

УДК 37.048.45
ББК 4420.053.6

ГСНТИ 15.81.21

Код ВАК 13.00.02

Савельев Владимир Вадимович,

аспирант, кафедра психологии развития и педагогической психологии, институт социальных и политических наук, ассистент, кафедра клинической психологии и психофизиологии, Уральский федеральный университет им. Б. Н. Ельцина; 620000, г. Екатеринбург, ул. Мира, д. 19; e-mail: BBSav91@gmail.com

МОДУЛЬНЫЙ ПОДХОД К КЛАССИФИКАЦИИ ПРОФЕССИЙ ДЛЯ СОЗДАНИЯ ПРОФОРИЕНТАЦИОННЫХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА: модульный подход к классификации профессий; профориентационная работа с абитуриентами; применение компьютерных технологий в профориентации; профессиональное самоопределение.

АННОТАЦИЯ. Обосновывается необходимость создания профориентационных компьютерных игр, целью которых является помощь школьникам и абитуриентам в вопросе профессионального самоопределения. Дается теоретическое обоснование данной формы работы исходя из концепции модульного подхода к классификации профессий В. Е. Гаврилова.

Savelyev Vladimir Vadimovich,

Post-graduate Student of Department of Psychology of Development and Pedagogical Psychology, Institute of Social and Political Sciences; Assistant Lecturer of Department of Clinical Psychology and Psychophysiology, Ural Federal University named after the First President of Russia B.N. Yeltsin, Ekaterinburg.

A MODULAR APPROACH TO CLASSIFICATION OF PROFESSIONS FOR CREATION OF CAREER COMPUTER GAMES

KEY WORDS: modular approach to classification of professions; career work with applicants; use of computer technologies in career work; career self-determination.

ABSTRACT. The article proves the necessity of creation of special career computer games the aim of which would be helping schoolchildren and applicants to higher educational institutions in making the right choice in their career self-determination. The given pedagogical activity is grounded on the basis of the modular approach to classification of professions worked out by V.E. Gavrilov.

К настоящему времени в связи с недавними реформами в области образования особо обострилась проблема профессионального самоопределения молодежи и его профориентационного обеспечения. В частности, согласно последнему исследованию И. В. Тесленко [8, с.6], около 92% учащихся 9-11 классов средних школ Свердловской области указывают на недостаточную эффективность профориентационной работы, проводимой психологами и центрами занятости населения. В вопросе принятия решения о выборе профессии больше половины из них рассчитывают исключительно на себя, 32% прислушиваются к мнению родителей и лишь 11% рассчитывают на помощь учителей и профориентаторов.

Данная тенденция выглядит тревожно, учитывая, что, по данным мониторинга социокультурного развития студенчества Свердловской области, только один из четырех нынешних студентов признаётся в том, что у него имелись четкие и определенные представления о будущей профессии на этапе поступления в вуз [1, с. 65]. Еще больше беспокойства вызывает тот факт, что по данным мониторинга учреждений профессионального образования РФ лишь половина их выпускников трудоустраиваются по специальности (44% для

СПО, 50% для НПО и 51% для ВПО) [7, с. 24]. Все это обуславливает необходимость в совершенствовании профориентационной работы с абитуриентами, введения новых средств и технологий, позволяющих молодым людям осознанно найти свое призвание и избежать различных форм дезадаптации, спровоцированных неадекватным выбором профессии.

Для того чтобы разобраться в ситуации, рассмотрим, с помощью каких технологий осуществляется профориентационная работа на сегодняшний день. Согласно Е. Ю. Пряжниковой и Н. С. Пряжникову, в настоящий момент времени все методы профориентационной работы объединяются в четыре группы [6, с. 181].

1. Информационно-справочные, направленные на формирование адекватных представлений о профессии. Сюда входит составление и распространение профессиограмм и информационно-поисковых систем, организация «ярмарок профессий», просветительских лекций и экскурсий на предприятия с целью ознакомления школьников и абитуриентов с профессиональной деятельностью.

2. Диагностические, направленные на самопознание клиента включают беседы-интервью (как открытые, так и закрытые),

опросники и тесты (личностные, мотивационные и диагностирующие уровень развития способностей), различные профессиональные пробы и имитационные тренинги.

3. Методы морально-эмоциональной поддержки – группы и тренинги общения, приведение положительных примеров, поддерживающие техники в индивидуальных консультациях.

4. Методы оказания помощи в конкретном выборе и принятии решения – рассмотрение различных вариантов выбора, построение цепочки конкретных ходов.

Нас как исследователей в первую очередь интересуют информационно-справочные и диагностические группы методов, которые, на наш взгляд, имеют под собой две серьезные методологические проблемы, касающиеся их применения в профориентационной работе.

Первая проблема заключается в том, что представления, сформированные с помощью информационно-справочных методов, могут в достаточной степени расходиться с реальной практикой работы. Это расхождение, по нашему мнению, впоследствии может привести к обострению нормативного кризиса профессиональных ожиданий описанных Э. Ф. Зеером [4, с. 194], деструктивное разрешение которого может привести к уходу человека из профессии либо к неквалифицированному выполнению своих профессиональных обязанностей. Вторая методологическая проблема заключается в том, что большая часть методов, направленных на диагностику и самопознание, по сути являются опросниками, апеллирующими прежде всего к самооценке индивидуума, нежели к его реальным способностям и личностным качествам. В некоторых случаях эта самооценка может быть неадекватной, что ставит вопрос о прогностической валидности данных методик относительно успешной профессиональной самореализации.

В последнем случае альтернативой опросным методам могут служить так называемые профессиональные пробы и использование игровых и тренинговых ситуаций. Примером успешного введения подобных проб в профориентационную работу может служить так называемый F-тест Фукуямы – комплексная методика диагностики, разработанная еще в середине XX века и получившая широкое распространение в японских школах [9, с. 151]. К сожалению, организация подобных проб требует значительных финансовых затрат, что без широкомасштабной поддержки государства практически не представляется возможным. То же самое, но в меньшей степени относится и к организации профориентационных тренингов.

Выходом из этой ситуации видится применение современных информационных технологий и создание специальных компьютерных игр-симуляторов, воспроизводящих основные особенности той или иной профессиональной деятельности. Довольно успешным опытом создания подобного симулятора является компьютерная многопользовательская игра America's Army, призванная усилить интерес американской молодежи к военной службе [11]. Другим примером эффективного использования компьютерных игр в профориентационной работе является разработка Reveal от компании L'Oreal, в которой были реализованы отдельные аспекты бизнеса данной компании [12, с. 127].

Помимо непосредственного воспроизведения различных сторон профессиональной деятельности грамотно выстроенные компьютерные игры обладают также способностью вовлекать участников в сам процесс, на что указывает А. Г. Макалатия [5, с. 360]. Последний выделил факторы, обеспечивающие включенность человека в игру среди которых:

- 1) сюжетный и эмоционально-эстетический аспект,
- 2) внутриигровой рост («раскачка»),
- 3) достижения,
- 4) интеллектуальное удовольствие,
- 5) коллекционно-исследовательский аспект,
- 6) творчество,
- 7) внеигровые аспекты (социализация, досуг, разрядка эмоций и т. д.).

Однако основным фактором он считает специфику самого игрового процесса. Последний должен обеспечивать вхождение человека в так называемое состояние потока, описанного М. Чиксентмихайи. Данное состояние характеризуется тотальной включенностью в процесс деятельности, предельной концентрацией внимания, потеря эго, восприятие деятельности как самоценной, ощущением счастья. Согласно М. Чиксентмихайи, подобное состояние достигается при достаточно тонком балансе между сложностью задачи, с одной стороны, и умениями субъекта деятельности – с другой – трудность должна ненамного превышать возможности человека [10, с. 124]. Другими словами, человек вовлекается в деятельность, когда поставленная перед ним задача находится в зоне его ближайшего развития. Иные ситуации провоцируют либо скуку, либо тревогу. Данное положение в перспективе может открыть дополнительные диагностические возможности для компьютерных профориентационных методик, определяя не только актуальный уровень развития способностей, умений и навыков, но и пер-

спективы их развития, а также уровень мотивации, с которой человек подходит к выполнению той или иной деятельности.

Все перечисленные выше факторы, т. е. возможность воспроизводить существенные стороны деятельности, способность к вовлечению участников, возможность диагностировать мотивацию и местонахождение зоны ближайшего развития, а также относительная легкость в технической реализации делают перспективными применение компьютерных игр для профориентационной работы.

Однако создание таких игр также несет в себе определенные методологические трудности. Как отмечает Э. Ф. Зеер, мир профессий огромен и насчитывает в настоящий момент более 20 тыс. наименований [4, с. 126], что на практике означает полную невозможность создать компьютерные симуляторы под каждую профессию. Одним из вариантов решения данной проблемы является создание удобной психологической классификации профессий, призванной упорядочить весь этот массив данных. Подобные классификации в свое время были предложены Холландом (на основании интересов и ценностных ориентаций), Паттерсоном (на основании способностей) и Климовым (классификации по объекту, целям, условиям и средствам труда).

Однако, по мнению В. Е. Гаврилова ни одна из таких классификаций не может учесть некоторые существенные моменты, что затрудняет их практическое использование [2, с. 112]. Во-первых, он отмечает, что даже близкие профессии могут включать различные компоненты, которые могут предъявлять разные требования к работникам. Во-вторых, он отмечает, что профессии как таковые могут существенно менять свою структуру в зависимости от форм организации труда. В. Е. Гаврилов считает, что для успешной профориентационной работы более продуктивным будет использование модульного принципа психологической классификации профессий.

Базовым понятием данной концепции является модуль профессии – типовой элемент профессиональной деятельности, присутствующий в ряду профессий и выделенный на

основании общности психологических требований к человеку. Данный модуль может входить в различную профессиональную деятельность и является более стабильной единицей, нежели профессия как таковая. Каждая профессия состоит из нескольких модулей, при том что одни и те же модули могут входить в разнообразные профессии. Образно говоря, данные модули являются своеобразными кубиками из которых собираются профессии. В. Е. Гавриловым было выделено несколько десятков таких кубиков, а также разработан алгоритм для их вычленения, основанный на контент-анализе профессиограмм [2, с. 116].

Последний состоит из трех этапов. На первом из них из профессиограммы выделяются повторяющиеся элементы деятельности; элементы, сходные по содержанию, объединяются под одной категорией. На втором этапе к данной категории подбираются все возможные психологические требования. И наконец, к получившийся модуль соотносится с действующим Единым квалификационным справочником профессий, в результате чего выделяются профессии, содержащие данный модуль, а сам модуль оформляется в терминах соответствующего юридического документа.

Использование модульного подхода в классификации профессий, на наш взгляд, делает возможным создание серии специальных компьютерных игр, которые могли бы использоваться в профориентационной работе. В нашем представлении каждая такая игра должна включать ряд заданий постепенно повышающейся сложности, имитирующих какой-либо профессиональный модуль. В качестве основных показателей можно фиксировать количество выполненных заданий, а также уровень мотивации на их выполнение. Игры, в которых человек наилучшим образом проявил себя, а также вызвавшие у него наибольший интерес указывают на те элементы профессиональной деятельности, в которой человек может быть успешен. Исходя из этого человеку подбирается тот набор профессий, который включает данные элементы.

ЛИТЕРАТУРА

1. Банникова Л. Н., Боронина Л. Н., Вишневский Ю. Р. Новые явления в ценностных ориентациях уральского студенчества // Социологические исследования. 2013. № 2. С. 58-68.
2. Гаврилов В. Е. Использование модульного подхода для психологической классификации профессий в целях профориентации // Вопросы психологии. 1987. №1. С. 111-117.
3. Зеер Э. Ф. Психология профессий : Учебное пособие для студентов вузов. М. : Академический проект; Фонд «Мир», 2005.
4. Зеер Э. Ф., Сыманюк Э. Э. Эмоциональный компонент в профессиональном становлении педагога // Мир психологии. 2002. № 4 (32). С. 194-203.
5. Макалатия А. Г. Мотивация в компьютерных играх // 3-я Российская конференция по экологической психологии (Москва, 15–17 сентября 2003 г.) : тез. М., 2003. С. 358-361.
6. Пряжникова Е. Ю., Пряжников Н. С. Профориентация. М. : Академия, 2005.

7. Серова Л. М., Мазаева К. А. Трудоустройство выпускников по данным мониторинга учреждений профессионального образования // Высшее образование в России. 2013. № 3. С. 20-27.
8. Тесленко И. В. Портрет абитуриента 2013 года (выпускника школы, поступающего в учреждения СПО и ВПО): результаты исследования // Современные проблемы науки и образования. 2013. №. 4.
9. Укке Ю. В. Диагностика сознательности выбора профессии у японских школьников / Ю. В. Укке // Вопросы психологии. 1990. №5. С. 150-157.
10. Чиксентмихайи М. Поток: психология оптимального переживания. Альпина Паблишер, 2011.
11. Kennedy B. Uncle Sam wants you (to play this game) // New York Times. 2002. Т. 11.
12. Zichermann G., Linder J. The Gamification Revolution: How Leaders Leverage Game Mechanics to Crush the Competition. McGraw-Hill Education, 2013.

Статью рекомендует д-р психол. наук, проф. Э. Э. Сыманюк.