

# Образовательный квест для обучающихся «Я выбираю ...»

## Цели:

- 1) создание позитивной мотивации обучающихся к осознанному выбору практического модуля в рамках учебного предмета «Технология»;
- 2) формирование представления о мире профессий, профессиональном самоопределении, знакомство обучающихся с принципом обоснованного выбора профессии с учетом интересов, способностей, результатов профессиональных «проб», образовательных возможностей города и особенностей современного рынка труда.

**Форма проведения:** комбинированный квест.

**Режим проведения:** комбинированный (в реальном и виртуальном).

**Длительность:** в течение 1-2 недель.

## Ход мероприятия

### 1. Деловая игра «Город Ч»

#### 1. Организационный момент

Вступительное слово ведущего о необходимости профессионального самоопределения, знакомство обучающихся с принципом обоснованного выбора профессии с учетом интересов, способностей, образовательных возможностей города и особенностей современного рынка труда.

Обозначается цель, в которой четко определен итоговый результат работы.

Озвучивается легенда квеста: «Легенда квеста. На экране идет демонстрация мультипликационного фильма «Кем я хочу стать?» («Калейдоскоп профессий»).

Ведущий рассказывает о том, что каждый человек, как и герой мультфильма, задается вопросами: «Как сделать правильный выбор профессии? Какая профессия будет соответствовать? Что мне надо?» Необходимо помочь герою разобраться и найти универсальную формулу, что поможет затем любому сделать выбор в «яблочко».

Затем происходит деление коллектива участников на определённое количество команд, каждой команде выдаются маршрутный лист, в котором обозначены роли (обязанности) участников (для каждой роли свой план работы), пошаговые инструкции прохождения заданий квеста и особенности их выполнения.

Распределение ролей в группе:	Листок самопознания
<ul style="list-style-type: none"><li>• Руководитель (руководит работой).</li><li>• Дизайнер (оформляет работу).</li><li>• «Хранитель времени» (следит за временем).</li><li>• Оратор (защищает продукт).</li><li>• Генераторы идей (выдвигают и претворяют идеи в практические дела).</li></ul>	

Отдельно подготавливаются и выдаются информационные ресурсы или их список, необходимые для выполнения заданий (карты, схемы, тесты, справочники, интернет материалы, карточки).

#### 2. Практическое занятие «Город Ч».

Необходимое оборудование и реквизит:

1. Ватман формата А1 (5-7 шт.).
2. Простые карандаши, ластик, фломастеры, пастель, ножницы, клей (по количеству участников).
3. Скотч (2 узких, 1 широкий рулон).
4. Мультимедийный проектор.

Блок	Подэтап	Задача	Время (мин)
1	«Строительство Города Ч»	Создать макет профессиональных сфер, организовать рассказ о ней каждой группы	30
	Перерыв		10
2	«Создание жителей»	Помочь в построении образа себя в будущем, воплотить образ в фигурке человека	15
3	«Знакомство и заселение жителей»	Помочь осознать мотивы выбора профессиональной деятельности, создать социальные связи внутри «города»	20
	Рефлексия, завершение занятия	Осознать пользу, полученную на занятии, помочь эмоционально завершить занятие	10

### *Блок 1. «Строительство Города Ч»*

Ведущий: «Представьте, что все люди стали настоящими творцами собственной судьбы. В «Городе Ч» все происходит именно так.

С помощью ватмана, ножниц, скотча, фломастеров постройте город.

Этот город, как макет нашей страны, включает в себя все профессиональные сферы. В городе есть больницы, школы, офисы, торговые центры и кондитерские. На периферии зеленеют поля, шумят заводы, ездят поезда. На границе стоят военные заставы, в космос взлетают ракеты.

Каждая сфера изготавливается в соответствии с присущей ей атрибутикой: производство

располагается в больших строениях, офисы – в небоскребах, детские сады – в уютных домиках...»

Ведущему достаточно схематически разделить макет города на отрасли, проложить реку, разбить парк, а участники, с помощью имеющихся материалов, сами украсят город и построят дома.

Ведущий: Сейчас каждая подгруппа получит название профессиональной сферы (раздает распечатанные листы, приложение № 1). Ваша задача – за следующие 20 минут представить данную профессиональную сферу в нашем городе. Это значит, на выделенной на

макете области построить здания и сооружения, относящиеся к вашей сфере и обустроить прилегающую территорию. У меня есть шаблоны зданий и других объектов (приложение № 2), но вы можете построить что-то по своему усмотрению».

В течение следующих 20 минут участники «строят» дома и обустривают свою область в городе.

Ведущий помогает участникам правильно выбрать подходящие здания и «антураж» представленной сферы.

На данном этапе задача ведущего – помочь тем детям, которые испытывают затруднения по причине малой осведомленности о сфере, углубить их знания.

Ведущий: «А теперь выберите одного человека от группы, который представит вашу работу. По очереди участники представляют свои строения, а учитель демонстрирует презентацию сфер на проекторе.

### *Блок 2. «Создание жителей»*

Ведущий: «Сейчас мы сделаем упражнение, которое перенесет вас в будущее. Закройте глаза, и спокойно подышите. Последите за своим дыханием – сосредоточьтесь на вдохе, заметьте, как вы выдыхаете.

Продолжайте следить за дыханием и представляйте, как воздух наполняет каждую клеточку вашего тела. А само тело при этом становится расслабленное и легкое.

Представьте, что время ускорило свой ход и пошло гораздо быстрее. Вам уже не 12-14 лет, вы выпускники школы, стали выше, сильнее, взрослее. А время продолжает бежать – вы

поступили в университет, стали студентом, и вот вам уже 25-30 лет, а кому-то, возможно, и больше. Расправьте плечи, выпрямите спину и представьте, что вы взрослые люди, у которых уже есть своя работа. Кто-то из вас работает в большом офисе, кто-то ездит в частые командировки, кто-то работает неполный рабочий день. Но у всех у вас обязательно есть свое дело, которым вы заняты. Представьте, как вы выглядите, во что вы одеты. Подумайте о том, как к вам обращаются коллеги.

А теперь я предлагаю Вам вернуться в класс, медленно открыть глаза и, используя предложенные шаблоны (приложение № 3), нарисовать себя в будущем, таким, каким сейчас вы себя представили. Уделите внимание тому, как вы выглядите, во что одеты. И пока рисуете, подумайте, в какую из построенных отраслей вы хотите пойти работать.

На эту работу я вам даю 15 минут».

Используя предложенный шаблон, дети изображают себя на бумаге. Бумага должна быть достаточно плотной, например, ватман, для того, чтобы в дальнейшем фигурка могла «стоять» в городе. После того как лицевая часть готова, ведущий предлагает детям вырезать по контуру человечка и разрисовать его вид со спины. Таким образом, должны получиться двусторонние фигурки людей, разные по виду, но при этом одинаковые по размеру.

*Блок 3. «Знакомство и заселение жителей»*

После того как все участники вырезали и разукрасили фигуры.

Ведущий: «Все люди нуждаются в общении. Особенно, оказавшись в большом городе, каждый человек стремится завести друзей, с которыми он мог бы проводить свободное время и обсуждать важные темы. Перед тем как ваши герои найдут свое место в городе, давайте подружим их.

Сейчас я разделю вас на группы (создает группы по 4-5 чел.) Задача внутри каждой группы – познакомиться и узнать новое о своем собеседнике. Как это будет происходить. Вы берете своего героя и говорите: «Привет! Я Маша! Мне 25 лет, я работаю визажистом. Я активная, люблю слушать музыку и танцевать».

Ваша задача немного рассказать о себе. Другие участники, чтобы познакомиться, задают такие вопросы:

- Кем ты работаешь?
- Почему ты выбрала именно эту профессию?
- В какой отрасли ты работаешь?
- Что тебе нравится в твоей работе?

Маша отвечает на вопросы, и после нее про себя рассказывает другой герой, а участники группы задают такие же вопросы.

Таким образом, вы уже будете знакомы с некоторыми жителями города».

Участники знакомятся внутри малых групп.

Ведущий: «А теперь пришло время заселить наш город! Приготовьте для своих героев основу, чтобы они могли уверенно стоять (можно наклеить скотч с двух сторон снизу и приклеить к листу). Первыми объявляем заселение для...».

Поочередно называя каждую из сфер, ведущий приглашает детей, которые приняли решение работать в этой сфере. Они выбирают место своей работы и устанавливают туда человечка, а группе называют имя героя и его профессию.

*Рефлексия. Завершение занятия.*

После заселения всех героев, ведущий предлагает участникам взять листок и написать на каждой стороне:

- ободряющее напутствие для своего героя,
- что нового ты узнал для себя?

Участники пишут в течение 5 минут, сдают листы ведущему.

Ведущий: Скажите, после чего в городе становится свежо, красиво и чисто? После дождя!

Давайте встанем в круг (вокруг города) и создадим для наших жителей настоящий ливень, чтобы в их городе было хорошо и красиво! Повторяйте движения за мной.

Вот на город набежали тучи, и небо затянулось. На улице послушался стук капель (щелкает пальцами).

Капли летели все чаще (щелкает быстрее) и вот уже их звук слился в один шум (хлопает по груди).

Все сильнее и сильнее бил дождь по крышам (хлопает по коленям) и люди бежали в укрытия (добавляет топот ногами).

Но прошло еще немного времени, дождь стал стихать (перестает топтать ногами), капля становилось все меньше (хлопает по груди), оставшиеся капли скатывались по листу (щелкает пальцами с затиханием), дождь прекратился, и взошло солнце (поднимает руки вверх).

Спасибо вам за участие, я желаю, чтобы солнце всегда освещало ваш путь и помогало строить вашу жизнь. До встречи!».

В результате занятия у участников появится позитивный опыт презентации себя в будущей профессии. Это поможет им быть более уверенными в собственных силах, а процесс профессионального самоопределения будет актуализирован.

Тем участникам, для которых занятие прошло не совсем гладко (не сложился или не понравился образ себя в будущем, есть сомнения по поводу выбранной сферы) целесообразно предложить подумать еще и при необходимости прийти еще раз, создать нового жителя или переселиться в другую профессиональную сферу.

## **2. Деловая игра «Образовательная картография города Ч.»**

### *Сценарий занятия*

1. Ввод в игру
2. Веб-квест
3. Работа над созданием карты в группе или в индивидуальном режиме
4. Стендовая защита карты или ее «вывешивание»
5. Работа экспертов
6. Подведение итогов

*Материально-техническое обеспечение игры включает в себя наличие:*

- ✓ актовый зал;
- ✓ несколько кабинетов для работы в группе или в индивидуальном режиме (по количеству карт);
- ✓ компьютеры с выходом в интернет;
- ✓ канцелярские товары (фломастеры, цветные карандаши, маркеры, ватман, листы формата А-3, клей, ножницы, скотч).

### **2.2.1. Ввод в игру.**

Проходит следующим образом:

- 1) объяснение ведущим целей, задач, технологии игры;
- 2) работа ведущего игры с вопросами на понимание.

*Основные тезисы этапа:*

*Образовательная картография* - это технология аналитической и проектной работы, направленная на создание внешней плоскостной формы (модели) реальной действительности;

*Географическая карта* - это уменьшенное обобщенное изображение всей земной поверхности или отдельных ее частей на плоскости, построенное по определенным правилам;

О расположении в пространстве и форме объектов карты говорят лучше и точнее любого языка;

□ Любая географическая карта – это модель реальной действительности, образовательная карта – это субъективная модель реальной действительности.

Ведущий игры объявляет требования, которые должна иметь образовательная карта, а именно:

- 1) образовательная карта должна отражать только личный опыт «Картографа»;
- 2) образовательная карта должна иметь условную масштабность, то есть большее-меньшее проявление (значение, влияние) объектов, вынесенных на карту;
- 3) образовательная карта должна иметь собственную систему условных обозначений.
- 4) она должна отвечать правилу картографической генерализации, чтобы карта не превращалась в случайный набор явлений, фактов, объектов или показателей, то есть должен существовать отбор и обобщение содержания, изображение только главных, имеющих существенное значение, явлений, фактов, объектов или показателей;
- 5) образовательная карта должна быть правильно оформлена, то есть иметь:
  - название карты – вверху;
  - условные обозначения в специальной рамке – внизу или по правому краю листа;
  - собственную цветовую гамму.

### **2.2.2. Веб-квест**

Данный этап подразумевает активный поиск участниками игры содержания, на основе которого будет строиться образовательная карта. Носителем этого содержания является сеть Интернет, педагоги школы, родители обучающихся, любой житель города Чебоксары.

#### *День первый*

1. Школьникам предлагается на карте (географическая карта г. Чебоксары предлагается уже в распечатанном виде на листе А2) обозначить специальными значками средние профессиональные образовательные учреждения города Чебоксары. К значку прикрепляется лист с текстом о том, по каким специальностям ведется подготовка в том или ином среднем профессиональном учебном заведении.

Ведущий на этом этапе находится в жестко заданном режиме игры в определенном месте и в течение 60 минут консультирует участников по вопросу выработки единицы масштабирования, названия карты, условных знаков.

2. Работа над созданием карты. «Картографы» начинают работу в группе или в индивидуальном режиме в отдельно отведенных для них аудиториях.

«Главный картограф» продолжает консультирование. «Эксперты» обеспечивают участников игры канцелярскими товарами, помогают в дальнейшем в вывешивании карт.

#### *День второй*

3. «Вывешивание» карт. Происходит в свободном режиме по мере завершения работы в рамках отведенного времени. На этом этапе все «Картографы» покидают аудиторию, в которой демонстрируются карты экспертам. Еще раз стоит напомнить, что карта, как одна из форм семиотического знания, не должна иметь «переводчиков».

Этап шестой: Работа экспертов. Каждый эксперт, независимо друг от друга, двигается от одной карты к другой, проставляя в экспертном листе баллы по следующим критериям:

- соответствие требованиям к составлению образовательных карт (читаемость) (до 20 баллов);
- оригинальность содержания (до 20 баллов);
- нестандартность оформления (до 20 баллов).

На основе экспертных листов высчитывается средний балл, полученный каждым участником за игру. Максимальное количество – 60 баллов. В случае создания карты в группе общая сумма баллов делится на число участников. Время этапа – 30 минут.

4. Подведение итогов. Руководитель игры и эксперты подробно анализируют карты по всем оцениваемым критериям, выделяя сильные и слабые места отдельных образовательных карт. Предоставляют слово другим участникам игры. Организуют знакомство с картами всех желающих. Время этого этапа – 30 минут.

### 3. Профессиональные «пробы» («Билет в будущее»)

#### 1. "Рекрутинг".

Проходит в форме самоопределения участников Игры в группы после ознакомления с платформой «Билет в будущее».

Желающие школьники («рекрутеры») приглашают включиться в команду для посещения того или иного мастер-класса в любом среднем профессиональном образовательном учреждении, зарегистрированном на платформе «Билет в будущее». При презентации лидеры объявляют вакансии и приглашают в команду. Одновременно с этим участники сами могут предложить свои услуги лидерам проектов, т.е. "наняться на работу". Команды получают столько очков, сколько участников им удалось включить в команду и количество школьников, посетивших мастер-класс к концу этапа.

Списки команд подаются ведущему. В дальнейшем все перемещения из команды в команду происходят с письменным уведомлением ведущему.

В конце игры количественный состав команды анализируется еще раз: команда получает дополнительные очки, если ее состав увеличился, или теряет часть очков, как не сумевшая использовать кадровый ресурс.

#### 2. «Охота за головами»

Команды посещают профессиональные «пробы», представленные на платформе «Билет в будущее».

#### 3. Подведение итогов этапа "Охота за головами".

### 4. Деловая игра «Я выбираю ...»

Тема: «Выборы обучающимися ИОМ освоения учебного предмета «Технология».

Цели игры:

- 1) создание условий для осознанного выбора обучающимся практических модулей для освоения;
- 2) формирование практических навыков в проведении опроса;
- 3) формирование активной деятельностной позиции и умения работать в команде.

#### *Сценарий игры*

Игра может проводиться в двух вариантах.

В варианте 1 она проводится в течение одного дня (3-3,5 часа) и имеет следующие этапы:

1. Ввод в игру.
2. Работа в группе
3. Представление результатов.
4. Голосование.
5. Подведение итогов.

В варианте 2 игра может проводиться в течение нескольких дней, этапы игры сохраняются.

*Материально-техническое обеспечение игры* включает в себя наличие:

- ✓ актовый зал;
- ✓ нескольких кабинетов для работы в группе;
- ✓ канцелярские товары (фломастеры, цветные карандаши, маркеры, ватман, листы формата А-3, клей, ножницы, скотч);
- ✓ образовательные карты города Ч;
- ✓ ксерокс или компьютер;
- ✓ агитационный плакат в формате А-3 «Все на выборы!».

1. Ввод в игру.

Группа обучающихся собирается в актовом зале. Руководитель игры объявляет ее тему, в лекционном режиме знакомит с основными понятиями, необходимыми для проведения игры, объясняет правила и условия ее проведения. Объясняет, что выбор практического модуля должен проистекать из тех результатов, которые получены школьником на предыдущих этапах квеста. Это возможность продвинутого уровня освоения практических навыков, полученных в результате профессиональной «пробы».

Выбирается «избирательная» комиссия. Участники знакомятся с «листовками». В них содержится информация о средних профессиональных образовательных учреждениях, с которыми у школы заключен договор о сетевом взаимодействии и предлагаемых ими модулях для практического освоения учебного предмета «Технология».

## 2. Социологический опрос

Каждый школьник отвечает на два вопроса (делает два выбора):

- 1) выбирает модуль;
- 2) выбирает среднее профессиональное учебное учреждение, в котором этот модуль реализуется.

Группа «Социологов» из числа старшеклассников может заниматься опросом общественного мнения. Оно может осуществляться в форме количественного исследования, предполагающее опрос обучающихся).

Исходное количественное исследование позволит установить наиболее важные факты, касающиеся выбора модуля.

3. Представление результатов. Обучающиеся собираются в общей аудитории и вывешивают на доске результаты опроса.

## 4. Формирование групп (по 6-13 человек).

В зависимости от ресурсов школы групп может быть любое количество, либо групп может быть ограниченное количество. Формируются группы, занявшие первые строчки в рейтинге. Остальные школьники могут включиться в любую из этих групп.

## 5. Подведение итогов.

## **Заключение**

Итогом мероприятия квеста для школьников является наличие обдуманного, реально обоснованного личного выбора профессии для «проб», ИОМ освоения предметной области «Технология», профессионального плана школьника, позволяющего ответить на вопросы: «представителем какой профессии я хочу стать; в каком учебном заведении приобрету эту профессию; где я буду работать через несколько лет», и на всякий случай, подобрать запасной вариант профессионального образования.

## **Литература**

1. Бобровская Л.Н, Просихина О.И, Сапрыкина Е.А. Человек и профессия. Методическое пособие для учителя. 8-9 классы. – Изд. «Глобус», 2008.
2. Пряжников Н.С. Методы активизации профессионального и личностного самоопределения. – М., 1997.
3. Митрошина Т.М., Черемных М.П. Деловые игры в старшей школе. - Ижевск, 2002.
4. Осадчук О.Л. Использование веб-квест-технологий в самостоятельной работе студентов педагогического вуза по дисциплинам профессионального цикла (на примере дисциплины «Введение в профессионально-педагогическую специальность») / О. Л. Осадчук // Педагогическое образование в России. – 2012. – № 2.
5. Осипова А.К. Использование проектной деятельности. [Электронный ресурс]. URL: <http://festival.1september.ru/articles/534778/>
6. Сборник сценариев профориентационных мероприятий – победителей конкурса «От идеи к проведению». Москва, 2016.

7. Современные подходы к профориентации. Центр тестирования «Гуманитарные технологии». [Электронный ресурс]. URL:  
<http://teletesting.ru/modules/articles/index.php?artid=6&op=viewarticle>.