

УДК 37.047

# ГЕЙМИФИКАЦИЯ В ПРОФОРИЕНТАЦИИ ШКОЛЬНИКОВ

---

**12**

Бизнес-образование в экономике знаний

№ 1 • 2020

В данной статье описывается уровень развития систем профориентации школьников в регионах России, рассматривается возможность улучшений существующих систем с применением инструментов геймификации.

*Ключевые слова:* геймификация, профориентация

**П**рофориентация в настоящее время является основным, но при этом не структурированным механизмом формирования представлений о рынке труда у школьников [1].

Системы профориентации отличаются по качеству и уровню развития в разных регионах России, однако качество профориентационной работы, в целом, находится на уровне не выше среднего. Согласно исследованию ВЦИОМ: «На сегодняшний день по специальности, которой обучались, работает каждый второй опрошенный (51 %), преимущественно люди с высшим образованием (58 %). Напротив, 47 % россиян не работают по специальности (55 % среди людей со средним специальным образованием» [2].

Среди причин, почему выпускники ВУЗов не работают по специальности, выделяют: незнание рынка труда; непонимание цели получения своей профессии; несоответствие ожиданий от профессии

и реальности; несформированность личных целей; неприменимость полученных знаний к новым требованиям [3].

Можно предположить, что все перечисленные причины являются следствием недостаточно качественной работы по профориентации школьников и абитуриентов в России. В 2019 г. Научно-исследовательским центром профессионального образования и систем квалификаций ФИРО РАНХиГС было проведено мониторинговое исследование сформированности региональных моделей профессиональной ориентации и качества профориентационной работы.

На рисунке 1 представлен обобщённый по всем регионам критериальный срез. Обозначены суммарные экспертные баллы по каждому из заданных критериев оценки качества, набранные по сумме показателей [4].



Рис. 1. Качество профориентационной работы со школьниками по результатам исследования 2019 г.: критериальный срез [4]

Исходя из материалов данного исследования, можно выделить несколько ключевых критериев, которым должна соответствовать качественная профориентационная работа:

Практикоориентированность — использование деятельностных форм профориентационной работы со школьниками, с их погружением в реальный профессиональный контекст. В ходе практикоориентированных мероприятий подросток получает возможность изучить ту или иную профессию и «примерить ее на себя».

Продолжительность — критерий, характеризующий наличие в региональной системе

профориентации школьников, помимо разовых или периодических мероприятий, более или менее продолжительных программ. Часто, вся профориентация ограничена один-двумя тематическими мероприятиями в год, но этого недостаточно. Необходимы ещё и продолжительные программы, обеспечивающие системное профессиональное информирование.

Социальное партнёрство — наличие механизмов, обеспечивающих взаимодействие всех субъектов, заинтересованных в результатах профориентационной работы: ведущих предприятий-работодателей, предприятий

социальной сферы, силовых структур, служб занятости и т.д.

Непрерывность — целевая характеристика программ профориентационной работы, значимость которой определяется непрерывностью процесса профессионального самоопределения растущего человека.

Как видно из приведённого исследования, системы профориентации в регионах России действительно оставляют желать лучшего, однако, не стоит недооценивать их роль. Обеспечение качества профориентационной работы и удовлетворение вышеописанных критериев повлечет за собой существенное увеличение работающих по специальности выпускников ВУЗов.

Для того, чтобы повысить вовлеченность учеников школы в программы профориентации можно использовать современный тренд — геймификацию. Геймификация, в широком понимании этого слова — это перенос отдельных элементов и характеристик игры в неигровую сферу. Для органичной геймификации различных видов деятельности разрабатываются игровые системы — специальные среды, в которых разворачивается игровой процесс [5]. Главная цель геймификации в профориентационной работе: для школьников — сделать процесс более комфортным и непринужденным за счет смещения фокуса с самого процесса и испытываемого от этого стресса; для социальных учреждений — повысить качество оценки, сделав ее более глубокой и комплексной, при этом снизить временные и прочие издержки.

В формате геймификации может происходить знакомство кандидата с рабочими условиями компании, обучение необходимым профессиональным навыкам, развитие умение работы в команде. В профориентационной работе могут быть применены различные элементы геймификации: платформы с игровыми заданиями и элементами психологических тестов; игровые приложения имитирующие работу в компании на определенной должности; групповые и индивидуальные соревнования и чемпионаты с заданиями в формате квестов или кейсов; рейтинговые системы оценки успешности участников. Геймификация в профориентационной работе должна отвечать двум ключевым характеристикам: быть увлекательной и быть научно обоснованной. В случае соблюдения этих критериев, ученик вне зависимости от его итога получает положительный эмоциональный заряд. Игры, как правило, ассоциируются у людей с весельем, эмоциональным подъёмом и раскрепощением.

В профориентационной работе со школьниками использование элементов геймификации позволит добиться двух ключевых целей: повысить

увлекательность, и, как следствие, вовлеченность участников в процесс, а также обеспечить достаточную мотивацию на обучение и развитие профессиональных навыков, сохранив при этом низкий уровень стрессовой нагрузки. ■

1. Апостолов О. П. Профессиональная ориентация в России (опыт, проблемы, перспективы) // О. П. Апостолов. – Изд. 1-е. – М.: ИП Татаринов М. В., 2011. – 184 с.

2. Большая зарплата или работа по специальности? Аналитический обзор [Электронный ресурс] // ВЦИОМ: информ. портал. – Электрон. дан. - URL: <https://wciom.ru> (Дата обращения: 19.12.2019).

3. Лутовина К. В. Почему выпускники вузов не работают по специальности // К. В. Лутовина. – Молодой ученый. – 2017. – №36. – С. 69-72.

4. Сергеев И. С. Профориентация: вдогонку за настоящим или вперед в будущее? [Электронный ресурс] // И. С. Сергеев // Вестник образования России: информ. портал. – Электрон.дан. –URL: <http://new.vestniknews.ru> (Дата обращения: 17.12.2019).

5. Штонда А. С. Геймификация как новый тренд при отборе и найме персонала// А. С. Штонда. – Бизнес-образование в экономике знаний. – 2016. – №3 (5). – С. 74-76.

#### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

Апостолов О. П. Профессиональная ориентация в России (опыт, проблемы, перспективы) // О. П. Апостолов. – Изд. 1-е. – М.: ИП Татаринов М. В., 2011. – 184 с.

Большая зарплата или работа по специальности? Аналитический обзор [Электронный ресурс] // ВЦИОМ: информ. портал. – Электрон. дан. - URL: <https://wciom.ru> (Дата обращения: 19.12.2019).

Лутовина К. В. Почему выпускники вузов не работают по специальности // К. В. Лутовина. – Молодой ученый. – 2017. – №36. – С. 69-72.

Сергеев И. С. Профориентация: вдогонку за настоящим или вперед в будущее? [Электронный ресурс] // И. С. Сергеев // Вестник образования России: информ. портал. – Электрон.дан. –URL: <http://new.vestniknews.ru> (Дата обращения: 17.12.2019).

Штонда А. С. Геймификация как новый тренд при отборе и найме персонала// А. С. Штонда. – Бизнес-образование в экономике знаний. – 2016. – №3 (5). – С. 74-76.

#### Gamefication in career guidance

© Godvan D. Gimelshtein E., 2020

The article describes the level of development of career guidance systems for school students in regions of Russia, considers the possibility of improving existing systems with the use of gamification tools.

Keywords: gamification, career guidance