

# Геймификация в профориентации



Семинар для педагогических работников.

# Цель семинара:



знакомство педагогических работников с одним из новых подходов в профориентации – геймификация.



# Задачи семинара:

- раскрыть перед педагогическими работниками сущность нового подхода в профориентации: геймификации;
- активизировать творческую и самообразовательную деятельность педагогических работников;
- оказать практическую помощь педагогическим работникам для использования в профориентации геймификации посредством обзора ресурсов сети Интернет.



- 
- Задача школы – помочь учащимся осознанно выбрать дальнейший путь.
  - У современных школьников возникают трудности с профессиональным самоопределением. Проблему выбора профессии помогут решить новые инструменты профориентации: геймификация, лидерство, тьюторство и форсайт.
- 

# ПОРТРЕТ СОВРЕМЕННОГО ШКОЛЬНИКА

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..



# ЧТО ТАКОЕ ГЕЙМИФИКАЦИЯ В ОБРАЗОВАНИИ?

- **Геймификация** — использование игровых правил для достижения реальных целей. Другими словами, за счет игры вы делаете скучные задания интересными, избегаемое — желанным, а сложное — простым



# Отличие геймификации от традиционных ИГРОВЫХ ПРАКТИК

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.



# Возможности использования геймификации в профориентации

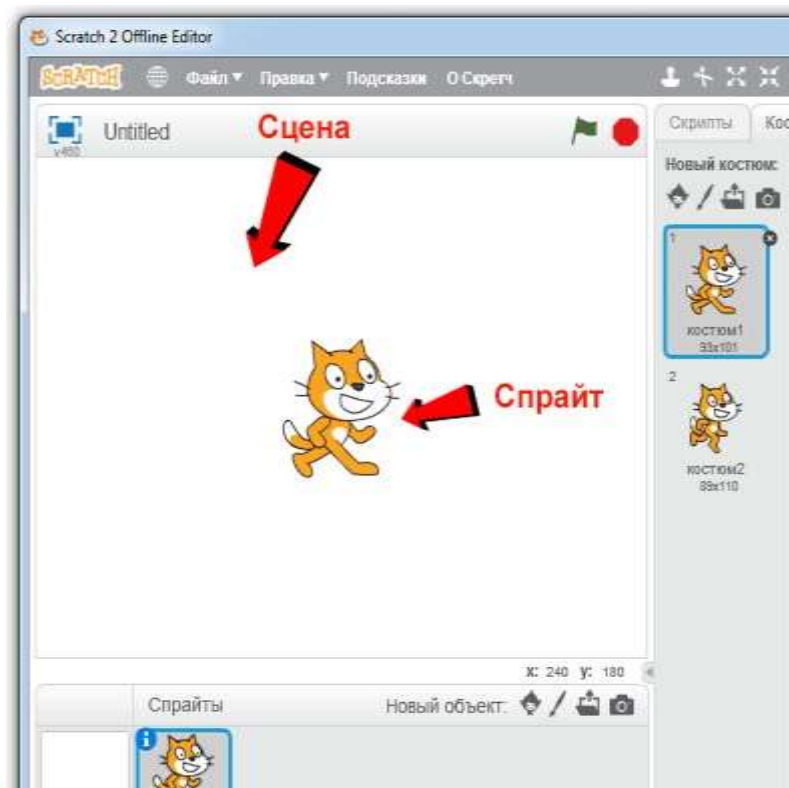
Главная цель геймификации в профориентационной работе – сделать процесс более комфортным и непринужденным, снизить уровень стрессовой нагрузки.





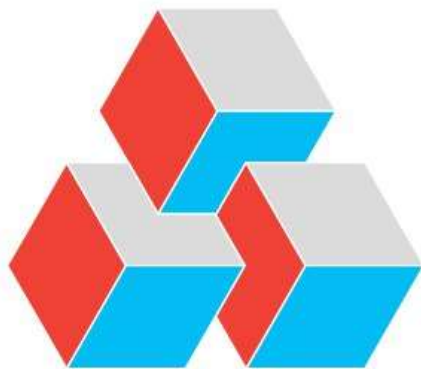
# ОБЗОР РЕСУРСОВ ИНТЕРНЕТА

Scratch – это простой и доступный всем в использовании язык программирования. Ссылка: <https://scratch.by/about/>.



# ОБЗОР РЕСУРСОВ ИНТЕРНЕТА

**Проектория.** Основная цель проекта – помочь талантливым школьникам сориентироваться в возможностях карьерного развития и сделать осознанный выбор своей профессиональной траектории. Ссылка: <https://proektoria.online/>.



# ОБЗОР РЕСУРСОВ ИНТЕРНЕТА

Всероссийский образовательный портал в сфере информационных технологий «Урок цифры». Ссылка: <https://xn--h1adlhdnlo2c.xn--p1ai/>.



 **УРОК  
ЦИФРЫ**

# ОБЗОР РЕСУРСОВ ИНТЕРНЕТА

«Шоу профессий» – проект ранней профессиональной ориентации школьников. Ссылка: <https://xn--e1agdrafhkaoo6b.xn--p1ai/about>.



# ОБЗОР РЕСУРСОВ ИНТЕРНЕТА

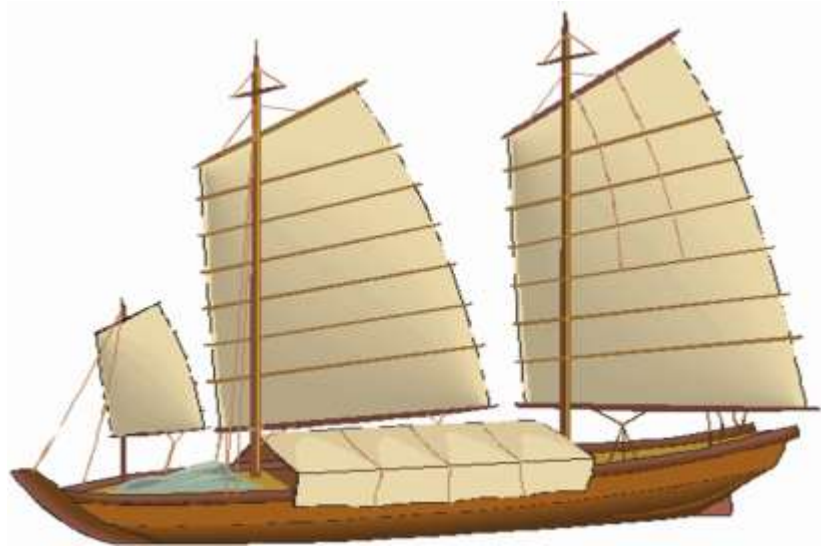
Проект «Сколки» - блог создан Ассоциацией российских тренеров (АРТ) в партнерстве с другими организациями. Интересен для всех, кто заинтересовался геймификацией в образовании. Статьи Айны Идрисовой (Кишинев), тренера-фасилитатора в EcoVisio, основателя центра неформального образования «Дом эволюции». Ссылка: <https://skolki-project.com/blog/что-такое-геймификация>.





“Если человек не знает, к какой пристани он держит путь, для него ни один ветер не будет попутным”.

Сенека





**Спасибо!**