*Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение*

*Самарской области*

*«Школа-интернат для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья г.о. Отрадный»*

Тема: Использование сети «Интернет» в профориентационной деятельности с обучающимися с ОВЗ.

Автор: Круглова Ольга Валерьевна

alenka\_ch83@mail.ru

*г.о. Отрадный*

Трудно представить современного подростка, не владеющего хотя бы простейшими навыками использования интернет-ресурсов. Сегодняшняя молодежь и думает, и действует и общается с внешним миром и друг с другом – совершенного по-новому. Именно поэтому в современной школе актуально стоит вопрос об использовании в работе с обучающимися электронных образовательных технологий.

Выбор профессии — это одно из важнейших решений в жизни человека, поскольку и ребенок, и родители хотят, чтобы «работа была в радость», а также приносила доход и что не менее важно соответствовала интересам и возможностям ребенка. Одно из самых серьезных препятствий к выбору профессии- это недостаток информации о различных специальностях и тех учебных заведениях, где можно получить образование. Также для обучающихся с ОВЗ важно не только выбрать будущую профессию, но и получить необходимый объем знаний и навыков для дальнейшей социализации и адаптации в обществе.

Исходя из практики можно сделать вывод что далеко не все обучающиеся выпускных могут сделать самостоятельный выбор, т.к. обучающиеся с ОВЗ недостаточно мотивированы на выбор профессии. Невозможно оспорить тот факт, что цифровые ресурсы имеют большое значение в профориентационной деятельности, т.к. задача педагогов работающих по профориентации повысить мотивацию обучающихся к самостоятельному профессиональному самоопределению. Активно развивающаяся компьютерная, электронная техника и Интернет являются реальным ресурсом для обновления форм и принципов профориентационной работы.

Важнейшим аспектом в работе по профориентации является владение информацией о предпочтениях у обучающихся выпускных классов. С этой целью психолог проводит профессиональною диагностику и анкетирование обучающихся. Чтобы облегчить получение результатов диагностики и заинтересовать будущих выпускников можно использовать онлайн опросники, которые позволят автоматизировать проведение расчетов и расскажут обучающимся о личных профессиональных предпочтениях.

Также важное значение имеют сайты, на которых обучающиеся могут получить информацию об учебных заведения, особенностях поступления и режиме обучения. В сети Интернет можно изучить отзывы об образовательных организациях, изучить рейтинги образовательных учреждений, а также получить информацию о востребованности их выпускников на рынке труда.

 Кроме этого, Интернет сегодня становится не только информационным ресурсом, а еще и образовательным. В последние годы стало возможно овладеть какими-либо умениями или навыками дистанционно. Для этого достаточно просмотреть один или несколько, или курс видеоуроков или аудио лекций.

С обучающимися сеть Интернет позволяет совершать виртуальные экскурсии на производство, пройти собеседование онлайн. Благодаря таким экскурсиям обучение выходит на качественно новый уровень, за счёт совмещения познавательного процесса с полным погружением. Результат виртуальной экскурсии — это полное ощущение реальности происходящего, наглядность изучаемого материала, возможность контроля знаний в виде тестов.

Для того чтобы повысить вовлеченность обучающихся в процесс профориентации можно использовать современный тренд — геймификацию. Геймификация, в широком понимании этого слова — это перенос отдельных элементов и характеристик игры в неигровую сферу.

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 критерием, 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.

Интернет-ресурсы, которые позволят сделать процесс профориентации интереснее и результативнее:

<https://proforientator.ru/> - онлайн тестирование;

<http://profvibor.ru/catalog/video/> - электронный музей профессий;

<https://samara.ucheba.ru/prof> - выбор профессии;

<https://allbest.ru/> - поисковая система;

<https://prof.asurso.ru/index.php> - виртуальные экскурсиям по образовательным организациям Самарской области;

<https://xn--e1aafur0g.xn--80asehdb/> - составление резюме онлайн.

Список литературы:

1. Амиров А.Ж. Возможности применения информационных технологий в профориентационной работе с молодежью.
2. Байрамов В.Д., Ореховская Н.А. Профессиональная ориентация инвалидов и лиц с ОВЗ в системе многоуровневого образования: организационные и методические аспекты.
3. Карпенков С.Х. Современные средства информационных технологий.
4. Романова Е.С. Профориентационная работа в школе.
5. Интернет-источник <https://cyberleninka.ru/>