**Новые технологии в профориентации как индивидуальная траектория развития**

***Домарев Роман Николаевич***

*студент*

*E–mail: vipdomarev@mail.ru*

*Горбунова Ольга Николаевна*

*Научный руководитель*

*Тамбовский государственный университет имени Г.Р. Державина*

*Институт экономики, управления и сервиса, Тамбов, Россия*

Современная образовательная специфика не всегда соответствует запросам как студентов, так и рынка труда. Такое положение связано с большим технологическим разрывом в обществе, который отражается и на системе образования. Так, например, появление новых цифровых технологий приводит к возникновению новых специальностей и их востребованности на рынке труда, в то время как высшие учебные заведения не всегда способны реагировать на изменение конъюнктуры рынка с такой скоростью.

В данной ситуации развитие технологий профориентации позволяет выстраивать индивидуальные траектории развития, повышая тем самым для потенциальных новых специалистов способность самоактуализироваться при выходе на рынок труда.

\*\*\*

В качестве приведенной выше профориентационной технологии была создана онлайн-платформа, сочетающая в себе образовательную и практическую специфику различных экономических специальностей и элементы геймификации, позволяющих интегрировать различные технологии для достижения максимально качественного профориентационного эффекта. Профориентационная онлайн-платформа также позволяет участникам оценить свои результаты, провести саморефлексию и актуализировать свои знания и навыки по предложенным специальностям. Такой подход позволяет формировать востребованные среди работодателей компетенции и постоянно их актуализировать по мере необходимости.

**Литература**

1. Dodge B. Some Thoughts About WebQuests // [Электронный ресурс]: http://webquest.sdsu.edu/about\_webquests.htm
2. Загулова Д. Образовательные веб-квесты как фактор маркетинга впечатлений в продвижении учебных заведений. // [Электронный ресурс]: режим доступа: https://cyberleninka.ru/article/n/obrazovatelnye-veb-kvesty-kak-faktor-marketinga-vpechatleniy-v-prodvizhenii-uchebnyh-zavedeniy/viewer
3. 12. Abbit J. What we know about the impact of Webquests: a review of research. // [Электронный ресурс]: режим доступа: https://www.learntechlib.org/p/26092/
4. 13. Щербина А. ВЕБ-КВЕСТ – КАК ИННОВАЦИОННАЯ ТЕХНОЛОГИЯ В СИСТЕМЕ РЕАЛИЗАЦИИ ФГОС // [Элекронный ресурс]: режим доступа: https://cyberleninka.ru/article/n/veb-kvest-kak-innovatsionnaya-tehnologiya-v-sisteme-realizatsii-fgos/viewer
5. 14. Изместьева Е. Видеоигры: дофамин, влияние на мозг и геймификация образования // [Электронный ресурс]: режим доступа: https://te-st.ru/2014/09/26/video-games/