

**Методический кейс Авторской дополнительной
общеобразовательной общеразвивающей программы «Знакомство с
профессиями»**

Геймификация и наставничество

Тоцакова Маргарита Юрьевна,
педагог дополнительного образования

Одним из приоритетных направлений воспитательной деятельности в рамках творческого объединения «Мой выбор» является организация социальных проб для учащихся с использованием ресурсов партнеров авторской программы, создание условий для реализации разнообразных форм детско-детского наставничества как способа формирования социально значимых отношений учащихся, и, прежде всего, ценностных отношений и приобретения ребенком-подростком опыта осуществления социально значимых дел является пролонгированной.

Еще одной формой социальной пробы в рамках реализации индивидуальной образовательной траектории образовательной и профессиональной карьеры является приглашение выпускников авторской программы в качестве экспертов по своей профессии и своему учебному заведению (уже в статусе студентов или выпускников вузов, нередко – и потенциальных работодателей, что еще раз подтверждает успешность 20-летнего периода реализации авторской системы.

В силу того, что геймификация сегодня является не только трендом в образовании, в сфере развития социальных коммуникаций, но и преимущественным форматом информационного взаимодействия с поколением центениалов (поколения «альфа»), демонстрирующим наибольшую эффективность с позиции восприятия ими передаваемой информации, особое внимание уделяется традиции интеллектуальных игр, которые подростки самостоятельно разрабатывают и реализуют для младших школьников, выступая в роли наставников по профессиональной ориентации (в формате социальных проб), или принимают в них действенное участие.