

Мониторинг удовлетворенности обучающихся - участников деловой профориентационной игры "Работа мечты"

Цель мониторинга - изучение степени удовлетворенности и оценка деловой профориентационной игры "Работа мечты". Игра разработана педагогической командой МБУ ДО ЦВР "Парус" и проводится по запросу образовательных организаций в рамках реализации программы РИП "Карьерный ориентир" в 2024 - 2025 учебном году в соответствии с Договорами о сотрудничестве со школами - партнерами.

Технология организации игры включает следующие этапы:

- информирование активистов школьного самоуправления, волонтеров о возможности принять участие в организации игры;
- рефлексивная беседа о профессиональной ориентации, навыках, компетенциях, знаниях и умениях обучающихся о поведении в высоконкурентной среде на рынке труда и образования Самарской области.
- информирование о содержании игры и ее принципах, формулировка задач по подготовке игры, функции волонтеров - играмастеров.
- создание интерактивного канала связи с волонтерами, контроль выполнения задач волонтерами, корректировка, техническое обеспечение деятельности волонтеров и организации игры
- проведение деловой профориентационной игры "Работа мечты"
- рефлексивная беседа с волонтерами - играмастерами по итогам мероприятия: оценка, эффекты, пожелания, достоинства и трудности, оценка степени освоения технологии и потенциал дальнейшей самостоятельной организации игры для обучающихся других параллелей классов.

При проведении игры для обучающихся, играмастерами выступают обученные волонтеры - играмастера обучающиеся данной школы-партнера, наряду с проявившими интерес и желание принимать участие членами педагогического коллектива, а также при поддержке членов педагогической команды МБУДО ЦВР "Парус". По окончании игры всем участникам предлагается пройти опрос. Участие в опросе - добровольное, анонимное.

Задачи:

- формирование рефлексивной позиции по отношению к собственной карьерной стратегии и поведению на рынке труда в игровой ситуации;
- определение отношения и оценки процесса организации игры, ее общая эмоциональная оценка
- определение прогностического потенциала игры для участников;
- определение и оценка вклада волонтеров - играмастеров (обучающихся в той же школе, что и участники игры) в организацию игры

- оценка продуктивности игры для личностного роста и развития, выстраивания карьерной стратегии на рынке труда и образования.

Мониторинг степени удовлетворенности с учетом сформулированной цели и поставленных задач предполагает набор "закрытых" вопросов, а оценка для обучающихся будет наиболее точно и непротиворечиво определяться в шкале от 1 до 5. В связи с этим предполагается организация опроса в он-лайн формате (через QR код в Яндекс-форме). Необходимость сохранить возможность личного вклада участников игры в ее улучшение предполагает наличие одного "открытого" вопроса с предложениями о совершенствовании и изменениях.

Поскольку во всех школах-партнерах игра проводится по единой технологии, постольку опрос должен быть единым для всех школ.

В соответствии с указанными параметрами опроса предлагается следующий вариант (Приложение 1).

При анализе результатов опроса предполагается определение средней оценки по каждому из параметров. Результаты опроса доводятся в обобщенном виде до сведения образовательных организаций-партнеров, волонтерских команд - играмастеров.

Опрос для участников деловой игры "Работа мечты"

Дорогие друзья!

Вы стали участниками деловой профориентационной игры "Работа мечты". Нам бы хотелось знать ваше мнение об этой игре. Ответьте на несколько простых вопросов.

1. Насколько ты доволен своими достижениями в игре? Оцени от 1 до 5, где 1 - очень недоволен, 5 - очень доволен
2. Насколько тебе понравилось принимать участие в игре? Оцени от 1 до 5, где 1 - совсем не понравилось, а 5 - очень понравилось
3. Если бы ты играл в эту игру в следующем году, ты бы сыграл лучше, как ты думаешь?
 - Да, я бы сыграл лучше и достиг больших результатов
 - Да, наверное, сыграл бы иначе, лучше
 - не знаю
 - не стал бы играть
4. Как ты оцениваешь работу волонтеров, которые "принимали на работу" тебя в игре? Оцени от 1 до 5

Они молодцы, задания интересные	Они старались, многое хорошо получилось	Средне, где-то хорошо, у кого-то плохо	Большая часть заданий непонятная, не очень	Совсем плохо
5	4	3	2	1

5. Как ты думаешь, тебе полезно было поиграть в "Работу мечты"?
 - Да, я узнал много нового о вакансиях, работе и самом себе
 - Скорее да, я узнал что-то новое
 - Трудно сказать
 - Скорее нет, ничего нового я не узнал
 - Точно нет

6. Личное мнение, пожелание организаторам
