

**Государственное автономное образовательное учреждение Тюменской  
области  
дополнительного профессионального образования  
«Тюменский областной государственный институт развития регионального  
образования»  
(ГАОУ ТО ДПО «ТОГИРРО»)**

Центр непрерывного повышения профессионального мастерства  
педагогических работников г. Тобольск

## **МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ**

**Роль игропрактики в изучении  
Атласа профессий 3.0**

Тюмень, 2020

**РОЛЬ ИГРОПРАКТИКИ В ИЗУЧЕНИИ АТЛАСА ПРОФЕССИЙ 3.0:** Методические рекомендации – Тюмень, ТОГИРРО, ЦНППМПР г. Тобольск, 2020. – 13 с.

**Составители:**

Никитина Г.В., к.п.н., заместитель руководителя ЦНППМПР г.Тобольск ГАОУ ТО ДПО «ТОГИРРО», Струтинская А.А. старший преподаватель ЦНППМПР г.Тобольск ГАОУ ТО ДПО «ТОГИРРО».

Рецензент: Медведева Н.А., к.псих.н., заведующий кафедрой педагогики, психологии и социального образования ТПИ им. Д.И. Менделеева (филиала) ТюмГУ

В сборнике представлены методические рекомендации по проведению профориентационных игр. Материалы сборника могут представлять интерес для педагогов ОО, СПО, заместителей руководителей ОО по воспитательной работе, классных руководителей, родителей. Игропрактика «Объясни профессию» может проводиться как самостоятельное упражнение, так и как подготовительный этап дидактической игры «Профессии будущего». Игры можно использовать для проведения классных часов со школьниками, а также в рамках дополнительного образования для слушателей и студентов педагогических направлений подготовки при рассмотрении современных подходов к организации профориентационной деятельности.

© ГАОУ ТО ДПО «ТОГИРРО», 2020

## СОДЕРЖАНИЕ

|   |     |
|---|-----|
| ИГРОПРАКТИКА «ОБЪЯСНИ ПРОФЕССИЮ» .....                                      | 4   |
| ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «ПРОФЕССИИ БУДУЩЕГО».....                                | 5   |
| ПРИЛОЖЕНИЕ 1. КАРТОЧКИ ДЛЯ УЧАСТНИКОВ ИГРОПРАКТИКИ «ОБЪЯСНИ ПРОФЕССИЮ»..... | 6-9 |
| ПРИЛОЖЕНИЕ 2. РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ ДЛЯ ИГРЫ «ПРОФЕССИИ БУДУЩЕГО».....       | 10  |

## ИГРОПРАКТИКА «ОБЪЯСНИ ПРОФЕССИЮ»

Цель: сформировать представления у участников о профессиях, представленных в Атласе 3.0.

Ход игры: участники становятся в круг и каждый из них поочередно (после выполнения задания предыдущего участника) получают от ведущего карточку с названием и описанием профессии из Атласа 3.0. (Приложение 1).

### **Задача участника:**

1. Устно прочитать текст с описанием профессии, представленный на карточке.
2. Не повторять прочитанный текст пояснить своими словами трудовые функции человека, работающего по данной профессии.

*Дополнительно можно усложнить задание:*

- нарисовать человека, работающего по данной профессии;
- изобразить жестами и мимикой (не используя слова!) этого профессионала.

**Задача остальных участников:** предложить вариант названия профессии будущего, соответствующего представленному описанию.

После того, как остальные участники предложат самый оптимальный вариант представленной профессии, участник зачитывает название и описание профессии, указанное на карточке, т.е. предложенной Атласам профессий 3.0.

**Форма проведения:** тренинг.

**Оборудование:** карточки с профессиями.

**Замечание:** Карточки можно подготовить по числу участников по наиболее интересным профессиям Атласа профессий 3.0. Перечень с названиями и описанием профессий может быть разработан под конкретное направление, «Образование», «Медицина», «Социальная сфера», «Промышленность» и др.

## ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «ПРОФЕССИИ БУДУЩЕГО»

Дидактическая игра «Профессии будущего» состоит из нескольких этапов.

**На первом этапе** проводится небольшой разогрев, «Объясни профессию» (см. выше), **на втором** этапе участники игры работают с профессиями Атласа 3.0, раздел «Образование».

**Цель:** познакомить участников с профессиями Атласа 3.0 из раздела образование.

### **Оборудование:**

- карточки с профессиями и их краткая характеристика (см. выше);
- таблицы с названием профессии (Приложение 2).
- перечень профессий будущего 3.0, из раздела «Образование» (Приложение 2), ручки по количеству участников.

**Время выполнения упражнения:** 50 минут.

### **Ход дидактической игры:**

Участники делятся на подгруппы, по равному количеству человек в группе. Раздаются, заранее заготовленный перечень профессий будущего 3.0, из раздела «Образование» (Приложение 2), каждой подгруппе выдается по пять таблиц с наименованием профессии будущего.

Участникам команд необходимо прописать, то как они представляют область деятельности каждого специалиста, какими компетенциями согласно его профессиональной деятельности, он обладает. Время на выполнение задания — 15 мин.

Примечание к этапу: характеристика этих профессий не выдается.

После, того как участники прописали компетенции, им необходимо перейти к заполнению следующих столбцов, обсуждая в группе, возможность трудоустройства специалиста, прописать на каком предприятии города, может осуществлять свою профессиональную деятельность, когда этот этап выполнен, переходят к заполнению функциональных обязанностей согласно профессиональной деятельности, на обсуждение и заполнение колонок участникам, дается — 20 мин.

Завершающий этап этого упражнения, презентация своих специалистов с профессиональными компетенциями, местом трудовой деятельности, кругом профессиональных и производственных задач, на презентацию отводится по 5 мин на команду — 15 мин.

Примечание. После завершения упражнения ведущий может ознакомить с реальными компетенциями специалистов и их профессиональной деятельностью.

Рефлексия:

Какая профессия из услышанных понравилась больше всего?

Какая профессия осталась не понятна?

Какую профессию хотелось бы изучить более подробно?

Понравилось ли вам работать в группе?

Какие навыки вы приобрели, участвуя в занятии?

КАРТОЧКИ ДЛЯ УЧАСТНИКОВ ИГРОПРАКТИКИ «ОБЪЯСНИ ПРОФЕССИЮ»



## КУРАТОР ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ТУРИЗМА

Специалист на стыке сфер туризма и образования, занимающийся разработкой и внедрением туристических программ, выстроенных таким образом, чтобы развивать те или иные навыки. Сегодня образовательный туризм преимущественно сосредоточен на изучении иностранных языков, но очевидно, что возможности его намного шире.

НАДПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ НАВЫКИ И УМЕНИЯ




## ТРЕНЕР ПО МАЙНД-ФИТНЕСУ

Специалист, который разрабатывает программы развития индивидуальных когнитивных навыков (например, память, концентрация внимания, скорость чтения, устный счет и др.) с помощью специальных программ и устройств. При этом он учитывает особенности психотипа и задачи пользователя. Такие программы существуют уже сейчас, в России есть даже Ассоциация Mind Fitness образования.

НАДПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ НАВЫКИ И УМЕНИЯ





## МЕНЕДЖЕР ПО ФОРМИРОВАНИЮ ВПЕЧАТЛЕНИЙ

Специалист, формирующий позитивное отношение клиента к компании. В его задачи входит управление опытом взаимодействия офлайн и онлайн, повышение лояльности потребителя. С ростом конкуренции менеджерам придется находить маркетинговые решения, которые затронут всю гамму чувств клиента, отзовутся на интеллектуальном и эмоциональном уровне.

НАДПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ НАВЫКИ И УМЕНИЯ



## МОДЕРАТОР СООБЩЕСТВ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ

Специалист, который организует онлайн- и офлайн-сообщества пользователей, сопровождает диалог с разработчиками продуктов компании, поддерживает их лояльность (например, организует конкурсы).

НАДПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ НАВЫКИ И УМЕНИЯ







## УПРАВЛЕНЕЦ ДЕТСКИМ R&D

Специалист, который организует творческую работу детей по придумыванию новых детских товаров и адаптирует их идеи для производства. Иногда детям удается придумать более интересные дизайнерские решения, чем командам взрослых профессионалов. Например, известный художник Дэмиен Херст признавался, что использует в творчестве свои собственные детские идеи. А в 2014 году двенадцатилетний Шубхам Банерджи с помощью набора «Лего» создал свой принтер, печатающий шрифтом Брайля, — в десять раз дешевле существующих на рынке вариантов.

НАДПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ НАВЫКИ И УМЕНИЯ



## ТАЙМ-БРОКЕР

Профессионал, продающий рабочее время специалистов, находящихся в режиме свободной занятости, то есть управляющий чужой занятостью на открытом рынке. С развитием технологий уходит необходимость постоянного присутствия в офисе. Более того, знающий иностранные языки профессионал может работать и на заказчиков из других стран. При этом и фрилансерам, и работодателям не хватает эффективных посредников — кадровые агентства все еще ориентированы на вакансии с полной занятостью, а сайты по поиску подрядчиков (вроде Freelancer.ru) недостаточно удобны. Так что спрос на тайм-брокеров будет расти.

НАДПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ НАВЫКИ И УМЕНИЯ



**РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ ДЛЯ ИГРЫ «ПРОФЕССИИ БУДУЩЕГО»**

**Таблица для заполнения  
Игропедагог**

| <b>Компетенции</b> | <b>Должностные обязанности</b> | <b>Предполагаемое место трудоустройства</b> |
|--------------------|--------------------------------|---|
|                    |                                |   |

**РАЗРАБОТЧИК ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ТРАЕКТОРИЙ** Профессионал, который создает маршрут обучения новых специалистов. Маршрут состоит из курсов, предлагаемых образовательными учреждениями (в том числе доступных онлайн), а также тренажеров, симуляторов, стажировок и др. На их основе разрабатывается образовательная траектория. Причем при ее построении учитывается психотип, способности и цели учащегося.

**КАРЬЕРНЫЙ СТРАТЕГ** Специалист, который информирует учащихся и педагогов о запросах работодателей, помогает сформулировать профессиональные цели (как краткосрочные, так и долгосрочные) и построить образовательную и карьерную траекторию, которая приведет к их достижению.

**ОРГАНИЗАТОР ПРОЕКТНОГО ОБУЧЕНИЯ**

Специалист по формированию и организации образовательных программ, в центре которых стоит подготовка и реализация проектов из реального сектора экономики или социальной сферы, а теоретический материал лишь дает информацию для того, чтобы справиться с проектом.

**Тьютор**

Педагог, который сопровождает индивидуальное развитие учеников в рамках дисциплин, формирующих образовательную программу. Он отвечает на вопросы,

разрабатывает индивидуальные задания, рекомендует траекторию карьерного развития и т. д.

### ИГРОМАСТЕР

Специалист по разработке и организации обучающих игр (деловых, исторических, фантастических и пр.), сопровождению игр с использованием симуляторов. Образовательный потенциал игр исследовался в развитых странах с начала 2000-х, а в последние годы геймификация (применение игровых механик в неигровых процессах) стала заметным трендом. В России направление обучающих игр поддерживается Всероссийской ассоциацией по играм в образовании.

### МОДЕРАТОР

Специалист, который организует групповые обсуждения или коллективные творческие проекты. Его задача — наладить коммуникацию между участниками и выстроить процесс так, чтобы получить максимальный эффект. Может работать и офлайн, и на онлайн- площадках. Модераторы активно используются и в российском образовании, например, большая часть образовательных программ Московской школы управления СКОЛКОВО проходит с участием модераторов.

### РАСПАКОВЩИК/УПАКОВЩИК ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО КОНТЕНТА

Специалист, который разбивает учебные материалы на минимальные блоки знаний для того, чтобы уже из них собирать учебные курсы и программы, подходящие под конкретные задачи. Этот специалист также решает обратную задачу: выстраивает «деревья» из связанных между собой знаний, навыков и компетенций.

### КООРДИНАТОР ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОНЛАЙН- ПЛАТФОРМЫ

Специалист внутри образовательного учреждения или на независимом образовательном проекте. Он помогает преподавателям готовить онлайнкурсы по конкретным предметам или дисциплинам, организует и продвигает конкретные курсы или типовые образовательные траектории, модерирует общение преподавателей и студентов в рамках курсов или платформ, задает требования к доработке функционала платформы. В некоторых российских вузах появились целые подразделения, отвечающие за эти функции. Например, в МФТИ существует лаборатория инновационных образовательных технологий, а в Высшей школе экономики—Центр

развития образовательной среды. Это, в частности, позволило вузам разработать собственные онлайн- курсы для платформы Coursera.

#### ТРЕНЕР КОЛЛЕКТИВНЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ

Коуч, специализирующийся на развитии навыков для продуктивной работы в группе: эмоционального интеллекта, выстраивания границ, ассертивности, ненасильственной коммуникации, эффективного распределения ролей и задач внутри группы и т. д.

#### АРХИТЕКТОР ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ЭКОСИСТЕМ

Профессионал, который управляет открытыми сообществами различных поставщиков образования и помогает им скоординировать работу образовательных учреждений так, чтобы она максимально отвечала актуальным запросам учеников.

#### МОДЕРНИЗАТОР УЧЕБНЫХ УЧРЕЖДЕНИЙ

Специалист, который превращает школы и вузы в образовательные хабы, предоставляющие возможности для обучения в разных форматах, стилях и разной продолжительности. Образование становится менее стандартизированным и более вариативным, поэтому задача образовательных заведений будущего — искать разные способы обучать людей в зависимости от желаемого конечного результата.

#### ВАЛИДАТОР ЗНАНИЙ

Профессионал, разрабатывающий новые системы оценки знаний и умений, позволяющие оценивать способности ученика по широкому ряду параметров (включая независимость мышления, адаптивность, коммуникативные способности и т. д.) и давать развивающую обратную связь. В идеале такие системы должны отражать все многообразие активностей и компетенций.

#### СПЕЦИАЛИСТ ПО ОБРАЗУ БУДУЩЕГО ДЛЯ РЕБЕНКА

Специалист по формированию возможного образа будущей жизни ребенка и траектории его развития. Образ основывается на желании родителей, а также способностях и представлениях самого ребенка. Эксперт будет подбирать

образовательные программы (творческие, спортивные и др.), развивающие игры и компьютерные программы, помогающие ребенку осваивать необходимые навыки.

### МЕНТОР СТАРТАПОВ

Профессионал с опытом реализации собственных стартап- проектов. Он курирует команды новых стартапов, обучает их ведению предпринимательской деятельности на примере собственных проектов. Сейчас менторские программы существуют не только в бизнес- инкубаторах и акселераторах, но и при крупных вузах, причем в последних сочетается функционал бизнес- менторства и более традиционного наставничества: успешные выпускники дают советы студентам по поводу первых шагов в карьере, будь то свой бизнес или работа в крупной компании. Например, такие программы есть у МГУ, Высшей школы экономики и Российской экономической школы.

### ИГРОПЕДАГОГ

Специалист, который создает образовательные программы на основе игровых методик, выступает игровым персонажем. В школах будет замещать традиционного учителя. В России уже существуют развитые традиции игропедагогики в школах. Проникновение игр в школы в основном ограничено нормативно- правовой базой.