



**Комитет по образованию
ГБПОУ «Санкт-Петербургский технический колледж»**



УТВЕРЖДАЮ

Директор ГБПОУ СПбТК

А.В.Бурасовский

«10» _____ 2016 г.

ПРОГРАММА

проведения форсайт-сессии по вопросам профессионального становления и развития для студентов СПО

Автор: Добровольская Ю.А.

**Санкт-Петербург
2016**

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА:

Развитие сферы среднего профессионального образования рассматривается сегодня в числе ключевых приоритетов государственной политики в области образования. На новый уровень выходит организация системы профориентационной работы со школьниками, развивается конкурсное движение. В то же время, вопросы формирования у студентов средних профессиональных образовательных учреждений устойчивого интереса к приобретаемой профессии и мотивации следовать сделанному выбору в дальнейшей профессиональной деятельности приобретают все большую актуальность. В сложившихся условиях возрастает роль разработки и внедрения инновационных образовательных технологий в решение существующих проблем.

На наш взгляд, формирование у молодежи навыков прогнозирования и проектированию сценариев будущего в области собственного профессионального становления является одной из приоритетных задач, решение которой позволит сформировать у молодежи интерес к изучаемой профессии и сформировать осознанную карьерную траекторию. Достижение обозначенной задачи, возможно решить за счет разработки образовательных мероприятий с использованием элементов форсайт-технологий. В данных методических материалах представлена краткая программа проведения форсайт-сессии по вопросам профессионального становления и развития для студентов СПО.

1. КОНЦЕПЦИЯ И СТРУКТУРА ФОРСАЙТ-СЕССИИ

1.1. КРАТКАЯ КОНЦЕПЦИЯ ФОРСАЙТ-СЕССИИ

ЦЕЛЬ: формирование у молодежи навыков прогнозирования и проектирования сценариев будущего в области собственного профессионального становления по средствам реализации комплекса групповых и индивидуальных деловых игр.

ЗАДАЧИ:

1. Информационная
2. Коммуникативная
3. Мотивационная
4. Практическая

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ:

Реализация форсайт-сессии представляет собой проведение комплекса элементов деловых игр и мозговых штурмов, включающих групповую и индивидуальную работу обучающихся. В рамках каждой части форсайт-сессии участникам необходимо рассмотреть отдельные элементы, составляющие процесс профессионального становления. В нашем варианте в качестве таких элементов выбраны общие компетенции, прописанные в федеральном государственном образовательном стандарте для специальностей среднего профессионального образования (ФГОС СПО), так как сформированность общих компетенций, равно как и профессиональных компетенций, составляет необходимое условие профессионального становления человека. По итогам форсайт-сессии участники представляют проекты сценариев будущего по соответствующим темам.

1. 2. СТРУКТУРА ФОРСАЙТ-СЕССИИ

Форсайт-сессия, посвященная вопросам профессионального становления и развития студентов учреждений среднего профессионального образования состоит из групповой работы в процессе инновационной обучающей игры, групповой работы в процессе реализации мозговых штурмов, индивидуальной и групповой работы в процессе разработки проектов сценариев будущего. Участниками сессии могут быть не более 80 человек одновременно, при этом групповая работа осуществляется в подгруппах, численность которых не должна составлять более 20 человек на одну группу соответственно.

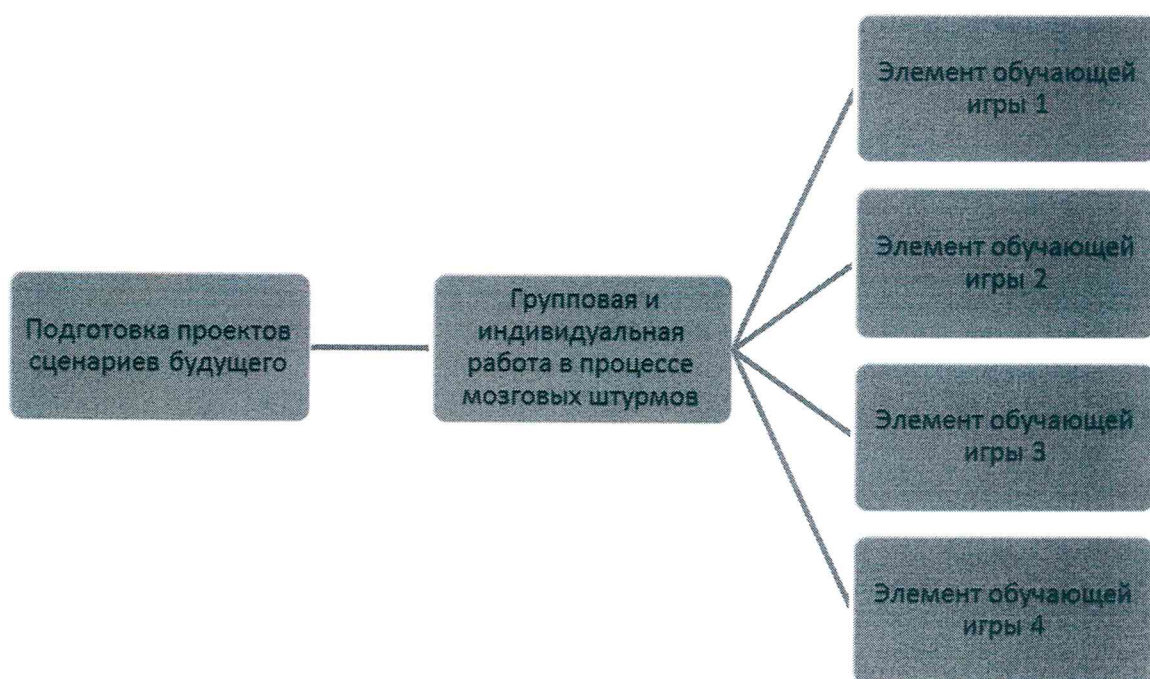


Рис. 1 Структура форсайт-сессии

2. ОБУЧАЮЩАЯ ИГРА «ОКей» («ОБЩИЕ КОМПЕТЕНЦИИ»).

Ключевой составляющей форсайт-сессии, посвященной вопросам профессионального становления и развития студентов учреждений среднего профессионального образования является разработанная специально для проведения форсайт-сессии обучающая игра «ОК» или «Общие компетенции».

Основной целью игры является формирование устойчивой мотивации на личное и профессиональное развитие обучающихся через последовательное рассмотрение ключевых элементов, составляющих необходимые условия для процесса профессионального становления личности. В качестве таких составных элементов предлагается рассматривать общие компетенции для всех специальностей среднего профессионального образования, прописанные в федеральном государственном образовательном стандарте для среднего профессионального образования. В процессе разработки обучающей игры, общие компетенции были систематизированы нами и распределены на 4 группы.

Общие компетенции ФГОС СПО

ОК1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес

ОК2. Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество

ОК 3. Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность

ОК4. Осуществлять поиск информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач

ОК 5.Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности

ОК 6. Работать в коллективе и команде, эффективно общаться с коллегами, руководством, клиентами

ОК 7. Брать на себя ответственность за работу членов команды (подчиненных), результат выполнения заданий

ОК 8. Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации

ОК 9. Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности

ОК 10. Исполнять воинскую обязанность, в том числе с применением полученных профессиональных знаний

Нами выделены четыре основные группы, соответствующие первым девяти компетенциям, указанным в ФГОС СПО.

Таблица 1

Систематизация общих компетенций по группам

№	Наименование группы	Компетенции
1	Компетенции связанные с личностным и профессиональным самоопределением	ОК1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес ОК 8. Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации ОК 9. Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности

2	Организаторские компетенции	<p>ОК2. Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество</p> <p>ОК 3. Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность</p>
3	Информационные компетенции	<p>ОК4. Осуществлять поиск информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач</p> <p>ОК 5.Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности</p>
4	Коммуникативные компетенции (работа в команде)	<p>ОК 6. Работать в коллективе и команде, эффективно общаться с коллегами, руководством, клиентами</p> <p>ОК 7. Брать на себя ответственность за работу членов команды (подчиненных), результат выполнения заданий</p>

На основании проведенной систематизации были разработаны четыре тематические площадки, посещение которых должно осуществляться каждой командой участников по составленному заранее маршруту и быть строго регламентировано по времени (30 минут на площадку).

Таблица 2

Структура обучающей игры

№	Наименование группы компетенций	Элемент структуры обучающей игры
1	Компетенции, связанные с личностным и профессиональным самоопределением	«Дерево карьеры» по компетенциям, связанным с личностным и профессиональным развитием.
2	Организаторские компетенции	«Пирамида деятельности» по организаторским компетенциям
3	Информационные компетенции	«Медиа-Я» по информационно-коммуникативным компетенциям
4	Коммуникативные компетенции (работа в команде)	«Команда будущего» по компетенциям, связанным с коллаборативными навыками участников

Краткое содержание обучающей игры представлено в следующей таблице.

Таблица 3

Краткое содержание деловой игры

№	Составляющие обучающей игры – станции	Краткое содержание	Тайминг	Необходимый реквизит
1	«Дерево карьеры» по компетенциям, связанным с личностным и профессиональным развитием.	Описание компетенций. Проведение группового мозгового штурма «Дерево». Участникам необходимо разработать и визуализировать макет дерева	Вводная часть – 5 минут. Мозговой штурм – 15 минут. Рефлексия – 10 минут.	Бумага формата А1 Маркеры

	<p>карьеру: корни которого составляют базовые компетенции, а также отдельные навыки и умения; ствол представляет собой полученное основное образование; ветви представляют карьерные траектории, возможные для человека, имеющего указанное образование и компетенции. Необходимо учитывать один из факторов при составлении проекта дерева:</p> <p>а) специальность, полученная человеком может перестать существовать.</p> <p>б) специальность, полученная человеком может быть существенно трансформирована.</p> <p>в) свободный изменчивый фактор, определенный</p>		
--	---	--	--

		участниками. Мозговой штурм происходит устно при наличии одного ведущего и одного визуализатора из числа участников.		
2	«Пирамида деятельности» по организаторским компетенциям	Участникам необходимо сгенерировать и визуализировать в форме пирамиды проект последовательных действий, необходимых для организации мероприятия, которое может произойти в будущем в профессиональной или студенческой сфере. Формат мероприятия определяется участниками в малых подгруппах.	Вводная часть – 5 минут. Выполнение задания – 15 минут. Презентация – 5 минут. (не более 1,5 минут для 3 команд). Рефлексия – 10 минут.	Флипчарт Маркеры
3	«Инфо-я» по информационно-коммуникативным компетенциям	Участникам предлагается быстрый мозговой штурм на тему «Профессии будущего». По итогам мозгового штурма участники в подгруппах составляют	Вводная часть – 2 минуты. Мозговой штурм – 5 минут. Выполнение задания – 13 минут. Обсуждение и презентация –	Флипчарт Маркеры

		проекты резюме, вопросов на собеседовании и портрет идеального сотрудника по одной из выбранных профессий.	10 минут.	
4	«Команда будущего» по компетенциям, связанным с коллаборативными навыками участников	Участникам предлагается тренинговые элементы, направленные на выявление собственных склонностей и мотивации на их развитие и оформление в одно из компетенций будущего.	Вводная часть – 2 минуты. Мозговой штурм – 10 минут. Выполнение задания индивидуально – 5 минут. Обсуждение и рефлексия – 10 минут.	Бумага А4 Флипчарт Маркеры Фломастеры для участников

3. РАЗРАБОТКА ТВОРЧЕСКИХ ПРОЕКТОВ

Завершающим этапом форсайт-сессии является разработка проектов сценариев возможного будущего в профессиональной сфере. Разработка сценариев будущего является элементом коллективного творческого действия и состоит из нескольких этапов:

1. Этап мозгового штурма
2. Этап оформления идеи
3. Этап визуализации и подготовки проекта сценария к презентации

Контроль за выполнением творческого задания осуществляется модератором. Время выполнения задания ограничено и не должно

превышать одного часа. По итогам форсайт-сессии команды презентуют творческие проекты.

4. РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ПРОВЕДЕНИЮ ФОРСАЙТ-СЕССИИ

Проведение форсайт-сессии реализуется комплексно в течение одного рабочего дня и рекомендовано для проведения в рамках больших образовательных, а так же форумных мероприятий. Программа была апробирована в рамках городского образовательного форума «ПРОФСТАРТ» для активистов органов студенческого самоуправления учреждений среднего профессионального образования Санкт-Петербурга.