XXI Российская научная конференция школьников «Открытие»

МКУ УО «Чурапчинский улус (район)»

МБОУ «Чурапчинская СОШ им. И.М. Павлова»

Секция психологические науки.

**Игра «Профориентационное ГТО», мотивирующая к познанию мира профессий.**

Выполнила: Кривошапкина Анжелика,

ученица 10 класса.

Руководитель: Варламова А.И.

Чурапча, 2018 г.

**Содержание.**

1. Введение………………………………………………………………………………….3
2. Изучение состояние исследуемой проблемы. ………………....................................3-6
	1. История профориентации………………………………………………...3-4
	2. История профориентационных игр………………………………….......4-5
	3. Что такое «ГТО»?........................................................................................5-6
	4. Принцип светофор. …………………………………………………………6
3. Разработка игры. ……………………………………………………….….…………6-10
	1. Правила и нормативы……………………………………………………6-10
4. Исследование заинтересованности учащихся…………………………….………10-12
	1. Проведение игры. ………………………………………….................10-11
	2. Опрос. ……………………………………………………………………....11
	3. Результаты опроса………………………………………......................11-12
5. Выводы и заключение………………………………………………………………….13
6. Использованная литература. ………………………………………………..…………14
7. Интернет ресурсы. ……………………………………………….…………………….14
8. **Введение.**

**Актуальность:** Выбор профессии относится к одному из самых важных жизненных решений. Мы определяем для себя не только основное занятие, но и круг общения, стиль жизни, а иногда и судьбу. Сегодня многие школьники, выбирая будущую профессию чаще всего акцентируются на внешних факторах, на популярность профессии не зная сути профессии. Не секрет, что многие учащиеся по результатам ЕГЭ сдают документы на несколько учебных заведениях, и многие попадают на место обучения, чисто по баллам, а не по желанию или выбору.

**Цель работы** – мотивирование учащихся с 1 по 11 классы к познанию мира профессий с помощью игры «Профориентационное ГТО».

**Задачи исследования:**

1. Изучить состояние исследуемой проблемы по учебной и научной литературе.

2. Разработать игру «Профориентационное ГТО».

3. Апробировать игру.

4. Исследовать заинтересованность игрой учащихся школы.

5. Анализировать результаты исследования.

**Объект исследования** – учащиеся с 1-11 классы.

**Предмет исследования** – игра «Профориентационное ГТО».

**Гипотеза:** Игра «Профориентационное ГТО» повышает уровень мотивации к познанию мира профессий среди учащихся с 1 по 11 классы.

**Практическая значимость:** Результаты исследования могут быть использованы при профориентационной работе с учащимися с 1 по 11 классы.

1. **История профориентации.**

2.1. Итак, **профориентация** - это научно обоснованная система подготовки молодежи к свободному и самостоятельному выбору профессии, призванная учитывать как индивидуальные особенности каждой личности, так и необходимость полноценного распределения трудовых ресурсов в интересах общества. В недалеком прошлом в профессиональной ориентации во главу угла обычно ставилась практическая работа по ориентации учащихся преимущественно на рабочие профессии. Значительно позже было обращено внимание на необходимость разработки теории, и лишь относительно недавно стала ощущаться потребность в разработке методологических вопросов профориентации. [2.2]

В январе 1908 года в г. Бостоне, как уже отмечалось выше, начало работу первое бюро профориентации молодежи для оказания помощи подросткам в определении их жизненного трудового пути. Деятельность этого бюро и принято считать началом профориентации. Затем аналогичное бюро учредили в Нью-Йорке. В его задачи входило изучение требований, предъявляемых к человеку различными профессиями, более летальное познание способностей школьников. Бюро вело свою работу в контакте с учителями, пользуясь тестами и анкетами. Опыт деятельности этих бюро стал широко распространяться в США, Испании, Финляндии, Швейцарии, Чехословакии и других странах.

С середины 80-х гг. в России началась "перестройка", когда вновь появились надежды на демократизацию общества. В эти годы (накануне перестройки) появилось постановление "О реформе общеобразовательной и профессиональной школы" (1984), которое дало значительный импульс для развития профессиональной ориентации. Основной акцент был сделан на школьной профориентации. В СССР было открыто 60 региональных Центров профориентации молодежи, во многих школах появились кабинеты профориентации, хотя невысокое качество самой профориентационной работы не всегда соответствовало ее масштабам. Началась активная подготовка профконсультантов. [1.1]

* *Принцип сознательности* в выборе профессии выражается в стремлении удовлетворить своим выбором не только личностные потребности в трудовой деятельности, но и принести как можно больше пользы обществу.
* *Принцип соответствия* выбираемой профессии интересам, склонностями, способностями личности и одновременно потребностям общества в кадрах определенной профессии выражает связь личностного и общественного аспектов выбора профессии.
* *Принцип активности* в выборе профессии характеризует тип деятельности личности в процессе профессионального самоопределения.
* Последним принципом в этой группе является *принцип развития***.** Этот принцип отражает идею выбора такой профессии, которая давала бы личности возможность повышения квалификации, увеличение заработка, по мере роста опыта и профессионального мастерства, возможность активно участвовать в общественной работе, удовлетворять культурные потребности личности, потребность в жилье, отдыхе и т.п. [2.1.]
	1. История профориентационных игр.

Развитие навыков самопрезентации при устройстве на работу. Определение перспективных жизненных и профессиональных целей. Анализ и осмысление профессиональных перспектив. Управление личным профессиональным планом. Побуждение участников к осознанному выбору профессии. Развитие профессионально важных качеств». Для подобных утверждений и задач были созданы профориентационные игры.

* Для того чтобы еще больше стать независимыми от издатель и спонсоров, была разработана целая группа методик под названием *«бланковые карточные профконсультационные игры».* В этих методиках небольшое количество карточек готовят са игроки (по 8 — 12 карточек каждый), а все результаты игры отражают в специальных бланках. Заметим, что важным элементом процедуры является не только сама игра, но и подготовка к ней, когда каждый школы заполняя свой набор карточек (например, соотнося качества с различными профессиями в игре «Комплимент»), дополнительно задумывается и сам выступает в роли эксперта. O проведения данных игр свидетельствует о том, что такое, даже упрощенное, экспертирование у многих школьников бывает искренний интерес.
* *Настольные профориентационные игры.* Настольные карточные игровые методики по сравнению с описанными выше карточными темами позволяют моделировать проблемы личностного и профессионального самоопределения в более простых формах, дает возможность использовать данные методики как «дома нее» средство для самостоятельного использования детьми родителями, а также для многократного проигрывания этих процедур.
* *Карточные игровые консультационные методики***.** В игровых карточных системах делается попытка смоделировать основные этапы человеческой жизни (индивидуальная игра «Человек—Судьба—Чёрт» и групповая игра «Страшный суд»), а так­же основные этапы профессионализации человека (групповая игра «Карьера»). Важнейшим активизирующим приемом данных методик является специально организуемый игровой «спор» консультируемого клиента с ответами, выписанными на карточках, а также определенные призы и наказания за успешность такого спора. [2.3.]
	1. Что такое ГТО?

*«Гото́в к труду́ и оборо́неСССР*» (ГТО) — программа физкультурной подготовки в общеобразовательных, профессиональных и спортивных организациях в СССР, основополагающая в единой и поддерживаемой государством системе патриотического воспитания молодёжи. Существовала с 1931 по 1991 год. Охватывала население в возрасте от 10 до 60 лет. В Советской армии аналогом ГТО был Военно-спортивный комплекс. В 2014 году Президент Российской Федерации Владимир Путин подписал указ о возвращении системы «Готов к труду и обороне». [2.4.]

Из истории: Комплекс «Готов к труду и обороне СССР» был утверждён постановлением Всесоюзного Совета физической культуры (ВСФК) приЦИК СССР от 11 марта 1931 года. Он включал одну ступень, в которой были три возрастные группы, для получения значка надо было сдать зачёты по 21 виду упражнений. В 1932 году ВСФК ввёл вторую ступень с теми же тремя возрастными группами, но более высокими нормативами и 24 видами упражнений. В 1934 году была введена ступень «Будь готов к труду и обороне СССР» (БГТО) с двумя возрастными группами: 13—14 и 15—16 лет.. [2.4.]

* 1. Принцип светофора.

В чем заключается смысл принципа светофора в играх? В любых играх это правило дорожного движения используют, чтобы красиво организовать и разделить учеников на возрастные группы. Светофор имеет всего три цвета: зеленый, желтый и красный. Можно использовать эти цвета, разделив учеников на три звена – младшие, средние и старшие.

В чем же заключается смысл принципа светофора в профориентационных играх? Рассматривая случай с зеленым цветом для младших классов, скажем, что по правилу этот цвет означает для машины, что путь вперёд открыт. Для начальных классов с 1 по 4 классы дети не особо задумываются о том, что в будущем могут кем-то стать. Для них открыты все двери, которые они могут открыть. Они вольны менять направления своей «машины», волны становиться кем они хотят сегодня и не важно, что захотят завтра.

Желтый цвет означает для водителей - «подготовьтесь». В средних классах с 5 по 8 классы дети именно готовятся к взрослой жизни. В этот длинный период дети должны выбрать свою профессию или заранее готовиться к тому, чтобы попасть во взрослый мир.

Красный цвет – «остановитесь». Для старшеклассников при сдаче ОГЭ и ЕГЭ уже должны остановиться на одном направлении, остановиться на одной профессии, остановиться на одном выборе. Именно поэтому красный цвет для учеников с 9-го по 11-е.

**3. Разработка игры.**

3.1. Правила и нормативы.

1-ый норматив «Начальные классы»:

* **Дерево.** Что такое природные задатки? Это наследственные способности, которые могут передаваться по наследственной линии. Они являются существенными предпосылками способностей человека, однако задатки лишь обусловливают их, не предопределяя. От задатков к способностям - в этом состоит важное направление развития личности.

**Правила:** участники должны составить генеалогическое древо своей семьи с их профессиями. Тот, кто сдал работу – сдал норматив.

* **Отгадай профессию.** В игре дети должны отгадать профессию, смотря на тень человека той или иной профессии. Мини-игра расширяет кругозор детей, даёт им понятия о профессиях, которые до этого дети не знали.

**Правила:** должны отгадывать профессию, смотря на его тень. Кто получит больше 5-ти очков, тот сдал норматив.

* **Паззл** В игре детям предоставляются картинки людей с различными профессиями. Вокруг них выстроены фрагменты паззла, которые они должны соединить, основываясь на том, чем именно пользуется или употребляет в своей работе человек этой профессии. К примеру, врач использует уколы, разные лекарства и градусник.

**Правила:** ученики должны соединить паззлы и собрать общую картину. Тот, кто соберет хотя бы один блок – сдал норматив.

* **Лэпбук** – это сравнительно новое средство обучения из Америки, представляет собой одну из разновидностей метода проекта. Мы сделаем лэпбук , куда соберем все эти игры и будем раздавать ученикам , чтобы они смогли пройти все эти мини тесты (игры) дома и узнать самим какая профессия подходит и нравится им.

**Правила**: ученики должны сделать свойлэпбук. Тот, кто сдал и защитил свой лэпбук – сдал норматив.

2-ой норматив «Среднее звено».

* **Формула «хочу-могу-надо».** Эта формула представляет собой три простых этапа, которые включают в себя больше своего выбора. Кем ты хочешь быть, кем ты можешь быть и что для этого надо? Ответив на эти вопросы, ученик может узнать по-настоящему, кем он может стать и что его по правде интересует.

**Правила:** Участники должны на карточке ответить на эти три вопроса, пройдя этапы. Когда ученики сдают карточки – норматив сдан.

* **Карта учебных заведений и предприятий с. Чурапча.** Найти на карте все институты, колледжи, университеты и предприятия нашего села, при этом отметив их по точным местонахождениям. В этой мини-игре проверяется интерес детей к своему будущему. Задумывались ли они о своих училищах, думали и искали ли они подходящие им ВУЗы, колледжи.

**Правила:** Ученики должны найти на карте учебные заведения и предприятия с. Чурапча (или села, города, где они живут). Тот, кто знает более 5-ти предприятий, а так же знает все учебные заведения – сдал норматив.

* **Экскурсия по профессиям.** Когда все определяются со своими профессиями, всё же остаются те, у кого ещё нет точного ответа и тот, кто всё ещё не может решиться со своим будущим. Чтобы помочь таким детям, но в то же время развить интерес у остальных и дать знать детям основы работ каждой профессии, проводится экскурсия по важнейшим и интересным профессиям.

**Правила:** Участники должны пройти экскурсию по различным профессиям. Побывавшие в экскурсии – сдали норматив.

* **Атлас новых профессий.** В игре ученики должны сделать с помощью «Атласа новых профессий Сколкова» призму. Призма – это фигура, состоящая из шести квадратных и двух шестиугольных граней. Каждая грань будет иметь свою индивидуальную информацию, и одна призма со всеми его гранями будет иметь общую, упорядоченную информацию. Игра ознакомляет учеников с новыми профессиями по самой популярной, на данное время, атласом новых профессий.

**Правила:** Участники должны сделать призму с информацией об одной из специальностей «Атласа новых профессий». Жюри учитывают аккуратность и нахождение обобщенной информации. Тот, кто сдал свою призму – сдал норматив. [2.5.]

* **Игра по станциям.** Подвижная игра по станциям с познавательными и весёлыми мини-играми. В каждой станции есть свои собственные игры, в которых учащиеся должны выполнить те или иные требования. Отвечать на вопросы, логически размышлять над некоторыми проблемами и наглядно показывать свои способности. Это игра с точным маршрутом и соперничеством между другими командами поднимает настроение, но так же и даёт детям познать свои умения.

**Правила:** игра с шестью мини-играми требует того, чтобы ученики все его прошли. Нужно сыграть в игру полностью, чтобы сдать норматив.

* **Дорожная карта профессий.** В конце игры ученики делают дорожную карту на одну из выбранных профессий. Дорожная карта – это наглядное представление пошагового сценария развития определённого объекта.  Дорожное картирование увязывает между собой видение, стратегию и план развития системы и выстраивает во времени основные шаги этого процесса по принципу «прошлое – настоящее – будущее». Дорожная карта должна быть только по одной профессии.

**Правила:** ученики делают свою дорожную карту. Информацию и содержание карты они должны учесть сами. Проверяющие должны смотреть на содержание работы. Тот, кто сдал дорожную карту – сдал норматив и прошёл 2-ой общий норматив.

3-й норматив «Старшие классы». Нормативы:

* **Пора поговорить об ЕГЭ и ОГЭ.** Для учеников с 9 по 11 классы главной задачей всё равно встаёт сдача экзамена. Наряду со стрессом, это сильно надавливает на каждого ученика, поэтому задача этой мини-игры в том, чтобы дать им возможность немного расслабиться и понять, что экзамен могут сдать все. Игра может проходить в форме дискуссии, семинара, обычного разговора. Но для детей, любящие активность и движения, можно попробовать различные психологические веселые тесты.

**Правила:** ученики должны поделиться своими тревогами и чувствами по отношению к экзаменам. Если ученик проявил активность – норматив сдан.

* **Карта учебных заведений г. Якутска.** Найти на карте все институты, колледжи, университеты нашего города Якутска, при этом отметив их по точным местонахождениям. В этой мини-игре проверяется интерес детей к своему будущему. Задумывались ли они о своих училищах, думали и искали ли они подходящие им ВУЗы, колледжи.

**Правила:**Ученики должны найти на карте учебные заведения и предприятия г. Якутска (или города, где они живут). Тот, кто знает более 5-ти учебных заведений – сдал норматив.

* **Проба профессии.** Это интересная и познавательная игра позволяет детям испробовать себя в выбранной им профессии по-настоящему. Если ты, например, адвокат, то в определённом месте и с определёнными детьми вы устраиваете общий суд для какого-то выдуманного дела. Но именно здесь раскрывается настоящий потенциал детей. По кабинетам разбиваются ровно по таким направлениям, как: юридический, медицинский, педагогический, мода-дизайн и инженерия, отрасль иностранных языков, технический, журналистика, экономический, спортивный, компьютерные программисты, геолого-археологические.

**Правила:** ученики должны испробовать себя в роли одной профессии с другими учениками. Тот, кто выполнил хотя бы одну роль – сдал норматив.

* **Игра по станциям.** Подвижная игра по станциям с познавательными и весёлыми мини-играми. В каждой станции есть свои собственные игры, в которых учащиеся должны выполнить те или иные требования. Отвечать на вопросы, логически размышлять над некоторыми проблемами и наглядно показывать свои способности. Это игра с точным маршрутом и соперничеством между другими командами поднимает настроение, но так же и даёт детям познать свои умения.

**Правила:** игра с шестью мини-играми требует того, чтобы ученики все его прошли. Нужно сыграть в игру полностью, чтобы сдать норматив.

* **Ток-шо́у** (от англ. talkshow [tɔ:kʃoʊ] — разговорное шоу) — вид телепередачи, в котором несколько приглашённых участников ведут обсуждение предлагаемой ведущим темы. Как правило, при этом присутствуют приглашённые в студию зрители. Иногда зрителям предоставляется возможность задать вопрос или высказать своё мнение. В игре на ток-шоу ученики будут говорить о профессиях, высказывать свои мнения и интересы. Разделяя мнение других и услышав их мысли, ученик учится понимать, что в мире есть более ста профессий, которые он может опробовать и выбрать.

**Правила:** ученики должны обсудить одну тему профессий, данноетем, кто проводит игру. Тот, кто выразил своё мнение – сдал норматив.

* **Дипломная работа.** В конце концов выбрав свою профессию, каждый игрок должен сделать диплом в основу которого лежит его профессия. Как и в настоящей учёбе, они из этой игры научатся выбирать быстрее, совмещают серьёзное с весёлым и могут попробовать себя в роли того, кем мечтаешь стать. Сдав диплом, каждый из них получает свою «медаль».

**Правила:** ученики должны сделать дипломную работу на выбранную им профессию. Форма и его организация не учитывается. Проверяющие должны смотреть только на содержание. Тот, кто сдал диплом – сдал норматив и прошёл 3-ий общий норматив.

4**. Исследование заинтересованности учащихся.**

4.1. Проведение игры.

После последних исправлений, игра «Профоиентационное ГТО» было проведено в рамках открытия «Игропарка». Сама игра была проведена среди учащихся Чурапчинской Средней Общеобразовательной школы им. И.М. Павлова. Приняли участие все ученики с 1-11 классы. Всего 244 ученика, из которых играли 223. Нормативы не были полностью сданы всеми учениками, так как время было не продолжительное.

4.2. Опрос.

После игры был проведен опрос. В опросе приняли участие 58 учащихся. Из них 20 – ученики начальных классов, 18 – ученики среднего звена и 10 – ученики старших классов.

Вопросы начальных классов и вопросов среднего, старшего звена немного отличались из-за того, что младшеклассники ещё не готовы отвечать развернуто на некоторые вопросы. Вопросы анкеты:

Начальные классы. Всего опрошенных: 20.

1. Понравилась ли вам игра?
2. Какой норматив вам понравился?
3. Что развивает игра?
4. Вы чему-нибудь научились в ходе игры?
5. Чего вы бы хотели добавить к игре?

Старшие/средние классы. Всего опрошенных: 28.

1. Понравилась ли вам игра?
2. Какой норматив вам понравился?
3. Что развивает игра?
4. Чего, по-вашему мнению, не хватает в игре?
5. Чему вы научились в ходе игры?
	1. Результаты опроса.

Начальные классы:

1. Понравилась ли вам игра? Ответы: 100% - да, 0% - нет. Это свидетельствует о том, что игра «Профориентационное ГТО» понравилась всем игрокам.
2. Какой норматив вам понравился? Ответы: Древо – 25%, Отгадай профессию – 40%, Паззл – 15%, Лэпбук – 20%. Из ответов можно сделать вывод, что учащимся начальных классов понравилась игра «Отгадай профессию».
3. Что развивает игра? Ответы: логику – 10%, решимость – 95%, мировоззрение – 45%, трудоспособность – 45%. Делаем вывод, что, по мнению учащихся-игроков начальных классов, игра «Профориентационное ГТО» в большей степени развивает решимость, а так же мировоззрение и трудоспособность в равной мере.
4. Чему вы научились в ходе игры? Ответы: мотивация к познанию мира профессий – 75%, понятие о профессиях – 55%, помощь в выборе профессии – 55%, мотивации к соревновательному духу – 45%. Ответы свидетельствуют о том, что среди учащихся начальных классов уровень мотивации к познанию мира профессий повысился.
5. Чего бы вы хотели добавить к игре? Ответы: подвижных игр – 80%, новых игр – 45%, времени – 100%, индивидуальных игр (только для одного игрока) – 15%. Из ответов можно сделать вывод, что игре «Профориентационное ГТО» не хватает времени для проведения игры, а так же подвижных игр, требующих физические нагрузки.

Среднее и старшее звено:

1. Понравилась ли вам игра? Ответы: да – 100%, нет – 0%. Это свидетельствует о том, что игра «Профориентационное ГТО» понравилась всем игрокам среднего и старшего звена,
2. Какой норматив вам понравился? Среднее звено: Ответы: Хочу-Могу-Надо – 11%, Карта – 27%, экскурсия по профессиям – 44%, атлас новых профессий – 44%, игра по станциям – 56%, дорожная карта профессий – 17%. Из ответов следует, что учащимся среднего звена понравились такие нормативы, как «Экскурсия по профессиям» и «Атлас новых профессий».

Старшие классы: Ответы: Пора задуматься об ОГЭ и ЕГЭ – 60%, карта – 100%, проба профессии – 100%, игра по станциям – 80%, ток-шоу – 80%, дипломная работа – 60%. Ответы свидетельствуют о том, что учащимся старших классов понравились все нормативы, но в большей степени - «Карта учебных заведений г. Якутска», «Проба профессий».

1. Что развивает игра? Ответы: логику – 25%, решимость – 75%, мировоззрение – 58%, трудоспособность – 68%. Ответы свидетельствуют о том, что, по мнению учащихся-игроков среднего и старшего звена, игра развивает решимость, то есть, помогает с точным выбором профессии, и трудоспособность.
2. Чего, по-вашему мнению, не хватает в игре? Ответы: подвижных игр – 56%, новых игр – 43%, времени – 100%, индивидуальных игр (для одного игрока) – 35%. Из ответов можно сделать вывод, что игре «Профориентационное ГТО» не хватает времени на проведение игры, а так же подвижных игр.
3. Чему вы научились в ходе игры? Ответы: мотивирует к познанию мира профессий – 75%, дает некоторые понятия о структуре профессий – 24%, задуматься о правильности выбора профессии – 57%, мотивирует к соревновательному духу – 45%. Ответы свидетельствуют о том, что игра «Профоиентационное ГТО» будет мотивировать учащихся к познанию мира профессий.

**Выводы:**

1. Мы изучили состояние исследуемой проблемы по учебной и научной литературе, выявили проблему у учащихся не только с выбором будущей профессии, но и с заинтересованностью к будущим профессиям.
2. Разработали игру «Профорентационное ГТО», которая мотивирует к познанию мира профессий.
3. Апробировали игру среди учащихся МБОУ «Чурапчинской СОШ им. И.М. Павлова».
4. Исследовали заинтересованность игрой учащимися с помощью анкетирования после апробации.
5. Анализировали результаты опроса и выявили, что игра «Профорентационное ГТО» будет мотивировать учащихся к познанию мира профессий.

**Заключение:**

Из **результатов исследования** выявлено, что игра «Профориентационное ГТО» понравилась всем игрокам:

* Наиболее понравилось в данной игре нормативы, как «отгадай профессию», «игра по станциям», «атлас новых профессий», «карта» и «проба профессии».
* Игра мотивирует к познанию мира профессий.
* Дает некоторые понятия о структуре профессий
* Возможность задуматься о правильности выборе профессии
* Мотивирует к соревновательному духу.

**Наша гипотеза подтвердилась,** игра «профориентационное ГТО» повышает уровень мотивации среди учащихся с 1-11 классы.

1. **Использованная литература:**
	1. Большая советская энциклопедия: в 30 т. - М.: "Советская энциклопедия", 1969-1978. Т.20. - с.75.
	2. Фурсов А.Л. Система профессиональной ориентации населения с позиций междисциплинарного и системного подходов: Монография / А.Л. Фурсов.- Саратов: АНО «Пресс-Лицей», 2015. -170 с.
	3. Безус Ж.Н., Жукова Ю.П., Кузнецова И.В., Радченко В.В., Совина К.В.,Холодилова Ю.К. Путь к профессии: основы активной позиции нарынке труда: Учебное пособие для учащихся старших классов школ. - Ярославль: Центр «Ресурс», 2003. 152 с.
	4. Бендюков М. А. Ступени карьеры: азбука профориентации. – Санкт-Петербург: Речь, 2006. – 236 с.
	5. Пряжников Н.С. Методы активизации личного и профессионального

самоопределения. - МПСИ, 2002.

* 1. Пряжников Н.С. Профориентация в школе: игры, упражнения,

опросники (8-11 классы). - М.: ВАКО, 2005. - 288 с. - (Педагогика.

Психология. Управление).

* 1. Пряжников Н. С. Профессиональное самоопределение. - М., 2008. 21.
	2. Пряжников Н.С. Активизирующая профконсультация: теория, методы, программы. - Академия, 2014.
1. **Интернет ресурсы:**
	1. <http://knask.ru/index.php?option=com_content&view=article&id=150:printsipy-vybora-professii&catid=80&Itemid=470>
	2. <https://moeobrazovanie.ru/chto_takoe_proforientaciya.html>
	3. <http://azps.ru/training/indexpf.html>
	4. [https://ru.wikipedia.org/wiki/](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%93%D0%BE%D1%82%D0%BE%D0%B2_%D0%BA_%D1%82%D1%80%D1%83%D0%B4%D1%83_%D0%B8_%D0%BE%D0%B1%D0%BE%D1%80%D0%BE%D0%BD%D0%B5_%D0%A1%D0%A1%D0%A1%D0%A0#cite_note-1)
	5. <http://atlas100.ru/>