

**ПРОБЛЕМЫ ПРОФОРИЕНТАЦИИ В СФЕРЕ ИНФОРМАЦИОННЫХ  
ТЕХНОЛОГИЙ СРЕДИ МОЛОДЕЖИ: АНАЛИЗ СОВРЕМЕННЫХ ПОДХОДОВ**

Урынбаева Азада Бахадыровна,  
Кокандский Государственный университет  
urinbaevaazada@gmail.com

**Аннотация:**

в статье рассматриваются современные методы профориентации в сфере информационных технологий среди молодежи. Анализируются психологические тесты, лекции, интерактивные онлайн-платформы, проектное обучение и VR/AR симуляции. Проведен сравнительный анализ по доступности, интерактивности, практической направленности и мотивации. Результаты показывают, что интеграция различных методов позволяет повысить эффективность профориентации и способствует осознанному выбору IT-профессии.

**Ключевые слова:** профориентация, информационные технологии, молодежь, психологические тесты, интерактивные платформы, VR/AR.

**Введение**

Современный рынок труда требует от молодых специалистов глубоких и актуальных знаний в сфере информационных технологий (IT). Быстрое развитие технологий, разнообразие профессий и высокая конкуренция создают сложные условия для выбора направления карьерного развития. Профориентация является ключевым этапом в формировании успешной профессиональной траектории, однако традиционные методы часто не соответствуют современным вызовам и ожиданиям молодежи. В статье рассматриваются основные существующие методы профориентации в IT и проводится их сравнительный анализ с целью выявления наиболее эффективных подходов.

**Методика**

Для анализа были отобраны пять основных подходов к профориентации в IT: психологические тесты, лекции и семинары, интерактивные онлайн-платформы, проектное обучение с хакатонами, а также VR/AR симуляции. Каждый метод подробно описывается, после чего проводится сравнительный анализ по критериям доступности, интерактивности, практической направленности и мотивации.

**Результаты**

**Психологические тесты**

Психологические тесты предназначены для оценки личностных качеств, интересов и профессиональных склонностей молодежи. В контексте IT такие тесты могут включать задания на логическое мышление, внимание к деталям, аналитические способности, что помогает определить, какие направления IT могут быть наиболее подходящими.

Результаты тестов используются консультантами для рекомендации сфер деятельности, максимально соответствующих индивидуальным особенностям.

### Лекции и семинары

Лекции и семинары представляют собой традиционные формы передачи информации, в ходе которых специалисты и преподаватели рассказывают о профессиях в IT-сфере, основах программирования и перспективах отрасли. Такие мероприятия часто включают презентации, рассказы специалистов и обсуждения, позволяя учащимся получить общее представление о возможных карьерных путях.

### Интерактивные онлайн-платформы

Интерактивные онлайн-платформы предлагают образовательные курсы, практические задания и тесты для самостоятельного освоения IT-навыков. Платформы, такие как Coursera, Stepik и другие, позволяют учащимся изучать материал в удобном темпе, выполнять проекты и получать обратную связь. Это способствует развитию практических навыков и пониманию реальных задач в IT.

### Проектное обучение и хакатоны

Проектное обучение включает выполнение реальных или приближенных к реальности задач, в ходе которых учащиеся работают индивидуально или в командах, часто под руководством наставников. Хакатоны — интенсивные командные мероприятия, направленные на разработку решений за ограниченное время. Эти форматы позволяют погрузиться в профессиональную среду и применить теоретические знания на практике.

### VR/AR симуляции

Использование технологий виртуальной и дополненной реальности для имитации профессиональной среды IT, например, моделирование работы с сетями, кибербезопасностью или программированием. VR/AR симуляции позволяют учащимся получить практический опыт в безопасной и интерактивной форме, что способствует лучшему усвоению материала и развитию необходимых навыков.

### Обсуждение

Сравнительный анализ выявил существенные различия между методиками по четырём ключевым параметрам:

Методика	Доступность	Интерактивность	Практическая направленность	Мотивация
Психологические тесты	Высокая	Низкая	Низкая	Средняя
Лекции и семинары	Высокая	Низкая	Низкая	Низкая
Интерактивные платформы	Средняя	Средняя	Средняя	Средняя/Высокая
Проектное обучение и хакатоны	Низкая/Средняя	Высокая	Высокая	Высокая
VR/AR симуляции	Низкая	Высокая	Высокая	Высокая

Психологические тесты и традиционные лекции остаются доступными для широкой аудитории, но их недостаток — низкая интерактивность и отсутствие практического опыта, что снижает мотивацию молодежи к глубокому изучению IT. Они больше подходят для первоначального этапа профориентации — выявления интересов и информирования. Интерактивные онлайн-платформы сочетают гибкость и практические элементы, позволяя учащимся самостоятельно развивать навыки. Однако они требуют от пользователя высокой внутренней мотивации и самодисциплины, а также не всегда обеспечивают персональную поддержку.

Проектное обучение и хакатоны обеспечивают глубокое погружение в профессию, способствуют развитию навыков решения реальных задач и командной работы. Это эффективные методы, однако они менее доступны из-за необходимости организации и ресурсов.

VR/AR технологии открывают новые возможности иммерсивного обучения, повышая вовлеченность и давая практический опыт. Однако их использование ограничено из-за высокой стоимости оборудования и технических требований.

Таким образом, для повышения эффективности профориентации в IT рекомендуется интеграция различных методов с учетом ресурсов образовательных учреждений и особенностей целевой аудитории.

### **Заключение**

Современные вызовы требуют перехода от традиционных форм профориентации к комбинированным, ориентированным на практическое вовлечение и мотивацию молодежи. Сочетание психологических тестов, информационных лекций, интерактивных курсов, проектного обучения и VR/AR технологий позволит создать эффективную систему, способствующую осознанному и успешному выбору IT-профессии.

### **Список использованной литературы**

1. Abutalip, D., Pertiwi, F. D., Yesbossyn, M., Suleimen, S. B., & Kassymova, G. K. (2023). Career guidance for Generation Z: modern methods of professional orientation in a stress period. *\*Challenges of Science\**, 6, 1–9. [\[https://doi.org/10.31643/2023.02\]](https://doi.org/10.31643/2023.02)(<https://doi.org/10.31643/2023.02>)
2. Beal, S. J., & Crockett, L. J. (2013). Adolescents' occupational and educational goals: A test of reciprocal relations. *\*Journal of Applied Developmental Psychology\**, 34\*(5), 219–229. [\[https://doi.org/10.1016/j.appdev.2013.04.005\]](https://doi.org/10.1016/j.appdev.2013.04.005)(<https://doi.org/10.1016/j.appdev.2013.04.005>)
3. OECD. (2024). Digital technologies in career guidance for youth: Opportunities and challenges. *\*OECD Education Policy Perspectives\**, No. 113. [\[https://doi.org/10.1787/c9ab23da-en\]](https://doi.org/10.1787/c9ab23da-en)(<https://doi.org/10.1787/c9ab23da-en>)
4. Xenos, M., Christodouloupoulou, C., Mallas, A., & Garofalakis, J. (2019). The Future Time Traveller Project: Career guidance on future skills, jobs and career prospects of Generation Z through a game-based virtual world environment. *\*arXiv\**. [\[https://arxiv.org/abs/1911.08480\]](https://arxiv.org/abs/1911.08480)(<https://arxiv.org/abs/1911.08480>)

5. Faruque, S. H., Khushbu, S. A., & Akter, S. (2024). Unlocking futures: A natural language driven career prediction system for computer science and software engineering students. \*arXiv\*. [<https://arxiv.org/abs/2405.18139>](<https://arxiv.org/abs/2405.18139>).