V

КАРТОЧНЫЕ ИНФОРМАЦИОННО-ПОИСКОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ («ПРОФЕСЬЯНСЫ»)

ПРОФЕСЬЯНС «ФОРМУЛА-7»

ПРОФЕСЬЯНС «МОЛЕКУЛЫ ПРОФЕССИЙ»

Карточные профконсультационные методики (Пряжников, 1991; 1993) возникли как попытка использовать интригующую форму работы (раскладывание пасьянсов из карт, карточные игры), высокоэффективные операциональные возможности карточных технологий и содержательные моменты профессионального самоопределения и планирования жизни. В содержательном плане данные методики лишены какой бы то ни было «мистики», хотя внешне они чем-то и напоминают «методы гадалок». Но поскольку карточки - это текстовый материал, то и работа с ними также чем-то напоминает "написание" своей будущей судьбы...

В отличие от бланковых тестов, главным преимуществом карточных технологий является возможность оперативной корректировки совершаемых выборов. Эти корректировки составляют важное условие проведения методик, поскольку профконсультант постоянно должен озадачивать клиента с помощью специальных (“провокационных”) вопросов и, тем самым, повышать уровень осознанности и самостоятельности его действий.

Все разработанные Н.С. Пряжниковым ***профконсультационные карточные методики можно разбить на две основные группы****: информационно-поисковые системы (ИПС) и игровые карточные технологии. В индивидуальных информационно-поисковых системах по определенным правилам человек составляет из карточек образы своих профориентационных проблем и подбирает пути их решения (методика “Стратегия”), а также образы наиболее привлекательных профессий (методики “Карманный компьютер”, “Формула”, “Кто? Что? Где?”). Поскольку внешне эти методики напоминают раскладывание пасьянсов, то они получили название “профессьянсы” (от слов “профессия” и “пасьянс”).*

Диагностические возможности методик*.*

Информационно-поисковые методики (профессьянсы) позволяют уточнить профессиональные предпочтения и в этом их главный диагностический смысл. В игровых карточных методиках

(как индивидуальных, так и рассчитанных на микрогруппу в 3-5 человек) возможностей для индивидуальной оценки еще больше. При этом, если оценивать динамику различных высказываний и действий участников, то можно выделить не три, а пять условных этапов (поскольку в более длительной процедуре, доходящей до 2,5-3 часов, динамика может оказаться более сложной). Интересной представляется также оценка самообладания участников. Поскольку игровые карточные методики часто предполагают преодоление различных сложностей, спровоцированных игрой или консультантом, а один из смыслов этих игр – научить клиентов преодолевать эти сложности, включая и их готовность к самообладанию в трудных ситуациях. Наконец, можно также предложить участникам сделать самооценку успешности своих действий, а также самооценку владения собой в сложных ситуациях (например, оценить все это по условной 5-балльной или 10-балльной шкале). Опыт показывает, что после такой самооценки лучше попросить участников самим себе сформулировать рекомендации, как в других подобных играх (или даже в реальных жизненных ситуациях) действовать более эффективно. Если участники сделают это в письменной форме (а затем еще и прокомментируют на словах), то это может быть отличным материалом для последующего анализа (как для понимания особенностей конкретных клиентов, так и для научных обобщений эффективности данных методик). Наиболее известные из данных методик: Профессьянс «Молекулы профессий» и «Формула-7».