

Обработка и интерпретация результатов

Каждый столбец клеток в бланке ответов соответствует одному из типов профессий. Колонки, обозначенные буквами, отражают оценки трех ответов на каждый вопрос:

а–оценка своих умений;

б–оценка своего эмоционального отношения;

в–оценка своих профессиональных пожеланий, предпочтений.

Приступая к обработке результатов, сначала следует внимательно просмотреть бланк ответов и отметить те номера вопросов, при ответе на которые испытуемый в графе «умения» поставил оценку «0». Эти вопросы следует полностью исключить из обработки. Примером может служить соотношение оценок «0-12-11». В этом случае вторая и третья оценки также исключаются при подсчете баллов по соответствующим шкалам (эмоционального отношения и профессиональных положений). Они учитываются только при качественном анализе каждой сферы.

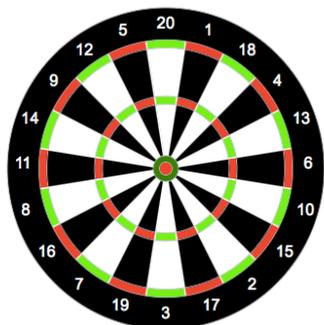
Далее подсчитывается сумма баллов в каждой профессиональной сфере по шкалам «умения», «отношение» и «профессиональные пожелания». Обращается внимание на соотношение оценок по данным шкалам как в каждой профессиональной сфере, так и по каждому конкретному вопросу (виду деятельности).

Выбор наиболее предпочтительной профессиональной сферы (или нескольких сфер) делается на основе сопоставления сумм баллов, набранных в разных профессиональных сферах по шкале «профессиональные предпочтения». Обращается внимание на те профессиональные сферы, в которых эти суммы наибольшие. Затем в каждой сфере сравниваются между собой баллы, набранные по трем шкалам. Предпочтительным являются такое сочетание, в котором оценки по второй и третьей шкалам количественно сочетаются с оценкой по первой шкале, отражающей реальные умения испытуемого. Например, соотношение оценок типа «10-12-11» благоприятнее, чем сочетание «3-8-12», поскольку предпочтения испытуемого в первом случае более обоснованы наличием у него соответствующих умений.

Далее анализируются отдельные вопросы, ответы на которые получили оценки в баллах «2-2-2», а также «2-2-1», «1-2-2». Это необходимо, во-первых, для того, чтобы сузить профессиональную сферу до конкретных специальностей. Например, работа в области «человек-знак» может осуществляться с буквами, словами, текстами, (филолог, историк, редактор и др.); с иностранными знаками, текстами (технический переводчик, гид-переводчик); с математическими знаками (программист, математик, экономист и др.). Во-вторых, это дает возможность выйти за пределы одной сферы на профессии, занимающие промежуточное положение между разными областями, например учитель математики (сферы «человек-человек» и «человек-знак»), модельер (сферы «человек - художественный образ» и «человек – техника») и т.д.

По результатам ответов испытуемого делается вывод о том, к какой сфере профессиональной деятельности он склонен.

Макет (скрин со странички ВК) онлайн-игры «ДартсPROF»



инженерно-техническое направление (Ч-Т)

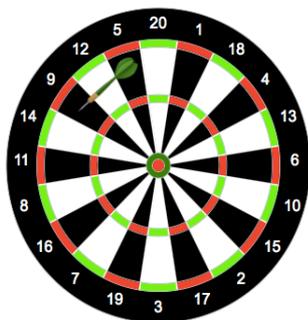
Вопрос 1 из 25.

Выполнять практические задания на лабораторных работах по физике (составлять и собирать схемы, устранять в них неисправности, разбираться в принципе действия прибора и т. п.).

Как получается у Вас подобное занятие?

Какие ощущения, возникают у Вас, когда Вы это делаете?

Хотели бы Вы, чтобы описанное входило в Вашу работу?



инженерно-техническое направление (Ч-Т)

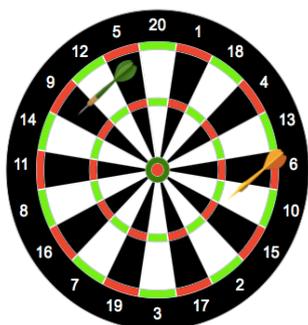
Вопрос 1 из 25.

Выполнять практические задания на лабораторных работах по физике (составлять и собирать схемы, устранять в них неисправности, разбираться в принципе действия прибора и т. п.).

Как получается у Вас подобное занятие?

Какие ощущения, возникают у Вас, когда Вы это делаете?

Хотели бы Вы, чтобы описанное входило в Вашу работу?



инженерно-техническое направление (Ч-Т)

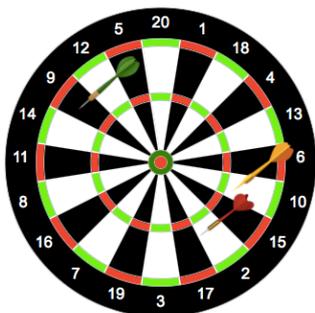
Вопрос 2 из 25.

Разбираться в физических процессах и закономерностях, решать задачи по физике.

Как получается у Вас подобное занятие?

Какие ощущения, возникают у Вас, когда Вы это делаете?

Хотели бы Вы, чтобы описанное входило в Вашу работу?



инженерно-техническое направление (Ч-Т)

Вопрос 3 из 25.

Разбираться в химических процессах, свойствах химических элементов, решать задачи по химии.

Как получается у Вас подобное занятие?

Какие ощущения, возникают у Вас, когда Вы это делаете?

Хотели бы Вы, чтобы описанное входило в Вашу работу?

Ваш результат



Технический прогресс не стоит на месте и **вы - его вечный двигатель!** Вы знаете, как управиться со сломанным телефоном, сможете точно настроить любую технику, не боитесь по-новому взглянуть на обычные вещи и, прикрутив пару гаек, получить новое изобретение. Сложные механизмы не пугают, а вдохновляют вас.

Психологические требования: внимательность, рациональность, развитое техническое мышление, хорошая координация движений, умение сосредотачиваться и быстро переключать внимание, наблюдательность.

Примеры профессий: инженер по опробованию и испытанию скважин, сурвейер, оператор станков с программным управлением, техник геофизик, системный интегратор, конструктор, слесарь, механик, радиомеханик, пилот, строитель, проходчик, столяр, техник-металлург, электромонтажник, сборщик компьютеров, специалист по телекоммуникациям, программист, архитектор, электромонтажник и др.