ДЛЯ УЧИТЕЛЕЙ И СТАРШЕКЛАССНИКОВ:

**СОВРЕМЕННЫЕ ТЕНДЕНЦИИ В ПРОФОРИЕНТАЦИИ**

1. Портрет современного школьника
2. Принципы форсайта
3. Тьюторство
4. Геймификация
5. Лидерство
6. Атлас новых профессий
7. Softskills («мягкие навыки»)
8. **ПОРТРЕТ СОВРЕМЕННОГО ШКОЛЬНИКА
«ПОКОЛЕНИЕ –Z»**

Современному подростку трудно перенести себя в пространство практики. Из этой ситуации нужно выходить. Надо понять, каков сегодня подросток, что он чувствует, чем живёт, о чем мечтает.

Теория Z-Generation соответствует теории поколений, которую разработали американские историки Уильям Штраус и Нил Хоув, описав поколенческие тренды в США и других развитых странах.

Поколение Z – это люди, родившиеся в 1998–2010 годах. Это первое поколение, которое не помнит время без интернета, смартфонов и социальных сетей, поэтому представителей поколения Z называют также «цифровыми людьми».

Предполагается, что представители этого поколения будут заниматься инженерно-техническими вопросами, биомедициной, робототехникой и искусством.

Особенности поколения Z:

* Зависимость от цифровых технологий, предпочтение отдаётся онлайн-общению в виртуальном пространстве.
* Желание быть успешными, не прикладывая значительных усилий к учёбе, профессиональному становлению.
* Ориентированность на потребление, индивидуализм.
* Желание как можно раньше всё попробовать и испытать. В моде - экстрим и жажда развлечений.
* Трудности в установлении прямого контакта с людьми, погружённость в себя - как защита от проблем современного образа жизни.

Какие технологии можно применить сегодня для развития таких детей?

1. **РЕШЕНИЕ ПРОФОРИЕНТАЦИОННЫХ ЗАДАЧ
 ПО ТЕХНОЛОГИИ ФОРСАЙТ ОТ
 АГЕНТСТВА СТРАТЕГИЧЕСКИХ ИНИЦИАТИВ «ФОРСАЙТ КОМПЕТЕНЦИИ 2030»**

Нацеленность современных школьников на успех даёт больше возможностей использовать принципы форсайта.

**Форсайт** (англ. foresight — предвидение, взгляд в будущее) — технология, с помощью которой проектируется образ будущего, и определяются конкретные действия.

**Основные принципы форсайта:**

1. Будущее зависит от прилагаемых усилий: его можно создать.
2. Будущее вариативно: оно не проистекает из прошлого, а зависит от решений участников и заинтересованных сторон.
3. Есть области, по отношению к которым можно строить прогнозы, но в целом будущее нельзя предсказать достоверно. Можно подготовиться к будущему, какое мы хотим видеть, или самим подготовить его.
4. **ТЬЮТОРСТВО КАК ТЕХНОЛОГИЯ ПРОФОРИЕНТАЦИИ**

**Тьюторы помогают детям** понять себя и ищут способы, как это сделать. Тесты, опросы, всевозможная информация предоставляется подросткам, и они должны найти себя на основе полученных сведений, понять, что их интересует, и в какой степени это выражается.

**Цель тьюторства** – помочь подростку в профессиональном самоопределении.

Для профессионального самоопределения необходимо выяснить типы мотивации и мышления, выделить интересы, сильные стороны и предпочтительные виды деятельности. Основная цель психологического анализа, обсуждения и рефлексии (обратная связь) - это повышение осознанности старшеклассников.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
|  | **Типы мотивации** | * идейный (ребёнок следует за идеей);
* материальный (важны материальные достижения);
* процессуальный (интересен сам процесс);
* социальный (важно общение);
* достиженческий (ребёнку нравится решать сложные задачи, достигать успеха).
 |
|  | **Типы мышления:** | * лингвистический;
* визуальный;
* музыкальный;
* кинестетический;
* исследовательский (изобретательский).
 |
|  | **Интересы** | * Выделяются ведущие интересы детей, которые помогут ребёнку сделать выбор. Для этого используют карту интересов (тест Голомштока). Также информативны тесты Климова и Холланда.
* Виды деятельности. Здесь подойдут перечисление и шкалирование. При перечислении возможно использование масштабно-структурных вопросов, то есть сначала задаются вопросы среди самых широких областей, затем сужаем тематику вопросов и собираем их по шкале анализируем как оценивает тот или иной вид деятельности учащийся.
 |
|  | **Опоры (сильные стороны)** | Определяются сильные стороны подростка так, чтобы ему было понятно, что будет помогать ему в будущем, на что опираться при выборе профессии. |
|  | **Рефлексия** | Этот инструмент формирует осознанность. Школьники сами анализируют свою деятельность. Вся их деятельность «прогоняется» через них же способами: обсуждения, анализа и обратной связи |

1. **ГЕЙМИФИКАЦИЯ: ДОСТИГАЕМ ЦЕЛЕЙ ИГРАЮЧИ**

**Геймификация**– это новый тренд в образовании, который предполагает вовлечение в деятельность через игровые процессы и даёт возможность моделировать своё будущее. Этот метод понятен и доступен «цифровому человеку». В помощь педагогам – информационные технологии, онлайн-сервисы, игровые имитации для обучения.

Механические действия, используемые в компьютерных играх, применённые к любому неигровому виду деятельности, усиливают мотивацию и повышают вероятность достижения поставленной цели.

***Отличия геймификации от традиционных игровых практик:***

* Игровые технологии в педагогике – это моделирование специальной игровой реальности с собственными внутренними законами: ролевые, деловые, организационно-деятельностные и прочие игры. В этих условиях учащийся перестаёт быть собой – берёт на себя роль, и действует исходя из выбранной роли, а не из личных побуждений.
* Геймификация отличается от других игровых практик тем, что реальность остаётся таковой, не превращаясь в игру – игровые установки включаются в систему действий субъекта с этой реальностью.
* Геймифицированный образовательный курс не является компьютерной игрой, несмотря на то, что подобен ей из-за видеоигровой оболочки, если есть поддерживающее курс программное обеспечение.

По ходу курса учащийся выполняет и образовательные, и игровые задачи. К примеру, образовательная задача – выучить таблицу неправильных глаголов, игровая задача – набрать 100 баллов за выполнение письменных заданий и прохождение тестов для перехода на следующий уровень. При этом образовательные цели остаются в приоритете, а игровые – призваны сохранять внутреннюю мотивацию к осуществлению образовательных задач.

Наибольшее сходство у геймификации с обучающими симуляторами, которые создают иллюзию реальности в компьютерной среде для обучения или тренировки. Тем не менее, в отличие от симуляторов, геймификация, формируя иллюзию игры, применяет механики компьютерной игры в реальном мире.

1. **ЛИДЕРСТВО – ЭТО ПОЗИЦИЯ**

Подростки часто предпочитают плыть по течению, а при принятии решений идут на поводу у родителей, друзей и рекламы. Поэтому важно научить их принимать решения самостоятельно, научить их быть лидерами в своей жизни.

Быть лидером значит вдохновлять и вести за собой людей. Это большая ответственность, а подростки часто избегают ответственности. Поэтому надо объяснить учащимся, что лидерство – это позиция, не обязательно быть лидером с утра до вечера.

Позиция лидерства познаётся в сравнении с ситуацией дрейфа.

|  |  |
| --- | --- |
| **ЛИДЕРСТВО** | **ДРЕЙФ** |
| Возможности есть всегда | Возможности нет |
| Действия, основанные на обещаниях и обязательствах | Действия, основанные на сиюминутных эмоциональных желаниях |
| Я чемпион по результатам | Я чемпион по оправданиям |
| Я часть решения | Я часть проблемы |
| Команда – это я/мы | Команда – это они |
| Успех – это намеренно созданный результат | Успех, это случай, везение |
| Фокус во вне | Фокус на себя |

*Цель школы — по возможности перевести все пункты из списка «дрейф» в список «лидерство».*

Это поможет выбрать профессию по душе. Себя сложно изменить, а подобрать работу, которая соответствует внутренней природе, вполне реально.

1. **«АТЛАС НОВЫХ ПРОФЕССИЙ»**

В мире всё меняется: на смену одним профессиям приходят другие, появляются новые специальности. Будущее за профессиями и специальностями, связанными с научными разработками и информационными технологиями.

**В атласе новых профессий** от экспертов Сколково говорится, какие компетенции понадобятся для той или иной профессии. Зная компетенции ребёнка, школа может помочь ему сделать выбор перспективной профессии.

1. Атлас содержит подробную информацию по всем основным отраслям: строительство, энергетика, медицина, технологии, медиа и др. **Для его составления привечено 2 500 экспертов из самых разных отраслей. Впервые он был составлен в 2014 году и регулярно обновляется.**

**2. Атлас очень практичен**. Все профессии он делит на:

**«Профессии завтра»**- те, которые будут востребованы до 2020 года. В некоторых странах эти профессии востребованы уже сейчас, например: энергоаудиторы, сетевые врачи, ГМО-агрономы и др.

**«Профессии послезавтра»** - те направления, которые будут активно развиваться (при благоприятной инфраструктуре), например: архитекторы виртуальных миров, медиаполицейские, дизайнеры носимых энергоустройств, модераторы персональных благотворительных программ... Сегодня таких профессий нет ни в России, ни в мире. Хотя уже предпринимаются первые шаги для решения задач в этом направлении.

3. Атлас не только перечисляет профессии завтра и послезавтра, но и **дает список ВУЗов по каждой отрасли, в которых уже сегодня можно получить хорошую базу для дальнейшего развития в рамках выбранной профессии будущего.**

4. Важно для тех, кому предстоит определиться с профессией или вузом в ближайшее время (родителям школьников в первую очередь). **Атлас содержит список «профессий-пенсионеров».**Тоже с разбивкой на «пенсионеров завтра» и «пенсионеров послезавтра».

Среди «профессий-пенсионеров» много неожиданного. Например, инспектор ДПС. По прогнозам экспертов, властители дорог перестанут быть таковыми в течение ближайших 10 лет. Видеофиксация, компьютеризация и «большой брат» будут лучше справляться со многими их функциями.

В компанию «профессий-пенсионеров» все больше рискуют попасть специальности, на которые в последние несколько лет наблюдается настоящий бум: юрист-консульт, нотариус, бухгалтер, врач-диагност, сисадмин, специалист по логистике и даже журналист. Есть над чем задуматься…

5. Еще раз, возвращаясь к практической направленности Атласа, эксперты приводят **обзор работодателей и общую оценку трудоустройства по каждой отрасли.**

6. Не менее важно: помимо списка вузов, где можно получить образование, **Атлас приводит список навыков, которые необходимо развивать для того, чтобы успешно найти свое место в изменяющейся картине будущего**.

1. **НАДПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ
 НАВЫКИ – ИЛИ SOFT SKILLS («МЯГКИЕ НАВЫКИ»):**
	* Системное мышление (умение определять сложные системы и работать с ними);
	* Навыки межотраслевой коммуникации (понимание технологий, процессов и рыночной ситуации в разных смежных и несмежных отраслях);
	* Умение управлять проектами и процессами;
	* Программирование IT-решений / Управление сложными автоматизированными комплексами / Работа с искусственным интеллектом;
	* Клиентоориентированность, умение работать с запросами потребителя;
	* Мультиязычность и мультикультурность (свободное владение английским и знание второго языка, понимание национального и культурного контекста стран-партнеров, понимание специфики работы в отраслях в других странах);
	* Умение работать с коллективами, группами и отдельными людьми;
	* Работа в режиме высокой неопределенности и быстрой смены условий задач (умение быстро принимать решения, реагировать на изменение условий работы, умение распределять ресурсы и управлять своим временем);
	* Способность к художественному творчеству, наличие развитого эстетического вкуса, креативность.

Одним из наиболее важныхSoftSkills, наверное, является Эмоциональный интеллект.

**Так что же нас ждет в будущем? Какие изменения?**

Уйдут в прошлое фундаментальные теории. Им на смену придет Wiki-сборка картины мира («Открытые системы»). Основными специалистами станут управленцы, но не тот размытый «менеджер», который «ни о чем», а люди, которые способны формулировать задачи, находить оптимальные решения, создавать команды и управлять ими. **Управленческие навыки станут доминирующими и абсолютно необходимыми.**

**В перспективе 30-40 лет ученые выделяют 3 уровня управленцев:**

А) Просто управленец - человек, способный управлять процессом. Именно это станет базовым навыком для всех специальностей;

Б) Управленец-инженер – человек, решающий задачи более высокого порядка, способный формулировать задачи, организовать процесс их решения, проанализировать результаты;

В) Супер управленец-инженер – это глубокое сочетание технического базиса управленческих навыков и креатива. От него требуется системное и стратегическое мышление с горизонтом планирования 15-25 лет, кросс-отраслевые навыки работы, работа в логике международного контекста и, обязательно, минимум 3 языка: английский, китайский и еще один по желанию.

**По мнению экспертов, будущее - это не просто продолжение прошлого и настоящего. Будущее зависит от прилагаемых усилий**! Его можно создать. Будущее вариативно, оно зависит от решений участников и заинтересованных сторон. Есть области, по отношению к которым можно строить прогнозы, но в целом будущее нельзя предсказать достоверно. Можно подготовиться к такому будущему, какое мы хотим видеть или самим подготовить его. **Полный текст атласа: https://rf2035.net/books/2-05**