

Очки виртуальной реальности в системе профессионального самоопределения старшеклассников

Научный руководитель – Кочерова Вера Владимировна

Гулин Владислав Михайлович

Студент (бакалавр)

Ярославский государственный технический университет, Ярославль, Россия

E-mail: gulin.volodya2016@yandex.ru

По итогу 2018 года Федеральная служба государственной статистики провела исследования и определила, что 31% выпускников ВУЗ не работают по специальности [1]. В 2020 года компания HeadHunter провела аналогичное исследование, в итоге уже более 40% выпускников ВУЗ не работают по специальности [2]. Это приводит к тому, что сейчас многие отрасли нашего государства испытывают нехватку молодых специалистов, государство тратит денежные средства на то, чтобы у выпускника был просто диплом, сам же дипломированный специалист не принесёт никакой пользы по специальности, более того при поступлении в ВУЗ он мог занять место того, кто хотел бы работать по данной специальности.

Актуальность данной проблемы очень высока, с одной стороны, это ущерб для государства, если студент-бюджетник не работает по специальности, с другой стороны, это неудача для самого студента, он потратил несколько лет жизни получая просто диплом, который ему может никогда не пригодиться. Причин здесь несколько, это и низкая заработная плата в выбранной профессии, и потеря актуальности её для обучаемого и территориального субъекта, и даже то, что профессия могла быть навязана кем-то. Решить эти причины нелегко, особенно если это касается ЗП, но что касается выбора специальности, это намного проще.

Итак, рассмотрим проблему профессионального самоопределения старшеклассников подробнее. В старших классах школы будущие выпускники задумываются о поступлении в ВУЗ, соответственно, выбирают профессию и готовятся к поступлению. Однако по причине отсутствия жизненного опыта, необходимого уровня знаний и способностей, выбор становится серьёзной проблемой. Для этого старшеклассников знакомят с рядом профессий, где они могут на профориентационных занятиях изнутри ознакомиться со своей возможной будущей профессиональной сферой деятельности. Но не каждая школа занимается этим и не в должном количестве, даже поездка на предприятие обычно бывает в формате экскурсии. Поэтому школьник опирается на мнения родителей, рассказы друзей, знакомых. . . Таким образом, мы приходим к выводу, что большинство обучающихся старших классов выбирают профессию не по своей воле, интересам. Поэтому необходимо школьников подробно познакомить с рядом востребованных, наиболее актуальных специальностей, погрузить их в профессиональную среду. Тем самым подросток сможет сделать собственный выбор, который будет более точным. Для этого мы предлагаем внедрение очков виртуальной реальности, как возможный способ погружения в профессиональную сферу деятельности.

Идея заключается в следующем, в течение 2х лет обучения (10 и 11 классы) школьники 1 раз в неделю на 2 академических часа будут посещать профориентационные занятия, состоящие из теоретической и практической части. Каждое учебное занятие будет посвящено отдельной специальности. Сначала школьникам расскажут теоретические сведения, а после будет предложено надеть очки виртуальной реальности и как в компьютерной

игре попробовать себя на практике. По заранее спланированному сюжету, оказавшись в роли главного героя (вид от 1-ого лица), участник как в компьютерной игре выполняет поручения от его непосредственного руководителя в компании, каждое из которых помогает понять специфику, задачи и требования к занимаемой должности. Тем самым увидеть всё своими глазами и погрузиться в профессиональную деятельность. Также предлагаем установить несколько уровней сложности. Например, для новичков будут введены специальные подсказки, направляющие школьника на правильное выполнение заданий, выполнив который он получит награду. Она может быть самой разнообразной в зависимости от сложности выполняемого поручения. Когда участники изучат несколько профессий им предложат поучаствовать в командной игре. Здесь школьники, договорившись между собой будут выполнять различные роли: директора компании, экономиста, бухгалтера, обычного рабочего и других. Они смогут поэкспериментировать на виртуальных предприятиях, выявить свои сильные и слабые стороны, попробовать себя в ряде областей и, в конечном счёте, самоопределиться.

Рассмотрим достоинства очков виртуальной реальности.

1. появляется возможность широкого спектра изучения специальностей;
2. доступны самые современные профессии, востребованные на рынке труда;
3. свобода для творчества, реализации и раскрытия потенциала школьника;
4. возможно раз за разом изучать одну и ту же специальность более углублённо;
5. школьник на основе проб и ошибок, сможет выбрать для себя профессию будущего, не потратив драгоценные годы на поиск «себя».

Однако такое нововведение требует огромного количества денежных вложений: необходимы средства на разработку и на покупку соответствующего оборудования. Что является недостатком данного проекта. Однако эти затраты можно расценивать как инвестирование в будущее государства. Вкладываясь в долгосрочную перспективу, это повысит количество людей, занимающихся «своим» делом, которому можно посвятить жизнь. Также для реализации можно привлечь сторонние компании, которые заинтересованы в профессионалах своего дела.

Таким образом, введение очков виртуальной реальности должно решить проблему профессионального самоопределения старшеклассников, позволяет выбрать те профессии, в которых хотят работать именно они. Там они смогут реализовать себя, принести пользу государству.

Источники и литература

- 1) Федеральная служба государственной статистики: <https://rosstat.gov.ru/folder/70843/document/88401>
- 2) РИА новости: <https://ria.ru/20190902/1558146808.html>