

5. Микляева Н. В., Микляева Ю. В., Виноградова Ю. В. Дошкольная педагогика: учебное пособие для академического бакалавриата / под общ. ред. Н. В. Микляевой. 2-е изд., перераб. и доп. М.: Юрайт, 2019. 411 с.

6. Моисеенко А. И. Формирование эстетических вкусов школьников как педагогическая проблема // Поволжский педагогический вестник. 2017. Т. 5, № 3 (16). С. 66–7. URL: [https://pgsga.ru/research/publishing/details/2018/ppv_2017_3\(16\).pdf?ysclid=lx2r4edegv176588784](https://pgsga.ru/research/publishing/details/2018/ppv_2017_3(16).pdf?ysclid=lx2r4edegv176588784).

7. Сакулина Н. П. Рисование в дошкольном детстве. М.: Просвещение, 1965. 214 с.

УДК 37.048.45:004.946

С.А. Ерохина, Е.В. Лебедева

S.A. Erokhina, E.V. Lebedeva

*ФГАОУ ВО «Российский государственный
профессионально-педагогический университет», г. Екатеринбург
Russianstatevocationalpedagogicaluniversity, Ekaterinburg
Sdmitrieva007@ya.ru*

ЦИФРОВОЙ ОРИЕНТИР КАК ВОЗМОЖНОСТЬ ПРИМЕНЕНИЯ VR-ТЕХНОЛОГИЙ В ПРОФОРИЕНТАЦИИ МОЛОДЕЖИ

DIGITAL GUIDANCE AS AN OPPORTUNITY TO APPLY VR TECHNOLOGY IN CAREER GUIDANCE FOR YOUTH

Аннотация. В статье рассматривается возможность применения технологий виртуальной и дополненной реальности в профориентации обучающихся.

Annotation. The article discusses the possibility of using virtual and augmented reality technologies in career guidance for students.

Ключевые слова: профориентация, цифровое образование, виртуальная реальность, рынок труда.

Key words: career guidance, digital education, virtual reality, labor market.

Выбор профессии – достаточно сложный процесс, требующий от человека осознания многих сторон жизни и понимания самого себя. Зачастую вопрос профессионального выбора встает перед подростком сразу после окончания школы и вызывает затруднения в силу отсутствия знаний о мире профессий и непонимания тенденций развития современного рынка труда. Цифровизация и виртуализация жизни делают профессиональное пространство сложным, дина-

мичным и непредсказуемым. Обилие сфер деятельности настолько широко, что с каждым годом оптанту всё сложнее определиться в своих настоящих и не связанных желаниях [5].

Заимствованный или случайный выбор профессии, как правило, приводит к разочарованию в выбранной сфере труда и раннему появлению симптомов деструктивного профессионального развития. Таким образом, задача своевременной профориентации остаётся по-прежнему актуальной и требует привлечения современного диагностического инструментария.

Профессионализм во многом определяется соответствием возможностей человека и его желаний, способностей к труду. Это возможно при анализе творческих качеств будущих профессионалов, выявлении профессиональных интересов и склонностей, что позволяет определить направление приложения личностью своих усилий – таким образом, происходит формирование конструктивных мотивов трудовой деятельности. Привлечение виртуальной реальности для ознакомления будущего абитуриента с особенностями наиболее востребованных профессий представляется одним из перспективных направлений цифровой профориентации, позволяющим значительно уменьшить процент студентов, недоучившихся по специальности или выбирающих впоследствии другую профессиональную сферу.

Согласно теории социолога З. Баумана, специалисты XXI века представлены четырьмя общими категориями:

- производители идей;
- производители людей;
- производители вещей;
- обслуживающие профессии – продавцы товаров и услуг и создатели желания покупать эти товары и услуги.

Самый большой процент молодёжи XXI века занимают «производители идей». З. Бауман характеризует их следующим образом: «Они так же легки и изменчивы, как новая капиталистическая экономика, которая породила их и наделила властью. Они не владеют фабриками, землями, не занимают административные посты. Они любят творить, играть и быть в движении» [1, с. 230].

Игровая установка применительно к профессиональному выбору приводит к ещё большим флуктуациям и турбулентности профессионального пространства, чревата ранними разочарованиями и обостренным переживанием профессиональных кризисов. «Производство идей» требует устремленности в будущее, которая, в свою очередь, требует развитой профессиологической компетентности и постоянной готовности к профессиональному самоопределению и саморазвитию. Осознанным выбор профессии возможен только в том случае, если подросток понимает свои мотивы, то есть правильно оценивает свои воз-

возможности и знает, в чём заключается деятельность, которую ему предстоит выполнять [3].

Цифровая среда позволяет задействовать дополнительные диагностические и формирующие инструменты, позволяющие подростку опробовать интересные его профессии. Сочетание возможностей игровых активизирующих технологий с консультационными техниками может быть дополнено специализированной цифровой средой, моделирующей ключевые особенности выбранных профессий.

К сожалению, только с этого года в образовательную программу школы введен предмет «Профориентология», и далеко не в каждой образовательной организации имеется такой специалист [2]. В отсутствие такой дисциплины основными консультантами по подбору профессий для будущего выпускника выступают родители, не имеющие специальной подготовки. Таким образом, разработка возможности «примерки» профессии с использованием инструментов виртуальной реальности представляется актуальной [3, с. 159].

Развитие технологий виртуальной реальности и искусственного интеллекта поможет оптанту в проектировании профессионального портрета своего будущего. Опираясь на достаточно полную и объективную информацию об индивидуальных особенностях человека, используя данные социально-экономических и технико-технологических прогнозов, искусственный интеллект сможет не просто осуществлять аналитику, но и буквально дать возможность «примерить» свою желаемую профессию, как вероятный сценарий профессионализации [6].

Подобные игры, целью которых является «примерка» профессий, уже существуют в компьютерном и приставочном формате. На данный момент они несут чисто развлекательный характер и не обладают искусственным интеллектом для сбора аналитики, и профориентационную ценность для школьника не несут.

Стоит упомянуть экономические предпосылки внедрения технологий виртуальной реальности в практику профориентационной работы.

1. Снижение цены на техническое оснащение. За последние несколько лет цены на современные VR-устройства, предназначенные для домашнего и профессионального использования, успели существенно снизиться, сделав их более доступными.

2. Стремительный рост количества программного обеспечения под VR. На сегодняшний день существует уже несколько тысяч самых разнообразных приложений под VR и их количество увеличивается каждый день.

3. Рост объема инвестиций в VR – более 2,5 млрд. долларов в год. Эта

цифра постоянно растет с 2012 года и, судя по всему, не планирует существенно останавливать свой рост в ближайшее время.

4. Увеличение числа крупных компаний, работающих в сфере VR. На европейском рынке их уже более 300, а такие гиганты, как Oculus, HTC, Sony, Microsoft, Samsung и многие другие уже давно внедряют свои технологии в этой области.

5. Внедрение VR-технологий в ряде сфер: нефтегазовая промышленность, машиностроение, энергетика, металлургия, телекоммуникации, реклама и многое другое. Виртуальная реальность уже давно перестала быть только игровой историей и активно внедряется во все сферы деятельности человека.

Ориентиром для внедрения технологий виртуальной реальности в рамках национальной цели «Цифровая трансформация» послужила так называемая «цифровая зрелость», обозначенная в Указе президента РФ от 21 июля 2020 г. № 474 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года [4].

Основными задачами цифровой зрелости являются:

1. Сформировать системный подход к формированию единого образовательного пространства России на основе современных технологий.

2. Научиться динамической адаптации образовательного процесса под индивидуальные особенности обучающихся.



Рис. 1. Планы на осуществления введения цифровизации в сфере образования

Цифровые технологии позволяют существенно повысить доступность инструментов педагогического и психолого-педагогического сопровождения в «образовательной профориентации» участием наставника, тьютора, психолога-профконсультанта или группы взаимоподдержки. Цифровые технологии предоставляют возможности для организации тренинга выбора на ранних стадиях самоопределения (онлайн-игры, цифровое моделирование, форсайт-сессии и др.). Таким образом, каждый из обозначенных элементов может быть реализован как в виртуальной, так и в реальной среде.

Список использованной литературы

1. *Бауман З.* Текучая современность. СПб.: Питер, 2008. 238 с.
2. Письмо Министерства просвещения РФ от 17 августа 2023 г. № ДГ-1773/05 «О направлении информации» // Гарант. URL: <https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/407447771/> (дата обращения: 10.10.2023).
3. *Резапкина Г. В.* «Технология» без идеологии – деньги на ветер // Мир образования – образование в мире. 2017. № 4 (68). С. 158–162.
4. Современная цифровая образовательная среда в Российской Федерации СЦОС. URL: clck.ru/362oXX (дата обращения: 10.10.2023).
5. *Некрасова О. Н.* Мотивы выбора профессии // Вестник Прикамского социального института. 2016. № 5 (75). С. 121–124.
6. *Краюшкин Н.* Виртуальная реальность в образовании // Центр развития компетенций в бизнес-информатике высшей школы бизнеса: сайт. URL: <https://hsbi.hse.ru/articles/virtualnaya-realnost-v-obrazovanii/> (дата обращения: 30.09.2023).