



УНИВЕРСИТЕТ  
ЛОБАЧЕВСКОГО



1

ПЕРСПЕКТИВНОЕ  
ВЫСШЕЕ  
ОБРАЗОВАНИЕ

2

ИЗВЕСТНЫЕ  
РАБОТОДАТЕЛИ

3

УВЛЕКАТЕЛЬНЫЕ  
ТРЕНИНГИ

4

МАРШРУТ  
ПРОФОРИЕНТАЦИИ  
ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ

5

ТОК-ШОУ "КАРЬЕРА НАЧИНАЕТСЯ  
В УНИВЕРСИТЕТЕ ЛОБАЧЕВСКОГО"



## Профориентационная деловая игра **ТРАЕКТОРИЯ** УВЕРЕННЫЙ ШАГ К УСПЕХУ!

Методические рекомендации  
по организации  
профориентационной деловой игры  
«Траектория»

ИСКУССТВО ОТКРЫВАТЬ ПЕРСПЕКТИВЫ

[www.career.unn.ru](http://www.career.unn.ru)

Министерство образования и науки РФ

Национальный исследовательский  
Нижегородский государственный университет им. Н.И. Лобачевского

Центр карьеры

**ПРОФОРИЕНТАЦИОННАЯ  
ДЕЛОВАЯ ИГРА  
«ТРАЕКТОРИЯ»**

Нижний Новгород  
2016

УДК 37.377  
ББК Ю9874.102.9  
А 67

Анисимова, И.А.  
А 67      **Методические рекомендации по организации профориентационной деловой игры «Траектория»:** Методическое пособие. – Нижний Новгород: ННГУ им. Н.И. Лобачевского, 2016. – 26 с.

Профориентационная деловая игра «Траектория» разработана Центром карьеры Нижегородского Университета Лобачевского как универсальный и многофункциональный психолого-педагогический инструмент, который позволяет в доступной каждому школьнику форме осуществить самостоятельный выбор собственного профессионального пути от ступени получения профессионального образования до его применения на рынке труда, а также самоанализ результатов игровой профессиональной деятельности.

Игра адресована школьникам среднего и старшего школьного звена не старше 10 класса, их родителям, учителям и педагогам, участвующим в процессе профориентации.

УДК 37.377  
ББК Ю9874.102.9

## *Содержание*

Введение.....	4
Профессиональная ориентация школьников как необходимый этап формирования кадрового потенциала .....	6
Концепция профориентационной деловой игры «Траектория».....	8
Правила профориентационной деловой игры «Траектория» .....	13
Оформление профориентационной деловой игры «Траектория» .....	16
Результаты профориентационной деловой игры «Траектория» .....	21
Приложение 1 .....	22
Приложение 2 .....	25

## ***Введение***

Работа в области профессиональной ориентации и трудоустройства является одной из составляющих деятельности любого учебного заведения. Ключевыми направлениями являются наращивание професионализма, развитие профессиональных компетенций, формирование профессиональной идентичности личности; актуализация профессиональных потребностей и ценностей, знакомство с конъюнктурой рынка труда и спецификой развития отдельного его сегмента в действующих социально-экономических условиях.

Как показывает опыт работы Центра карьеры Университета Лобачевского, работа над формированием профессиональной идентичности личности, актуализацией профессиональных ценностей и потребностей, развитие профессиональных компетенций должна начинаться со школьной скамьи, и быть главной миссией системы Школа – Образовательные учреждения ВПО/СПО – Рынок труда.

Поэтому Центр карьеры Университета Лобачевского, ориентируясь на работу в школах университетского кластера, и понимая, что в условиях информационного общества крайне необходимо организовывать личное общение между школьниками и их родителями, студентами и представителями вузов, представителей ведущих работодателей региона в увлекательной форме, разработал (автор – И.А. Анисимова – к.соц.н., начальник информационно-аналитического отдела Центра карьеры ННГУ) и провел апробацию проекта игры в школе (на базе МАБОУ «Гимназия № 2, директор – Татьяна Станиславовна Калинина).

Внедрение проекта осуществляли С.В. Романенко (директор Центра карьеры), И.А. Анисимова (к.соц.н., начальник информационно-аналитического отдела Центра карьеры), С.В. Краснодубская (к.х.н., зам. директора Института экономики и предпринимательства ННГУ по профориентационной работе), В.С. Сэруя (к.ю.н., зам. декана по профориентационной работе юридического факультета ННГУ), П.Д. Агрба (к.физ.-мат.н., зам. ответственного секретаря приемной комиссии ННГУ), В.В. Порхачев (к.физ.-мат.н., зам.декана по вопросам профориентационной работы со школьниками радиофизического факультета ННГУ) под руководством проректора по социальным вопросам и взаимодействию с работодателями, к.ф.н. Т.Н. Беспаловой и проректора по связям с общественностью, к.пол.н. Н.В. Авралева.

В настоящем пособии приведены методические рекомендации по организации профориентационной деловой игры «Траектория», струк-

турированные в разделах, посвященных постановке актуальной задачи; концептуальным основаниям; правилам игры; оформлению информационных и игровых материалов, а также оценку эффективности игры.

## ***Профессиональная ориентация школьников как необходимый этап формирования кадрового потенциала***

Сегодня общество сталкивается с проблемой формирования у молодёжи профессиональных ценностей, таких, как труд, призвание, долг, профессионализм.

Исследование 2015 года, проведенное Центром карьеры ННГУ, – «Профессионально-карьерные ожидания студентов ННГУ» – показало, что подавляющее большинство студентов не демонстрируют приверженности вышеуказанным ценностям, а целями профессиональной деятельности выступают внешние атрибуты успеха – богатство, слава, внешняя привлекательность, престиж, стремление работать в экономически привлекательных регионах.

Следует также заметить, что ценности труда, профессионализма невозможно сформировать у молодых людей в возрасте 18-22 лет. Профессиональная идентичность личности – это длительный процесс социализации, воспитания, обучения, который должен формироваться в школьный период.

С целью формирования у школьников профессиональных ценностей Центр карьеры ННГУ разработал профориентационную деловую игру «Траектория». Это проект является универсальным и многофункциональным психолого-педагогическим инструментом, который позволяет в доступной каждому школьнику форме осуществить самостоятельный выбор собственного профессионального пути от ступени получения профессионального образования до его применения на рынке труда.

Актуальность игры обусловлена тем, что крупные отечественные предприятия, ориентированные на инновационное и экономикообразующее производство, оборонно-промышленный комплекс, остро нуждаются в современных кадрах. Труд и призвание, любовь и стремление быть полезным Родине являются ключевыми ценностями, на которых строится их корпоративная культура. Ценостная подготовка будущих кадров играет решающую роль в развитии экономики страны.

Новизна проекта заключается в уникальном формате (сочетания вузов и работодателей в одном месте), методах, где в течение 4 часов каждый школьник самостоятельно может пройти путь длиною в десятилетия от выбора учебного заведения до работы и первых карьерных шагов, чтобы понять – в чем его призвание и сможет ли он быть успешным в выбранном профессиональном направлении.

Актуальное для нашей страны формирование профессиональных ценностей, являющихся основой успешной экономики, профессионалов, которые будут вступать на рынок труда в период после 2020 года, в русле патриотизма, профессионального призыва, ценности труда, профессионализма является главным ожидаемым результатом профориентационной деловой игры «Траектория».

Польза игры заключается в развитии общества профессионалов, способных достигать максимальных результатов в той профессиональной деятельности, в которой они получили образование.

## **Концепция профориентационной деловой игры «Траектория»**

**Цель** – построение траектории профессионального развития учащихся средней школы в условиях актуальной модели профессионального сообщества с учетом максимального набора факторов, оказывающих влияние на процесс осуществления профессионального выбора и профессиональной самореализации.

### **Задачи:**

1. Познакомить учащихся средней школы, их родителей и учителей с миром профессий, специальностей, которые представлены в Университете Лобачевского;
2. Познакомить учащихся средней школы, их родителей и учителей с реальной моделью профессионального сообщества нижегородского региона с точки зрения всех его составляющих (организации профессионального образования, работодатели, службы рекрутинговой поддержки, тренеры и т.п.); механизмов функционирования, а также взаимосвязях профессиональных (социальных) институтов и процессов через вовлечение в активное игровое участие;
3. Создать условия для самоанализа процесса осуществления профессионального выбора и стратегий профессиональной самореализации учащимися средней школы;
4. Сформировать продуктивный для последующего профессионального развития учащихся дискурс в плоскости понятий «Профессионализм», «Профессиональная самореализация», «Карьера», «Интеллект», «Научный поиск», «Знания», «Призвание», «Государство, Отечество, Родина», «Труд», «Коллектив», «Достижения» и т.п.;
5. Познакомить ведущих работодателей нижегородского региона с профессионально-карьерными ожиданиями и начальными этапами построения профессиональных траекторий следующего поколения молодых специалистов, которые станут участниками рынка труда через 5-7 лет;
6. Создать условия для развития психолого-педагогической грамотности родителей и учителей в области современной профориентации молодежи с опорой на актуальные вызовы рынка труда.

### **Обязательные условия игры:**

1. Увлекательное, интерактивное позиционирование каждого из факультетов/Институтов Университета Лобачевского

2. Родители участников игры, учителя могут оказывать влияние только на первоначальный выбор факультета и специальности обучения
3. Представители факультетов/Институтов Университета Лобачевского, представители работодателей, тренеры и организаторы не дают прямых консультаций и рекомендаций по конкретному выбору пути профессионального развития старшеклассником.

### **Целевые группы игры**

К целевым аудиториям игры относятся старшеклассники и все референтные группы, которые принимают активное участие в процессе принятия решений о профессиональном выборе.

1. Обучающиеся 10-11 классов средних общеобразовательных учреждений;
2. Родители обучающихся 10-11 классов средних общеобразовательных учреждений;
3. Учителя и педагоги средних общеобразовательных учреждений.

### **Практическая значимость игры для участников-школьников:**

1. Конструирование и развитие мотивации к получению профессионального образования;
2. Научение и развитие профессионального самопознания, профессиональной идентичности личности, целеполагания в области профессиональных и жизненных стратегий;
3. Формирование самостоятельной активной жизненной позиции в совершении профессионального выбора, ответственного отношения к полученному образованию, умения решать производственное задание с учетом полученных знаний в условиях коллектива;
4. Повышение значимости ценностей «Профессионализм», «Профессиональная самореализация», «Карьера», «Интеллект», «Научный поиск», «Знания», «Призвание», «Государство, Отечество, Родина», «Труд», «Коллектив», «Достижения» и т.п.;
5. Конструирование стратегий применения полученного образования на рынке труда;
6. Формирование представления о психологических и социальных механизмах выбора профессии, образовательной организации, работодателя, способа достижения профессиональных целей в коллективе в

условиях влияния референтных групп (одноклассников, родителей, учителей).

#### *Игровые станции:*

##### **1. Высшее профессиональное образование.**

Процесс получения высшего профессионального образования в деловой игре представляет собой презентацию основных профессий и специальностей Университета Лобачевского по двухуровневой системе «Бакалавриат» (40 минут) и «Магистратура» (20 минут). «Магистратура» представляет более высокий уровень образования, что должно найти отражение в характере презентации.

Презентация факультета осуществляется в формате Science-Show – увлекательная интерактивная программа с экспериментами, головоломками, опытами завершенного результистивного вида с возможностью участия в этом игроков. Выбор сферы научных экспериментов осуществляется на основании выбора основного, «титульного» направления подготовки на факультете/Институте.

##### *Задачи станции на уровне «Бакалавриат»:*

- Позиционирование факультета/Института;
- Вовлечение в мир научной области, которую представляет факультет/Институт;
- Формирование интереса к профессиональной области, которую представляет факультет/Институт;
- Выявление самых мотивированных и талантливых абитуриентов.

##### *Задачи станции на уровне «Магистратура»:*

- Выявление абитуриентов с высоким уровнем знаний в представляемой профессиональной области;
- Создание условий для создания собственного научного эксперимента.

По окончании презентации представители факультета/Института предлагают выполнить задания на знание основной предметной области или сведения об истории, специальностях и т.п. факультета/Института в форме тестов, викторин, групповых заданий, творческих или графических постановок. На основании выполненного задания выдается диплом о высшем образовании по направлению «Бакалавриат» или «Магистратура», которое дает право на трудоустройство по специальности к представленным в игре работодателям.

На станции Высшее профессиональное образование от каждого факультета/Института работают от 2-х до 4-х человек + 1 помощник для осуществления документирования.

##### **2. Работа – карьера**

Данная станция представлена работодателями по профилю подготовки Университета в соотношении 1-2 работодателя на группу специальностей. Работодатель формирует трудовой коллектив из молодых, только что получивших образование, специалистов и предлагает к выполнению увлекательные кейсы, которые соответствуют профилю работы компании-работодателя.

Каждая станция представлена 1-3 представителями работодателя.

##### *Задачи станции:*

- Понимание старшеклассниками возможностей самореализации по выбранной профессии;
- Развитие мотивации у школьников в дальнейшем освоении выбранной профессиональной области;
- Знакомство с текущими рабочими процессами в компании работодателя.

**3. Справочная и поддерживающая станции** призвана осуществлять регистрацию участников, обеспечение участников необходимыми для игры материалами (маршрутный лист, блокнот, ручка и т.п.), контроль за таймингом игры, помочь в ориентации по расположению станций, консультирование по организационным вопросам игры.

**4. Территория роста компетенций.** Для того, чтобы рассчитывать на более высокую должность в компании или смену вида выполняемой работы в компании, работают тренинги.

##### *Задачи станции:*

- Погружение в мир развития профессиональных компетенций;
- Знакомство с тренингом как одной из важных форм развития личности.

##### **5. Школа «Родитель будущего профессионала»**

Станция представляет собой консультационный профориентационный центр для родителей старшеклассников, который может быть реализован в различных форматах – тренинг, мастер-класс, мультимедий-

ное пособие, конференция и т.п. Ключевым подходом в работе школы должно стать целеполагание в структуре школа-вуз-работодатель.

#### *Задача станции:*

- Знакомство родителей с методами и техниками профориентации детей;
- Расширение представлений родителей о возможностях профессиональной самореализации детей;
- Моделирование целеполагания в формировании траектории профессионального развития детей.

В организации школы «Родитель будущего профессионала» участвуют профориентологи, психологи, которые специализируются на работе с целевой группой родителей.

#### **6. Школа «Учитель: мотивация на успех»**

Станция представляет собой диалоговый центр с участием педагогов и учителей образовательного учреждения на базе которого организована профориентационная деловая игра «Траектория». Формат станции может быть разнообразным: тренинг, мастер-класс, интерактивная игра, беседа, конструирование программы мероприятий, методическая конференция и т.п. Ключевым подходом в работе школы должно стать целеполагание в структуре школа-вуз-работодатель.

#### *Задачи станции:*

- Актуализировать вопрос о внедрении профориентационной составляющей в образовательно-воспитательный процесс в школе;
- Определить наиболее эффективные формы профориентационной работы;
- Моделирование целеполагания в формировании траектории профессионального развития обучающихся.

Организация станции школа «Учитель: мотивация на успех» возможна с привлечением психологов, профориентологов, руководителей и представителей служб развития персонала крупнейших работодателей региона.

#### **Правила профориентационной деловой игры «Траектория»**

1. К участию в игре допускаются учащиеся среднего и старшего звена общеобразовательного учебного заведения, а также их родители после процедуры регистрации и получения необходимых игровых документов.

2. Игра осуществляется в жестких хронологических рамках – 2 акционических часа. Каждые 10 минут игры приравниваются к 1 игровому году.

3. Получение высшего профессионального образования по направлению «Бакалавриат» составляет 4 игровых года, т.е. 40 минут. Диплом о высшем образовании выдается на основании успешно выполненного задания (викторины).

4. По окончании бакалавриата участник игры может трудоустроиться по специальности, написав резюме и пройдя упрощенную процедуру собеседования с выбранным им работодателем, или пройти обучение по направлению «магистратура» (с возможностью смены начальной специальности) длительностью 2 игровых года или 20 минут. Диплом магистра выдается на основании успешно выполненного задания (викторины) более высокого уровня, чем при получении диплома о бакалавриате.

5. Работодатель формирует трудовой коллектив из молодых, только что получивших профильное образование, специалистов в своей компании или отдельно взятом отделе (выполняющем узко направленную производственную задачу), выполняет постановку производственной задачи, прорабатывая критерии оценки результатов выполнения и систему профессионального роста личности сотрудника.

6. Работодатель формирует кейсы (задания, в которых раскрывается основной производственный процесс компании) предварительно в сотрудничестве с Центром карьеры ННГУ.

6.1. По форме кейс может представлять собой соревнование на лучшее индивидуальное (или парное, групповое) выполнение задания; командную работу по решению задачи или разработки проекта в которой раскрываются роли участников (лидер, генератор идей, искатель ресурсов, исполнитель и т.п.).

6.2. Формат задания может быть аналитический, графический, творческий, игровой (например, с использованием наборов для конструирования радиотехнических, математических, информацион-

ных, робототехнических и других моделей, проведения физических, химических экспериментов).

6.3. Кейс должен учитывать повышение уровней задания 1 раз в 2 года или 2-3 раза за все игру.

7. Работодатель определяет критерии оценки результатов, а также критерии отбора победителей предварительно в сотрудничестве с Центром карьеры ННГУ, исходя из формы и формата игрового кейса.

8. Каждый участник может поменять профессию или продолжить получение образования по выбранной в начале игры профессии. Для этого на станции «Высшее профессиональное образование» организовано расширенное знакомство с программами и формами магистратуры в ННГУ.

9. После получения степени магистра участник может осуществить трудоустройство в компанию по специальности или продолжить работу, если был трудоустроен ранее.

10. Для случаев, когда участник игры теряет ориентир, а также нуждается в консультации по вопросам дальнейшей игры, профориентации, работает справочная и поддерживающая станции.

11. Для изменения характера выполняемой работы в компании работодателя участник игры может пройти тренинги по развитию основных компетенций (коммуникации, самопрезентации, работе в команде и др.) на Территории роста компетенций. Длительность одного тренинга - 2 игровых года или 20 минут.

#### *Ход игры:*

1. Игра начинается в Актовом зале школы в присутствии всех участников со СТАРТА ИГРЫ длительностью не более 30 минут, на котором происходит оглашение главных принципов, правил и хода игры.

2. Вторым этапом игры является получение высшего профессионального образования (выбор факультета и специальности возможен при участии родителей) на станциях каждого отдельного факультета: бакалавриат – 40 минут, магистратура – 20 минут.

3. Третьим этапом игры для участников-школьников является трудоустройство и работа – 60 минут. Этот этап разделен на 2 части по 30 минут, каждый с самодостаточным заданием-кейсом.

4. Третьим этапом игры для участников-родителей является Школа «Родитель будущего профессионала» длительностью 120 минут.

5. Дополнительными этапами по желанию участников-школьников могут стать тренинги на Территории роста компетенций, которые проходят параллельно станции высшее образование, направление «магистратура».

6. Игра завершается при наступлении СТОП ИГРЫ ровно через 120 минут от начала второго этапа игры.

7. После Стоп игры все участники собираются в актовом зале на интерактивную программу «Я-профессионал», торжественную процедуру награждения победителей игры и подведение итогов от команды работодателей и тренеров.

## **Оформление профориентационной деловой игры «Траектория»**

Для реализации профориентационной деловой игры «Траектория» разработан уникальный фирменный стиль, в котором выполнены основные информационные материалы:

1. Логотип
2. Плакат-афиша
3. Баннер для интернета
4. Маршрутный лист-путеводитель по игре
5. Игровые дипломы о высшем образовании
6. Дипломы участников игры
7. Дипломы победителей игры
8. Благодарственные письма партнерам игры
9. Баннер-растяжка по игре

Фирменный стиль профориентационной деловой игры «Траектория» отражает всю полноту возможностей выбора своего будущего профессионального пути, которая свойственна возрастному периоду 14-18-летних обучающихся среднего общего образования. Символически это отражено в виде объемного земного шара и голубого фона с градиентом шестеренок, векторов и элементов механизма. Этапы и элементы профессионального становления продемонстрированы в виде оранжевых флагков, расположенных в разных точках земного шара и объединенных одной траекторией. В разных вариантах макетов по игре «Траектория» флаги могут быть как самостоятельные фигуры, так и элементы с подписями – «перспективное высшее образование», «известные работодатели», «увлекательные тренинги», «маршрут профориентации для родителей» и др.

Земной шар расположен на клетчатой бумаге, символизируя основу будущей профессиональной самореализации, – среднее общее образование и напоминая о том, что выбор профессионального пути начинается именно в школьный период.

Логотип профориентационной деловой игры «Траектория» отражает вектор профессионального выбора, карьерного роста, направления профессионального развития. Вектор (стрелочка) выполнен в стилистике шахматной доски оранжевого и голубого цветов. Эти символы ассоциируются со сложностью, необходимостью рационально мыслить и продумывать каждый шаг в области профессионального роста и в то же время осуществлять их целенаправленно и спланированно.

Слоган Траектории – «Уверенный шаг к успеху» – мотивирует к активному участию в игре, привнося понимание того, что знакомство с образовательными услугами региона и последующим рынком труда – первая и необходимая ступень планомерного и целенаправленного начала формирования успешного карьерного продвижения.

Функциональное назначение информационных материалов профориентационной деловой игры «Траектория»:

1. *Логотип*. Может использоваться как в фирменных макетах, выполненных в стилистике игры, так и самостоятельно. Логотип включает в себя эмблему в виде вектора (стрелочки) с шахматным орнаментом оранжевого и голубого цвета, фирменное написание названия игры «Профориентационная деловая игра «Траектория»» голубого цвета и слоган «Уверенный шаг к успеху!» оранжевого цвета. Самостоятельное использование логотипа возможно на бланках, бейджах, сувенирной продукции игры (блокноты, ручки и др.).



2. *Плакат-афиша* по игре вертикальной ориентации, используемая в системе внутреннего школьного информирования – на стенах и информационных досках.

3. *Баннер для Интернета* применяется для внутришкольного информирования в специализированных посещаемых внутришкольных ресурсах, а также имиджевых внешних коммуникациях организаций – партнеров игры: факультетов/Институтов и работодателей.



4. Баннер-растяжка по игре является инструментом формирования имиджа мероприятия, элементом оформления сцены на этапе – установка на игру. Может использоваться в промо-целях и анонсирования игры.

5. Маршрутный лист-путеводитель по игре – ключевая игровая единица, в которой отражено расположение в помещении, где проходит игра, всех станций факультетов/Институтов, работодателей, тренингов, указаны механизмы переходов между станциями, отражен тайминг игры. Маршрутный лист выдается каждому участнику игры.



6. Игровые дипломы о высшем образовании выдаются по завершении работы на станциях высшего образования направления «бакалавриат» и «магистратура». Игровые дипломы содержат информацию о направлении полученного образования – «бакалавриат», «магистратура»; название факультета/Института, который в игре закончил участник и уровень диплома – «красный» (с отличием) и «синий» (без особых отличий). Задача игровых дипломов – небольшое поощрение участников, информирование о точном наименовании факультета/Института, с которым познакомился участник. Игровые дипломы могут быть напечатаны в виде форматов А4 и А5, либо представлены в виде миниатюрных наклеек на маршрутный лист.

7. Дипломы участников игры выдаются каждому школьнику, который принял участие в профориентационной деловой игре «Траектория».

8. Дипломы победителей игры вручаются тем участникам игры «Траектория», которые смогли проявить высокий уровень мотивации, знаний, навыков в выбранном ими профессиональном направлении. Победителей выделяют факультеты/Институты и работодатели.



9. Благодарственные письма партнерам игры вручаются всем организациям, которые приняли активное участие в подготовке игры, разработке science-show, игровых кейсов, викторин, тренингов и мастер-классов: представители факультетов/Институтов ННГУ, представителей работодателей, тренеры, руководители образовательных организаций, которые принимают игру и способствуют ее развитию.

Применение всех информационных материалов, выполненных в фирменном стиле профориентационной деловой игры «Траектория», позволяет создать единое конструктивное информационное пространство, в котором возможно формирование осознанного, целенаправленного выбора будущего профессионального пути.

## ***Результаты профориентационной деловой игры «Траектория»***

Итоги профориентационной деловой игры подводятся по результатам анализа анкет обратной связи, которые заполняются старшеклассниками, родителями и учителями. Представители станций организаторов (факультетов/Институтов; работодателей) анализируют результаты игры на специально организованном совместном совещании с учетом анализа анкет обратной связи, в которых представлены блоки для анализа сложностей игры, основных видов впечатлений школьников и влияния на формирование профессионального выбора, пожеланий и балльно-рейтинговой оценки игры.

Текст анкет обратной связи для обучающихся средних общеобразовательных школ, а также их родителей приведен в Приложении.

В долгосрочной перспективе результаты профориентационной деловой игры «Траектория» должны найти свое отражение в итогах профориентационно-приемных кампаний в ННГУ им. Н.И. Лобачевского по каждому следующему за игрой году. Показателями оценки эффективности будут служить индикаторы количества поступивших в ННГУ из образовательного учреждения, в котором проведена игра, студентов в сравнении с количеством поступивших в предыдущих годах и в сравнении с количеством поступивших из других образовательных учреждений.

Главным профориентационным результатом деловой игры «Траектория» должен стать самоанализ каждым старшеклассником и его родителями будущего профессионального пути, целей и направлений профессионального выбора и возможностей профессиональной самореализации, а также механизмов управления факторами профессионального развития.

*Приложение 1*

**Анкета участника профориентационной деловой игры  
«Траектория»**

*Уважаемый участник игры «Траектория»!*

*Сегодня Вы сделали важный шаг в развитии Вашей будущей карьеры.  
Чтобы в дальнейшем мероприятие было максимально эффективным,  
расскажите нам о своих впечатлениях.*

**1. На каком факультете или Институте Вы получили образование?**

Бакалавриат \_\_\_\_\_ Магистратура \_\_\_\_\_

**2. «Сотрудником» какой (их) компании (й) Вы были в «Траектории»?**

\_\_\_\_\_

**3. Поставьте оценку степени полезности Деловой игры «Траектория» для Вас по 5-балльной системе**

**4. Что вызывало затруднения для Вас в Деловой игре «Траектория»?**

1. Прохождение регистрации
2. Выбор факультета (Института)
3. Выбор работодателя
4. Выбор тренингов
5. Выбор профиля в магистратуре
6. Выполнение задания в команде
7. Выполнение индивидуального задания
8. Решение кейса в сжатые сроки – 30 минут
9. Применение знаний в практической сфере
10. Другое (что именно?) \_\_\_\_\_

**5. Каков результат Деловой игры «Траектория» лично для Вас?**

\_\_\_\_\_

**6. Какие впечатления у Вас сформировались по итогам мероприятия?**

<b>1. Нет; 2. Скорее нет; 3. И да, и нет; 4. Скорее да; 5. Да</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
Я узнал о компаниях, в которых могу работать в дальнейшем и отрасли, которую представляет предприятие	1	2	3	4	5
Получил полное представление о специфике образования на выбранном мной факультете (Институте) Университета Лобачевского	1	2	3	4	5
Я убедился в правильности выбора траектории профессионального развития	1	2	3	4	5
Успех в выбранной мной профессии связан с поступлением в Университет Лобачевского	1	2	3	4	5
Планирую участие в подобных мероприятиях в будущем	1	2	3	4	5
Благодаря игре увидел направление развития себя как профессионала	1	2	3	4	5
Обучение на факультете (институте) было увлекательным и познавательным	1	2	3	4	5
Кейсы, которые выполнял(а) в рамках задания компании были интересными и полезными	1	2	3	4	5
Деловая игра – это возможность показать себя перед представителями факультета и компаниями-работодателями	1	2	3	4	5
Деловая игра помогла увидеть направления профессионального развития (куда расти)	1	2	3	4	5
Деловая игра сформировала понимание, как применять получаемые знания на практике	1	2	3	4	5
Деловая игра показала, что работа – это большой и глубокий труд	1	2	3	4	5
Другое _____	1	2	3	4	5

23

**7. Ваши пожелания и замечания:**

ЧТО ХОТЕЛОСЬ БЫ ИЗМЕНИТЬ в Деловой игре «Траектория»?	
ЧТО ХОТЕЛОСЬ БЫ ДОБАВИТЬ в Деловой игре «Траектория»?	
ЧТО, НА ВАШ ВЗГЛЯД, ЯВЛЯЕТСЯ НЕЭФФЕКТИВНЫМ/ЛИШНИМ?	

**8. Оцените по 5-балльной системе тренинги, которые Вы посетили в Деловой игре «Траектория»?**

1. «\_\_\_\_\_» оценка \_\_\_\_\_

Благодарим вас за участие  
в профориентационной деловой игре «Траектория» и ответы!

*Приложение 2*

**Анкета для родителей участников  
профориентационной деловой игры «Траектория»  
Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского**

*Уважаемые родители!*

*Центр карьеры ННГУ благодарит Вас за проявленную активную жизненную позицию в отношении профориентационного выбора Ваших детей. Мы планируем и в дальнейшем организовывать профориентационные деловые игры для старшеклассников. Чтобы ценность мероприятий возрастала, нам необходимо знать Ваше мнение о них. Расскажите нам о своих впечатлениях.*

**1. Как бы Вы оценили профориентационную деловую игру «Траектория» по пятибалльной системе? \_\_\_\_\_**

**2. Поставьте оценку каждой стороне профориентационную деловую игру «Траектория»? (1 – минимальная; 5 – максимальная)**

	Ваша оценка
Концепция игры	
Организация игры	
Фирменный стиль и оформление игры	
Профессиональная заинтересованность и мотивация участников игры	
Комфорт, техническое обеспечение предоставленных помещений для игры	
Представленность направлений подготовки Университета Лобачевского	
Уровень представленных работодателей для осуществления профориентационной работы	
Полнота элементов деловой игры в развитии представлений старшеклассников о профессиональном развитии	

**3. Ваш отклик на мероприятие, пожелания, замечания, предложения**

ЧТО ХОТЕЛОСЬ БЫ ИЗМЕНИТЬ в Деловой игре «Траектория»?	
ЧТО ХОТЕЛОСЬ БЫ ДОБАВИТЬ в Деловой игре «Траектория»?	
ЧТО, НА ВАШ ВЗГЛЯД, ЯВЛЯЕТСЯ НЕЭФФЕКТИВ- НЫМ/ЛИШНИМ?	

**4. Как Вы оцениваете тренинг для родителей «Траектории профес-  
сионального развития Ваших детей» по пятибалльной системе? \_\_\_\_\_**

**Ваш комментарий о полезности тренинга для Вас:**

---

---

**5. Хотели бы принимать участие в профориентационных мероприя-  
тиях Университета Лобачевского в дальнейшем?**

1. Да                  2. Затрудняюсь ответить                  3. Нет

**6. Какой временной период Вы считаете наиболее удобным для про-  
фориентационных мероприятий?**

---

---

Благодарим Вас за участие и подробный ответ!

Подписано в печать 22.11.2016 г. Формат 60×84 1/16.

Бумага офсетная. Печать цифровая.

Усл. печ. л. 1,6. Заказ № 1127. Тираж 100 экз.

Отпечатано с готового оригинал-макета  
в типографии ННГУ им. Н.И. Лобачевского.  
603000, г. Нижний Новгород, ул. Б. Покровская, 37