



Муниципальное образовательное учреждение
дополнительного образования
«Центр детского творчества»

ПрофиНавигатум

Сборник профориентационных игр, квестов,
ролевых игр, тренингов

Надым 2020

Орлова Л.В., Скоренко Р.А., Семенчук И.А., Ахмадеева М.С., Шевчук О.В., Какурина О.Н., Васик Л.А., Зайчикова В.В.

ПрофиНавигатум: Сборник профориентационных игр, квестов, деловых игр, тренингов. -
Надым: МОУ ДО «Центр детского творчества», 2020. – 44с.

В настоящем сборнике представлены актуальные практикоориентированные формы работы, направленные на личностное и профессиональное самоопределение учащихся младшего, среднего и старшего школьного возраста, формирование у подрастающего поколения «профориентационного» мышления. Сборник «ПрофиНавигатум» содержит 5 сценарных разработок: профориентационный квест-игру «ПрофиНавигатум», интерактивный квест «В поисках новых открытий», мастер-класс «СекрЕТЫ ПРОФессии», деловую игру «Выбираем будущее», тренинг «Качели времени, или путешествие в позитивное будущее». В основе представленных в сборнике разработок лежат современные педагогические подходы и инновации: «edutainment» (обучение как развлечение и игра), форсайт-технология, информационно-коммуникационные и др.

Сборник адресован широкому кругу педагогических работников образовательных организаций различных видов и типов, организующих деятельность по профессиональной ориентации детей и подростков: методистам, педагогам-организаторам, воспитателям, педагогам дополнительного образования, учителям.

Рецензенты:

Федина К.М., заместитель директора по воспитательной работе Муниципального общеобразовательного учреждения «Средняя общеобразовательная школа №4 г.Надыма».

Морозова Л.Ю., заместитель заведующего по учебно-воспитательной работе Муниципального дошкольного образовательного учреждения «Детский сад «Огонёк» г.Надыма», руководитель РП(М)О воспитателей ДОУ и школ-интернатов.

Орлова Л.В., Скоренко Р.А., Семенчук И.А., Ахмадеева М.С.,
Шевчук О.В., Какурина О.Н., Васик Л.А., Зайчикова В.В., 2020

ОГЛАВЛЕНИЕ

Пояснительная записка	4
Профориентационный квест-игра «ПрофиНавигатум»	9
Профориентационный мастер-класс «СекрЕТЫ ПРОФессии»	19
Интерактивный профориенационный квест «В поисках новых открытий»	24
Профориентационная ролевая игра «Выбираем будущее»	27
Тренинг «Качели времени, или путешествие в позитивное будущее»	30
Приложения	
1 Материалы для проведения профориентационного квеста-игры «ПрофиНавигатум»	34
2 Дидактический материал для проведения мастер-класса «СекрЕТЫ ПРОФессии»	37
3 Демонстрационный материал интерактивного профориентационного квеста «В поисках новых открытий»	38
4 Раздаточный материал для проведения профориентационной деловой игры «Выбираем будущее»	41
Литература	43

Пояснительная записка

В настоящее время профессиональному самоопределению детей и подростков уделяется пристальное внимание как в общеобразовательных организациях, так и в учреждениях дополнительного образования. Это обусловлено инновационными процессами в социально-экономической сфере, в системе образования в целом, а также новыми требованиями к личности как субъекту профессиональной деятельности. Актуальным становится выбор таких технологий работы и подходов к организации личностного и профессионального самоопределения, которые будут способствовать формированию у подрастающего поколения «профориентационного» мышления.

Сборник профориентационных игр, квестов, ролевых игр, тренингов «ПрофиНавигатум» содержит практические материалы (опыт) Муниципального образовательного учреждения дополнительного образования «Центр детского творчества» г.Надым по использованию актуальных практикоориентированных форм работы при организации личностного и профессионального самоопределения учащихся младшего, среднего и старшего школьного возраста, апробируемые в течение 2-х лет.

Содержание сборника соответствует современным требованиям в части реализации практикоориентированного, компетентностного подхода в обучении детей, отвечает стратегическим инициативам федерального и регионального уровней, муниципальным инициативам в создании условий для формирования у детей и подростков проектного мышления, в формировании профессиональных интересов и навыков выстраивания модели собственного будущего (Новая модель системы дополнительного образования», «Доступное дополнительное образование для детей», «Успех каждого ребенка», «Билет в будущее» и др.), что, безусловно, отражает его актуальность и востребованность.

В настоящий сборник включены 5 сценарных разработок: профориентационный квест-игра «ПрофиНавигатум», интерактивный квест «В поисках новых открытий», профориентационный мастер-класс «СекрЕТЫ ПРОФессИИ», деловая игра «Выбираем будущее», тренинг «Качели времени, или путешествие в позитивное будущее». Практические материалы содержат необходимый инструментарий, приложения, комментарии по проведению.

В основе представленных разработок лежат современные педагогические подходы и инновации: «edutainment» (обучение как развлечение и игра), форсайт-технология, информационно-коммуникационные и др.

Отличительная особенность настоящего сборника заключается в том, что в нем представлены актуальные формы работы с детьми и подростками по личностному и профессиональному самоопределению, разработанные на основе современных педагогических подходов и инноваций. Практические материалы (сценарные разработки) отражают современные

подходы к педагогической практике и изменения в ней: практикоориентированность и интерактивность обучения, проектирование саморазвития учащихся и собственного будущего.

Аналоговый анализ по форме обобщения опыта «сборник профориентационных игр, квестов, тренингов, деловых игр» позволил выявить достаточное количество материалов в сети интернет: сборники профориентационных игр для учащихся 1-4 классов, сборники упражнений, игр, классных часов для работы с учащимися 7 – 11 классов, сборники профориентационных игр, викторин в помощь профконсультанту и др. (<https://clck.ru/S6xUs>, <https://clck.ru/S6xZL>, <https://clck.ru/S6xop>, <https://clck.ru/S6xqi>, <https://clck.ru/S6xrZ> и др.

Найденные в сети интернет источники в основном адресованы школьным учителям, социальным педагогам, педагогам-психологам, профконсультантам, организующим профориентационную работу в школе с учащимися среднего и старшего школьного возраста, и содержат, как правило, уже известные авторские методики и разработки (Пряжников Н.С. Профориентационные игры: проблемные ситуации, задачи, карточные методики. Учебно-методическое пособие для студентов факультета психологии государственных университетов. – М. 1991).

Сборники профориентационных игр для учащихся младшего школьного возраста, дошкольников предлагают в основном разработки, построенные на основе экскурсий с элементами профориентационных игр, игр-лото, игр-пазлов.

Преимущество нашего образовательного продукта в том, что:

- во-первых, сборник содержит разнообразный спектр практикоориентированных форм работы по личностному и профессиональному самоопределению детей и подростков (от профориентационных игр и интерактивных квестов для учащихся младшего школьного возраста до тренингов и деловых игр для учащихся среднего и старшего школьного возраста);
- во-вторых, содержательный контент разработан на основе современных технологий и подходов и содержит авторские идеи и наработки.

Профориентационные игры, квесты, мастер-классы разработаны на основе педагогической инновации «edutainment» («обучение через игру») и включают 2 вида деятельности: досугово-развивающую и профориентационно-образовательную. Знакомство с профессиями осуществляется в интерактивном формате.

При разработке деловой игры «Выбираем будущее» предложен актуальный формат: использование интернет-ресурса «Атлас новых профессий» (<http://atlas100.ru/>), разработанного при поддержке Агентства стратегических инициатив, что позволяет ориентировать подрастающее поколение на профессии будущего, знакомит с трендами современного мира и надпрофессиональными навыками и умениями. В основу тренинга «Качели времени, или путешествие в позитивное будущее» положена современная форсайт-технология С. Тетерского

как технология программирования собственного будущего и проектирования саморазвития.

В отличие от имеющихся аналогичных материалов по профориентации детей и подростков настоящий сборник ориентирован на знакомство с современными профессиями, в том числе профессиями будущего, при организации профориентационных мероприятий приоритет отдается инновационным подходам и технологиям.

Личный вклад группы разработчиков состоит в разработке собственных подходов, авторских идей к проведению профориентационных игр, квестов, деловых игр и тренингов.

При разработке профориентационных игр, квестов, мастер-классов, ролевых игр и тренингов учитываются теоретические научные исследования в области профориентации (Беседина И.И. Технология профориентационной работы в общеобразовательных учебных заведениях. – М., ПМУЦ, 2001; Мордовская А.В. Теория и практика жизненного и профессионального самоопределения старшеклассников. – М.: Akademia, 2000; Тетерский С.В. «Качели времени» и теория позитивного будущего. Научно-методическое пособие Серия «Форсайт: известное будущее для счастливого настоящего». – Москва: АНОДИМСИ и МФК «Мотиватор 24», 2013 и др.), эффективно действующие практики досуговых развивающих пространств «Кидбург», «Мастерславль».

Материалы сборника учитывают подходы и идеи лучших практик ЯНАО, системы образования Надымского района, в частности по созданию условий для личностного и профессионального самоопределения подростков: г. Губкинский, «Центр управления карьерами», <https://clck.ru/EniOq>; МОУ «Центр образования» п. Пангоды Надымского района; МОУ «Средняя общеобразовательная школа №1 г.Надыма», Центр «Моя перспективная профессия», http://ndm-sosh1.ru/index/federalnyj_grant/0-183 и др.

В основу настоящего сборника положен и собственный положительный опыт работы МОУ ДО «Центр детского творчества» в инновационном формате, в том числе в создании профориентационного образовательно-развивающего пространства: с 2010 по 2014 годы – реализация инновационного проекта «Технопарк «ЭНИГМА», с 2018 года и по настоящее время – региональная инновационная площадка «Технопарк как современное профессионально-ориентированное образовательно-развивающее пространство».

Актуальность и востребованность практических материалов, представленных в настоящем сборнике, подтверждается следующими данными. В 2019 году участниками профориентационных игр, квестов, мастер-классов стали более 500 детей дошкольного, младшего и среднего школьного возраста г.Надыма, более 100 учащихся среднего и старшего школьного возраста (участники технопарка «ЭНИГМА» МОУ ДО «Центр детского творчества») приняли участие в тренингах и деловых играх. По данным институционального мониторинга, 100% подростков в рамках деловой игры «Выбираем будущее» и тренинга «Качели времени» выразили

высокую заинтересованность интернет-ресурсом «Атлас новых профессий», к формированию навыков прогнозирования собственного будущего и выстраивания шагов по его достижению.

Продукт апробирован в 5 детских садах района и востребован 16 образовательными организациями района, осуществляющими внеурочную деятельность и дополнительное образование в рамках профориентации.

Сборник получил признание в рамках форумов, форсайт-сессий, встреч педагогической общественности на муниципальном, региональном, всероссийском, международном уровнях. Современные практикоориентированные формы работы при организации личностного и профессионального самоопределения учащихся младшего, среднего и старшего школьного возраста представлены на XII, XIII районных диалогах-марафонах «Открытость и единство муниципального образовательного пространства» (06.03.2018, <https://clck.ru/EmGkT>; 18.12.2018, <https://clck.ru/KBwn4>), на интерактивных площадках Арктического форума (март, 2019г.). Опыт организации научно-технических квестов успешно представлен в рамках работы окружной Ассамблеи юных изобретателей (интерактивная площадка «Техноигры – 2019», 03.04.2019).

Публикации по теме инновационного опыта представлены в федеральных профессиональных изданиях (научно-методический журнал «Методист», 2018г., №2, с.20-23; 2019г., №2, с.38-41); на официальных сайтах МОУ ДО «Центр детского творчества» <https://clck.ru/KBxau>, <https://clck.ru/KBxht>, Департамента образования Надымского района (<https://clck.ru/KBwpt>), средствах массовой информации (<https://clck.ru/KBwsB>, <https://clck.ru/S76UW>), на ресурсе Всероссийского информационно-образовательного портала профессионального мастерства педагогических работников Научно-методического центра развития образования ЯПЕДАГОГ.РФ, <https://clck.ru/KBwik> (март, 2019г.).

Успешная апробация инновационного образовательного продукта подтверждается востребованностью образовательными организациями г.Надым в проведении профориентационных игр, квестов, деловых игр для учащихся общеобразовательных школ (ежегодно в рамках ключевых муниципальных мероприятий для обучающихся, <https://clck.ru/KBwpt>, <https://clck.ru/KBwsB>). Практические наработки МОУ ДО «Центр детского творчества» и инновационные подходы к организации личностного самоопределения и ранней профориентации детей (технология «edutainment») были положены в основу разработки единой профориентационной игры для воспитанников дошкольных образовательных учреждений г.Надым в рамках реализации муниципального сетевого проекта «Парк профессий – территория ранней профориентации детей» ([https://youtu.be/0 - E5bUORY4?t=656](https://youtu.be/0-E5bUORY4?t=656)).

Для внедрения продукта в массовую практику (использования практических материалов, представленных в сборнике) необходимы кадровые, методические и материально-технические

ресурсы: достаточный уровень профессиональных компетенций педагогических работников в вопросах профессионального самоопределения детей и подростков, необходимые материалы и оборудование для организации игр, квестов, мастер-классов, тренингов, специальное оборудование для создания профориентационных зон и др.). К возможным рискам можно отнести: недостаточный уровень компетентности педагогических работников, низкая мотивация работников на внедрение инноваций, недостаточная ресурсная база образовательной организации. Минимизация рисков возможна за счет обучения педагогических работников в рамках КПК и корпоративного обучения, использования системы материального и морального стимулирования, грантовой поддержки с целью привлечения внебюджетных средств, проведение пиар-кампаний.

Представленный в сборнике опыт обладает большой практической значимостью и может оказать значительное влияние на развитие системы образования как муниципалитета, так и региона, т.к. предлагает актуальные и востребованные на сегодняшний день форматы работы.

Сборник адресован широкому кругу педагогических работников образовательных организаций различных видов и типов, занимающихся вопросами личностного самоопределения и профессиональной ориентации, и окажет практическую помощь в работе по профессиональному самоопределению детей и подростков, в том числе и в разработке собственных игр, квестов, тренингов на основе современных подходов и технологий, представленных в настоящем сборнике.

Практические материалы сборника могут быть использованы в работе школ, садов, учреждений дополнительного образования; при необходимости - предложенные подходы и идеи могут быть адаптированы с учетом ресурсной базы образовательной организации.

Профориентационный квест-игра «ПрофиНавигатум»

Разработчики:

Скоренко Р.А., заместитель директора по УВР
Семенчук И.А., заместитель директора по УВР,
Зайчикова В.В., педагог-организатор

Цель: ранняя профориентация детей.

Задачи: познакомить участников квест-игры с различными профессиями, видами трудовой деятельности, развивать навыки коммуникации и сотрудничества, формировать мотивацию к знакомству с миром профессий, способствовать формированию личностной позиции.

Целевая аудитория: дошкольный, младший школьный возраст (6 - 8 лет).

Кадровое обеспечение: 3 модератора на площадках (педагоги), 3 сопровождающих (учащиеся старшего школьного возраста), Профик (учащийся младшего (среднего) школьного возраста).

Оборудование, материалы: для реализации квест-игры оборудованы 3 профориентационные площадки (зоны): «Автомастерская», «Студия звукозаписи», «Поликлиника».

Площадка «Студия звукозаписи». Стилизация помещения под студию звука: синтезатор, микшерный пульт, микрофон, микрофонная стойка, наушники, 2 ноутбука (1 - для звукооператора, 1 - для сопровождения: видео, фото, создание эффектов с помощью программы ROGUMAX Designer), 2 проектора для одновременного проецирования изображения. Футболки с надписями «Звукорежиссер», «Ди-джей», «Звукооператор».

Площадка «Автомастерская»: верстак, шины, ключи, отвертки, детали автомобиля, коробка передач, стенды «Схема деформации кузова», «Карбюратор», ноутбук, интерактивный тренажер Moto Racing (руль и педали), умный пол (программное обеспечение Interactive Project), конструкторы NXT, Tetrix, сенсорный компьютер, верстак, стенд рисунков с изображением двигателей в разрезе. Спецодежда автомеханика, водителя.

Площадка «Поликлиника». медицинские измерительные приборы, инструменты (фонендоскоп, ростомер, весы и т.п.), шкаф-стеллаж для медицинского оборудования, медицинская кушетка, ширма, таблицы для проверки зрения (Орловой, Сивцева), умные плакаты «Здоровый образ жизни», «Режим дня» и т.п. Ноутбук, интерактивная доска с сенсорными функциями. Медицинские халаты.

Пазлы, маршрутные листы. Трудовые книжки, входной билет. Карточки (*Приложение 1.1*).

Время проведения: 50-60 минут.

Ход квест-игры

Ведущий встречает детей и проводит к стартовой точке квеста.

На интерактивной доске – видеоприветствие участников квест-игры и задание от Профика.

Профик (видео): Привет, ребята! Как здорово, что вы пришли к нам в Парк Профессий! Здесь очень много важных и интересных профессий. Есть даже настоящая детская телестудия...А вы когда-нибудь были на настоящей телестудии? *(ответы детей)*. Но попасть туда можно, купив входной билет. А у вас есть деньги? *(ответы детей)*. А у нас в Парке профессий вы сможете самостоятельно заработать деньги и купить билет. Вы готовы поработать? *(ответы детей)*. Предлагаю вам разделиться на 3 группы. А помогут в этом сопровождающие и разноцветные пазлы.

В коробке лежат фрагменты трех разноцветных «тематических» пазлов (пазлы разноцветные (3 цвета) как подсказка для их сборки). На каждом фрагменте пазла изображены символы, связанные с определенной профессией (родом деятельности): медицина, музыка, механика.

Центральные части каждого пазла находятся на 3 столах, где и нужно собрать пазлы:

медицина - красный крест, музыка - ноты, механика – руль.

Сопровождающие представляют себя и предлагают участникам квест-игры взять из коробки по одному пазлу. Участники берут в коробке по одному пазлу и возвращаются на место.

Сопровождающий 1. Посмотрите внимательно, что изображено на ваших фрагментах? Сейчас те, у кого изображения связаны с механизмами, подходят ко мне и мы соберём «технический» пазл.

Сопровождающий 2. Ребята, у кого картинки связаны с медициной, подходят ко мне и мы соберём «медицинский» пазл.

Сопровождающий 3. А все, у кого картинки связаны с музыкой и звуком, подходят ко мне и мы соберём «музыкальный» пазл.

Участники собирают свои пазлы и остаются на местах.

Когда все пазлы собраны, на экране запускается видео с Профиком.

Профик (видео): Молодцы, вы выполнили 1 задание! Теперь вы отправитесь в путешествие по Парку Профессий, поработаете на трех площадках, заработаете вот такие деньги - Центрики, купите входной билет и обязательно попадете в детскую телестудию. С вами отправятся сопровождающие, которые помогут передвигаться по маршруту. До встречи!

Сопровождающий 1 *(первая группа участников)*. Ребята, у нашей группы будет кошелек зеленого цвета, в который мы будем складывать заработанные деньги, и маршрутный лист №1, по которому мы прямо сейчас отправляемся в путешествие по зеленым стрелочкам *(уходят)*.

Сопровождающий 2 *(вторая группа участников)*. Ребята, у нашей группы будет кошелек синего цвета, в который мы будем складывать заработанные деньги, и маршрутный лист №2, по которому мы прямо сейчас отправляемся в путешествие по синим стрелочкам *(уходят)*.

Сопровождающий 3 (третья группа участников). Ребята, у нашей группы будет кошелек красного цвета, в который мы будем складывать заработанные деньги, и маршрутный лист №3, по которому мы прямо сейчас отправляемся в путешествие по красным стрелочкам (уходят).

В коридорах помещения на полу наклеены стрелки синего, красного и зеленого цветов, по которым 3 группы участников отправляются в путешествие по Парку профессий. Но чтобы точно следовать маршруту, необходимо воспользоваться маршрутным листом. На каждой профориентационной площадке группа участников находится в среднем 15 минут, так что пересечения групп не происходит. За временем следят модераторы и сопровождающие.

Маршрут 1-ой группы (алгоритм).

1. Группа, пользуясь маршрутным листом, направляется по зеленым стрелочкам до графического указателя на двери «Автомастерская».



2. Работа на площадке «Автомастерская».

3. На интерактивном мониторе ПК просматривают видео с заданием от Профика (Ребята, а сейчас отправляйтесь к следующей точке по красным стрелочкам в студию звукозаписи).

4. Отправляются по заданному маршруту.



5. Работа на площадке «Студия звукозаписи».

6. На интерактивном мониторе ПК - видео с заданием от Профика (вы попробовали себя в роли диджея, звукорежиссера и звукооператора, а теперь отправляйтесь по синим стрелочкам в поликлинику).

7. Отправляются по стрелкам до указателя.



8. Работа на площадке «Поликлиника».

9. На интерактивном мониторе ПК - видео с заданием от Профика (вы молодцы, попробовали все профессии нашего Парка профессий, а теперь уберите ширму и пройдите к электронной кассе детской телестудии).

Маршрут 2-ой группы (алгоритм).

1. Группа, пользуясь маршрутным листом, направляется по синим стрелкам до графического указателя на двери «Поликлиника».



2. Работа на площадке «Поликлиника».

3. На интерактивном мониторе ПК - видео с заданием от Профика (отправляйтесь дальше по маршруту, который вам укажут зеленые стрелочки до «Автомастерской»).

4. Отправляются по зелёным стрелочкам до графического указателя на двери «Автомастерская».



5. Работа на площадке «Автомастерская».

6. На интерактивном мониторе ПК - видео с заданием от Профика (отправляйтесь дальше по красным стрелочкам до студии звукозаписи).

7. Отправляются по заданному маршруту до графического указателя на двери «Студия звукозаписи».

8. Работа на площадке «Автомастерская».



9. На интерактивном мониторе ПК - видео с заданием от Профика (вы молодцы, попробовали все профессии нашего Парка, а теперь снова отправляйтесь по синим стрелочкам, которые приведут вас в поликлинику, и там за ширмой вы найдете электронную кассу детской телестудии).

Маршрут 3-ей группы (алгоритм).

1. Группа направляется до графического указателя на двери «Студия звукозаписи».

2. Работа на площадке.



3. На интерактивном мониторе ПК - видео с заданием от Профика (вы попробовали себя в роли диджея, звукорежиссера и звукооператора, отправляйтесь по синим стрелочкам в поликлинику).

3. Отправляются по синим стрелкам до графического указателя на двери «Поликлиника».

4. Работа на площадке «Поликлиника».



5. На интерактивном мониторе ПК - видео с заданием от Профика (отправляйтесь дальше по маршруту, который вам укажут зеленые стрелочки до «Автомастерской»).

6. Отправляются по зеленым стрелочкам до графического указателя на двери «Автомастерская».

7. Работа на площадке «Автомастерская».



8. На интерактивном мониторе ПК - видео с заданием от Профика (вы молодцы, попробовали все профессии нашего Парка Профессий, а теперь снова отправляйтесь по красным стрелочкам до указателя медицина и там за ширмой вы найдете электронную кассу детской телестудии).

Сценарный ход игры на площадке «Студия звукозаписи»

Громко играет дискотечная музыка. На экран проецируются силуэты танцующих людей (с помощью программы POGUMAX Designer). Музыка делается тише.

Модератор: Здравствуйте, ребята. Как вы думаете, где вы находитесь? (Ответы детей)

Модератор: Конечно же, на дискотеке.

Модератор: А хотели бы побывать на настоящей дискотеке? (Ответы детей)

Модератор: А может быть, научимся сами подготавливать и проводить дискотеку?

Модератор: Отлично, сегодня мы с вами этим и займемся.

Модератор: А вы знаете, кто проводит дискотеку? (Ответы детей)

Модератор: Правильно, ди-джей. А как вы думаете, он работает один или в команде? (Ответы детей)

Модератор: На самом деле ему помогают звукооператор и звукорежиссер. И каждый из них выполняет свою работу.

На экране транслируется видеоролик с работой звукорежиссера.

Модератор: Вы видите звукорежиссера за работой. Он подбирает музыку, специальные звуковые эффекты, расставляет микрофоны и аппаратуру.

На экране транслируется видеоролик с работой звукооператора.

Модератор: Интересно, а чем же занимается звукооператор? Он записывает и обрабатывает звук. Рабочее место звукооператора – у компьютера и пульта. Но пульт у них не простой, а микшерный, который помогает делать хороший звук.

На экране транслируется видеоролик с работой ди-джея.

Модератор: А что же делает ди-джей? *(Ответы детей)*

Модератор: Правильно, ведет дискотеку.

Модератор: Ребята, у нас в студии звукозаписи «спрятались» изображения предметов, без которых нам не получится подготовить и провести дискотеку. Сейчас каждому из вас необходимо найти по одному такому изображению. Начали!

Модератор дает участникам карточки с изображением различных предметов. Их задача – найти предметы в кабинете. Каждый находит по изображению, таким образом происходит деление по профессиям (микрофон - стойка микрофона, наушники - синтезатор, пульт - колонки).

Модератор: Кто нашел пульт и колонки? Поздравляю! Вы у нас сегодня - звукооператоры. Где ваше рабочее место? Правильно, у компьютера и микшерного пульта.

Модератор: У кого синтезатор и наушники? Вы у нас - звукорежиссеры! А ваше рабочее место сегодня за синтезатором. Займите его.

Модератор: Как вы думаете, у человека какой профессии должны оказаться микрофон и стойка микрофона?

Модератор: Правильно, у ди-джея! Займите, пожалуйста, свое рабочее место у микрофона.

Модератор: Итак, приступаем. Как вы думаете, без чего дискотеки не получится?

Модератор: Конечно же, без музыки. Звукорежиссеры, сейчас вы должны выбрать музыку, которая будет звучать на нашей дискотеке. Для прослушивания музыки вы должны нажать на синтезаторе вот эти кнопочки. А вы, ребята, внимательно слушайте.

Звукорежиссеры поочередно нажимают 4 кнопки с разными музыкальными композициями.

Модератор: Нравится? Выбираем эту музыку? *(выбирают понравившуюся музыку).*

Модератор: Отлично, музыку мы выбрали. Теперь для дальнейшей работы к нам присоединятся звукооператоры и ди-джеи.

Модератор: Представляете, в день дискотеки ди-джей заболел. Например, потерял голос. Сможет ли он вести дискотеку без голоса? *(Ответы детей)*

Модератор: На этот случай звукооператор может заранее записать голос ди-джея.

Модератор: Ди-джеи, сейчас вам необходимо придумать фразы, с помощью которых вы начнете дискотеку.

Ди-джеи с помощью наводящих вопросов модератора придумывают фразы: Как вы думаете, нужно ли приветствовать публику? Как мы это можем сделать? А с помощью какой фразы мы можем пригласить публику на танцплощадку и начать нашу дискотеку? А что сказать, чтобы подбодрить публику, попросить ее танцевать веселее и зажигательнее?

Модератор: Итак, у ди-джеев готовы фразы, и они могут начать свою работу.

Модератор: У звукооператора на компьютере открыта специальная программа для записи и обработки голоса. Звукооператор №1, ваша задача: по моей команде нажать на компьютере кнопку «запись». А после того, как ди-джей произнесет фразу, нажать кнопку «стоп». Справиться с этим вам поможет наш настоящий звукооператор.

Модератор: Ди-джей №1 после команды «Начали!» в микрофон произносит подготовленную фразу Готовы? Звукооператор, нажимайте кнопку записи! Ди-джей, начали!

Модератор: Ребята, давайте теперь прослушаем, что у нас получилось. Звукооператор, нажмите на компьютере кнопку «плэй».

Прослушивается запись.

Модератор: Молодцы! А теперь запишем второго ди-джея. Готовы? Звукооператор №2, нажимайте кнопку записи! Ди-джей №2, начали!

Модератор: Давайте прослушаем 2-ую фразу. Звукооператор, нажмите на компьютере кнопку «плэй».

Модератор: Все получилось! Молодцы!

Модератор: А еще на нашем синтезаторе есть кнопки с различными звуками: звуки грозы, ветра, смеха и многое другое, которые звукорежиссёр использует, чтобы запись звучала интереснее. Давайте и мы добавим звуковые эффекты. Для этого звукорежиссёр №1 вытянет одну из карточек, лежащих на столе, и найдет звуковой эффект, который там изображен. Звуковые эффекты "прячутся" под клавишами, отмеченными красной меткой. А вы, ребята, помогайте.

Звукорежиссёр №1 вытягивает карточку, находит нужный эффект.

Модератор: Звукооператор №1, нажмите кнопку записи. Звукорежиссёр №1, нажмите нужную клавишу на синтезаторе.

Звукорежиссёр №2 вытягивает карточку, находит нужный эффект.

Модератор: Звукооператор №2, нажмите кнопку записи. Звукорежиссёр №2, нажмите нужную клавишу на синтезаторе.

Модератор: Отлично, все получилось!

Модератор: Теперь нам нужно соединить две фразы ди-джеев, наши звуковые эффекты и музыку вместе. Как же это делается?

Модератор: Давайте все вместе подойдем к компьютеру и посмотрим, как это делает наш настоящий звукооператор (*педагог дополнительного образования*).

Модератор: Сначала с помощью специальной программы соединяем 2 файла с голосами ди-джеев и файл со звуковым эффектом. Потом прикрепляем к ним музыку, которую вы выбрали для дискотеки. Ну вот, у нас все и готово!

Модератор: Я прошу всех пройти на танцплощадку. На своем рабочем месте пока остается только ди-джей.

Модератор: Итак, все готовы? Поехали!

Модератор: Ди-джей, нажимай кнопку «плей» и настрой громкость вот этой кнопкой. Молодец!

После выполненной работы ди-джею предлагается присоединиться к танцующим.

Модератор: Ребята! Вы прекрасно танцуете и все отлично поработали! Каждый из вас получает за работу по 10 центриков, которые вы положите в свой кошелёк, а затем используете для покупки входного билета в телестудию. А сейчас давайте обратимся к нашему телегиду.

Нажимают квадратик на интерактивной панели.

Профик направляет участников на следующую площадку.

Модератор: Ребята, мы рады были видеть вас в нашей музыкальной студии и благодарим вас за активное участие в её работе. Ну а вам пора идти дальше. Мы желаем вам удачи!

Сценарный ход игры на площадке «Поликлиника (кабинет врача)»

На экране интерактивной доски слайд «Парк профессий. Поликлиника»

Модератор: Здравствуйте, ребята!

Модератор: Как вы думаете, куда вы попали? (*Ответы детей: больница, поликлиника*).

Модератор: Кто же здесь главный? (*Ответы детей: доктор, врач*).

Модератор: Правильно, самый главный в поликлинике врач.

Модератор: Посмотрите вокруг и найдите предметы, которые необходимы врачу для работы (*Дети осматриваются и находят халат, колпак, фонендоскоп*).

Модератор: Все верно.

Два ребенка надевают халаты и колпаки. Один из них врач, другой – медсестра/медбрат, остальные участники – пациенты. Доктор слушает сердцебиение пациентов.

Модератор обращается к доктору: Доктор, найдите предмет, который поможет вам проверить пациентам зрение (*таблицы и указка*)

Врач проверяет зрение у двух/трех детей.

Модератор: Посмотрите вокруг и найдите чемоданчик с красным крестиком.

Дети находят чемоданчик, в котором сложены органы из Smart-анатомии (интерактивный модуль) и два стилуса от интерактивной доски.

Модератор: Молодцы, быстро нашли чемоданчик! Откройте его. Что вы там видите? (*в чемоданчике лежат макеты органов от Smart-анатомии*).

Модератор: Каждый врач обязан на отлично знать, как устроен организм человека. Давайте правильно расположим органы на нашем человечке.

Дети собирают модуль Smart - анатомии.

Модератор: Что осталось у вас в руках? Это стилусы. Где мы их можем применить/использовать?

(Ответы детей: на интерактивной доске).

На интерактивной стене появляется изображение ребенка, у которого болит горло.

Модератор: Ребята, к нам обратился пациент, у которого заболело горло. Давайте назначим ему правильное лечение. Для этого я попрошу найти предметы, которые помогут вылечить горло.

На интерактивной доске размешены изображения различных предметов, которые помогут вылечить горло и те, которые являются лишними (градусник, таблетки, микстура, бинт, укол и т.п.). Участники делают назначение для пациента («перетаскивают» на интерактивной доске то, что поможет в лечении).

Модератор: Молодцы, ребята! Вы справились со всеми заданиями, попробовали себя в роли докторов. И заработали деньги для покупки входного билета в телестудию.

Модератор: Теперь давайте обратимся к нашему телегиду.

Нажимает квадратик на интерактивной стене.

Видео Профика, в котором он направляет участников на следующую площадку.

Модератор: До свидания! До новых встреч!

Сценарный ход игры на площадке «Автомастерская»

Модератор: Здравствуйте, ребята! Мы знаем, что вы пришли к нам, чтобы заработать деньги и купить билет в детскую телестудию. Для этого вам предстоит выполнить несколько интересных заданий. У меня для Вас есть три задания. При правильном ответе Вы будете получать по одной части от загадки, а в загадке будет загадано, где найти самую заветную часть от пропуска.

Дети проходят на площадку «Автомастерская»

Модератор: Какие вы знаете знаки дорожного движения? *(Ответы детей).*

Модератор: Люди каких профессий могут работать на этом рабочем месте? *(Водитель).*

Модератор: А теперь я предлагаю самому смелому из вас проехать на нашем симуляторе в качестве водителя и остановиться возле знака «Пешеходный переход».

Участники по очереди пробуют себя в роли водителя

Модератор: Вы хорошо справились с первым заданием, знаете правила дорожного движения и научились останавливаться у знака «Пешеходный переход». Итак, я отдаю вам первую часть загадки.

Модератор: Давайте приступим ко второму заданию. Для этого Вам нужно пройти на площадку, как вы, ребята, думаете, какую? *(Ответы детей).*

Модератор: Правильно, эта площадка называется «Автомастерская». Перед вами на верстаке настоящая коробка передач от автомобиля, точно такие же разбирают и чинят настоящие кто? (*Ответы детей*).

Модератор: Правильно, автомеханики. Где-то внутри коробки лежит вторая часть загадки, вам нужно ее найти. Кто хочет поработать автомеханиками? Мне нужно 2 настоящих мастера, чтобы разобрать и посмотреть, как внутри устроена коробка передач.

Дети разбирают коробку.

Модератор: Вот это да! Как же вы быстро справились. Что же внутри нашей коробки передач? (*Ответы детей*).

Модератор: Теперь у нас с вами есть 2 части загадки, осталось найти последнюю. Мы с вами переходим на следующую площадку. Как вы думаете, ребята, кто может работать на этом рабочем месте? (*Ответы детей*).

Модератор: Да - это инженеры, которые конструируют, разрабатывают различные машины или роботов. И третье наше задание заключается в том, чтобы вы, как настоящие инженеры, поставили наших машин-роботов на линию старта и запустили их для пробного тест-драйва! Запускаем! Смотрите, куда привели вас роботы, что-то здесь должно находиться (*Ответы детей*).

Модератор: Да, 3 часть от нашей загадки.

Дети выкладывают все 3 части загадки, читают и отгадывают ее.

Модератор: Вы замечательно поработали в качестве водителя, автомеханика и инженера. Все вы заработали деньги и теперь сможете купить билет. Спасибо за работу, до новых встреч! А сейчас Профик подскажет вам, куда дальше идти.

После прохождения трех площадок все группы с сопровождающими собираются возле телестудии.

На столе стоит импровизированная электронная касса (банкомат).

Сопровождающий 1: Ребята, вы познакомились с профессиями, выполнили все задания, заработали деньги на входной билет. А для того чтобы купить входной билет, нужно опустить центрики в эту электронную кассу. Готовы? Тогда начали.

Дети по очереди подходят к кассе и помещают купюры. После последней купюры, сопровождающий поздравляет детей и вручает входной билет.

Все входят в телестудию. Детей встречают учащиеся детской телестудии и Профик.

Профик: Привет! Как я рад вас видеть! Вы здорово поработали! Ребята, а вам понравилось в нашем Парке Профессий? Было сложно? А мои подсказки вам помогли? А сейчас для вас самый настоящий сюрприз. Пока вы работали, ребята из телестудии тоже не сидели сложа руки, а сняли и смонтировали про вас небольшой видеоролик. Внимание на экран!

На телевизоре демонстрируется слайд-шоу из фотографий ребят с разных площадок

Профик: Вам понравилось? Ребята, а вы знаете, кто работает на телевидении? (*Дети отвечают*). А я хочу вам представить наших работников, которые сделали для вас этот ролик. Это ребята из телестудии Центра. Сейчас они возьмут у вас интервью о том, как вы путешествовали по Парку Профессий, а наш видеооператор это снимет.

Примерные вопросы для интервью: Как тебя зовут? С какими профессиями ты сегодня познакомился? Кем работать тебе понравилось больше всего? А что нового ты узнал? Кем ты хочешь стать, когда вырастешь?

Профик: Спасибо всем за интересные ответы, мы обязательно сохраним ваше интервью и подарим его вам. А вы сможете показать его своим мамам и папам.

Профик: А я хочу сделать вам, ребята, еще один подарок. Сегодня все очень старались, здорово трудились, а значит, вы все должны получить свои первые трудовые книжки!

Профик с помощниками вручают трудовые книжки

Профик: Наши приключения на сегодня закончились. Я очень рад был видеть вас в Парке Профессий. До свидания!

Профориентационный мастер-класс «СекрЕТЫ ПРОФессии»

Разработчики:

Скоренко Р.А., заместитель директора по УВР

Ахмадеева М.С., методист

Трубецкая Н.П., педагог-организатор

Цель: ранняя профориентация учащихся по компетенции «графический дизайн».

Задачи: познакомить участников мастер-класса с основными видами (направлениями) профессиональной деятельности графических дизайнеров, художников-оформителей, гейм-дизайнеров, сформировать первоначальные навыки работы в графическом редакторе GIMP, программе для рисования в виртуальной реальности Tilt Brush, развивать проектно-творческое, дизайнерское мышление, формировать мотивацию к изучению и освоению профессий в области графического дизайна.

Целевая аудитория: учащиеся младшего и среднего школьного возраста (3 - 6 классы), в среднем в мастер-классе участвует не более 12 человек.

Модераторы: для проведения мастер-класса необходимо 2 модератора.

Необходимое оборудование, материалы:

- 2 комплекта виртуальной реальности (VR-шлемы (очки), контроллеры (VR-джойстики);
- 7 ноутбуков (1 - для педагога, 6 – для учащихся);
- 7 графических планшетов;
- интерактивная доска;
- столы - 6, стулья - 12;
- планшеты (сотовые телефоны) с установленной программой для считывания куар-кода - 2-3 шт.;
- 6 стоек (подставок) с изображением 6 куар-кодов («графика», «виртуальный мир», «дизайнер», «геймер», «художник», «оформитель» преобразованы в куар-коды), *Приложение 2*.

Программное обеспечение:

- приложение для рисования в виртуальной реальности Tilt Brush (установлено на 2 ноутбуках VR-комплексов);
- графический редактор GIMP (установлен на 7 ноутбуках);
- Wi-Fi.

Время проведения: 45 минут.

Ход мастер-класса

Модератор встречает детей в холле.

Модератор: Ребята, мы рады приветствовать вас в Центре детского творчества. Многие из вас уже знакомы с центром, а кто-то здесь впервые. Но я уверена точно: там, куда вы сегодня попадете, вы еще никогда не были! Хотите узнать куда? Тогда узнаем это с помощью подсказок! А подсказка в куар-коде. А вы знаете, что такое куар-код? (*зашифрованная информация, которую можно считать с помощью камеры на мобильном телефоне или планшете*).

Модератор: А теперь давайте искать подсказки (*модератор выдает планшеты с установленной программой для считывания куард-кода или учащиеся используют личные телефоны, у кого установлена необходимая программа*).

По пути следования к студии графического дизайна расставлены 6 стоек с преобразованными в куард-коды словами. Участники мастер-класса считывают с помощью специальной программы слова (художник, геймер, оформитель, дизайн, графика, виртуальный мир), которые подскажут им, куда они направляются, с какой сферой деятельности связаны эти слова и чем они сегодня будут заниматься.

Модератор: Итак, подсказки найдены, надеюсь, вы не забыли зашифрованные слова?

Модератор: Вы догадались, с какой профессией это связано (*дизайнер, графический дизайнер, художник ...*)?

Модератор: А где работают дизайнеры и художники-оформители (*студия, агентство, фирма...*)? Ну что, проверим?

Модератор открывает дверь, дети входят в кабинет.

На интерактивной доске слайд с надписью

СТУДИЯ ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА И ВИРТУАЛЬНОГО ПРОЕКТИРОВАНИЯ

Модератор: Ребята, у нас в Центре детского творчества открылась студия графического дизайна и виртуального проектирования. Как вы думаете, а чем занимаются люди, которые работают в таких студиях? (*разрабатывают макеты рекламных щитов, вывески, визитки, занимаются дизайном сайтов, оформляют обложки книг...*).

Модератор: А вы знаете, что дизайнеры и художники-оформители занимаются еще и разработкой компьютерных игр. И это сейчас одно из интересных и востребованных направлений в их работе. Но это очень длительный и непростой процесс.

Модератор: И сегодня я предлагаю вам попробовать себя в роли начинающих графических дизайнеров и художников-оформителей. Прошу вас занять свои рабочие места.

Ребята рассаживаются за 6 столов, которые сгруппированы для 2-х проектных команд.

За каждым столом - по 2 человека.

Модератор: Итак, в нашу студию графического дизайна поступил заказ на разработку компьютерной игры. Вы будете работать в 2 проектных группах, и ваша задача - создать одного из персонажей компьютерной игры.

Модератор: Все дизайнеры и художники-оформители работают в различных профессиональных программах. Сегодня я хочу познакомить вас с одной из таких программ, которая называется Gimp. Именно ее вы видите на мониторах ваших ноутбуков. Увидели? Хорошо.

Модератор: В программе Gimp открыто изображение – это и есть эскиз персонажа нашей игры. Обратите внимание, на панели инструментов находятся заливка, кисть, цветовая палитра, текст. Сегодня мы будем работать с этими инструментами (*модератор знакомит с панелью инструментов*).

Модератор: С помощью инструмента «Заливка», который расположен на панели инструментов, вам нужно раскрасить персонаж в различные цвета. Для этого выбираете кисти и цвета на палитре.

Модератор показывает, как работать с инструментами.

Участники мастер-класса работают в графическом редакторе.

Модератор при необходимости оказывает помощь.

Модератор: Обратите внимание: у вас на столах лежат графические планшеты. Это тоже рабочий инструмент графических дизайнеров и художников-оформителей. Он необходим им для того, чтобы прорисовывать различные мелкие детали. Давайте и мы дорисуем нашим героям те детали, которые вы считаете необходимыми (глаза, нос, рот и др.). Для этого используйте стилус.

Ребята выполняют задание, работая на графических планшетах.

Модератор: А теперь придумайте имя своему персонажу и с помощью инструмента «Текст» напишите его. Вы молодцы! У вас получились классные персонажи для компьютерной игры. Я уверена, наш заказчик их точно оценит!

Модератор: Ребята, а кто-нибудь обратил внимание на то, что изображение, с которым вы работали, не совсем обычное. Раскрою секрет. Оно создано с помощью виртуальной реальности!

Модератор: Предлагаю всем вам побывать в этой виртуальной реальности. А помогут нам в этом 2 виртуальных шлема, контроллеры (они же VR- джойстики) и программа для рисования Tilt Brush. Погружаться в виртуальную реальность вы будете по очереди. Пока кто-то из членов группы будет в виртуальной реальности, остальные смогут наблюдать за его действиями в монитор. Так коллективно вы создадите общую виртуальную картинку компьютерной игры.

Модератор: Сейчас предлагаю вам познакомиться с правилами работы. В шлеме вы должны осмотреться, найти вокруг себя очерченный круг и встать в его центр. Это ваше рабочее место. За пределы этого круга выходить не желательно, чтобы не потерять связь с виртуальной реальностью. Работаете вы с помощью 2-х VR-джойстиков. Левым джойстиком вы выбираете кисти и эффекты для создания своей картины, правым - вы рисуете. Когда представитель проектной группы находится в виртуальной реальности, остальные члены команды наблюдают за всем, что происходит на мониторе и не разговаривают, чтобы было слышно только мой голос и тому, кто в этот момент рисует, было проще работать. После того, как один представитель

команды закончит рисовать, я приглашаю следующего. Ну что, принимаем условия работы? Тогда мы начинаем!

Модератор: Первая проектная группа будет работать со мной. Вторая – со 2 педагогом, который нам помогает.

Далее модераторы, работая с проектной командой, предлагают каждому из ее членов с помощью комплекса виртуальной реальности и программы Tilt Brush нарисовать какой-то определенный элемент (земля, трава, солнце, цветы и т.д.) для создания единой композиции (картинки компьютерной игры).

Модератор: С помощью VR-шлема и 2 джойстиков тебе необходимо нарисовать **землю!** Правой рукой с помощью нижней кнопки ты будешь рисовать.левой рукой ты работаешь с «панелью инструментов». Мы будем пользоваться такими инструментами, как «палитра» - это цветовой круг и «кисти». Чтобы выбрать нужным нам инструмент «палитра», большим пальцем левой руки аккуратно проводим по кругу Touch системы (*левой рукой, большим пальцем нажимаем на край круглой кнопки посередине джойстика*). Находим цветовой круг и с помощью правой руки нижней кнопкой выбираем коричневый цвет. Теперь левой рукой выбирай инструмент «кисть». Выбрал? Молодец! Правой рукой с зажатой нижней кнопкой ровными штрихами начинай рисовать землю. Молодец, очень здорово получилось. Ты справился со своим заданием.

Модератор: Я приглашаю следующего представителя проектной группы. **Твоя задача нарисовать небо!..**

Твоя задача нарисовать солнце!..

Твоя задача нарисовать облака!..

Твоя задача нарисовать траву!..

Твоя задача нарисовать цветы!..

Пока в шлеме работает 1 участник группы, другие могут видеть на экране ноутбука, что создается с помощью комплекса виртуальной реальности. В результате работы каждой проектной группы, появляется изображение.

Модератор: Какие замечательные изображения у вас получились! Вот так, используя профессиональные программы для рисования, современное оборудование, работают настоящие графические дизайнеры и художники-оформители. Начало созданию компьютерной игры положено. В течение последующих мастер-классов вы сможете завершить свою работу и представить заказчику единый продукт.

Модератор: Ну что, ребята, вам понравилось у нас в студии? Появилось ли у кого-нибудь из вас желание стать в будущем графическим дизайнером, разработчиком виртуальных миров, художником-оформителем? Если да, то приходите к нам в Центр детского творчества, записывайтесь на программу «Графический дизайн», чтобы стать настоящими ПРОФИ в этом

деле! А сейчас предлагаем вам принять участие в он-лайн опросе по ссылке <https://clck.ru/LAuoF> (анкета для участников мастер-класса размещена на сайте МОУ ДО «Центр детского творчества»).

Интерактивный профориентационный квест «В ПОИСКАХ НОВЫХ ОТКРЫТИЙ»

Разработчики:

Ахмадеева М.С., методист

Шевчук О.В., методист

Цель: расширить представление учащихся о различных профессиях через активную творческую и познавательную игру.

Целевая аудитория: младший школьный возраст.

Необходимое оборудование, материалы: интерактивная доска, ноутбуки, интерактивная презентация (*Приложение 3*), видеоматериал.

Время проведения: 45 мин.

Ход квеста

На ноутбуках размещена интерактивная презентация (Приложение 3).

Модератор предлагает участникам квеста отвечать на вопросы, использовать для перехода к последующим этапам квеста интерактивную стрелку «Далее».

Модератор: Приветствуем всех на профориентационном квесте «В поисках новых открытий». Сегодня мы предлагаем вам стать IT-путешественниками и совершить увлекательную одиссею в поисках новых открытий по нашему Парку профессий. Перемещаясь от площадки к площадке, вы будете выполнять определенные задания и зарабатывать виртуальную валюту – биткойны. Когда соберете все биткойны, вас ждет сюрприз.

Модератор: Чтобы начать наше путешествие, ответьте на вопрос: «Какая должность самая главная, самая важная у нас в стране?» (*Президент*). Нажмите на стрелку со словом «Далее».

На экране 3 дверцы сейфа с замками, на которых расположены цифры 30, 35 и 40. Вверху вопрос: «С какого возраста гражданин РФ может быть избран президентом?»

Модератор: Выберите правильный вариант ответа, с какого возраста гражданин РФ может быть избран президентом: с 30, 35, 40 лет.

Модератор: Нажмите на один из замочков: если ответ неправильный, то дверь сейфа исчезает. А если ответ правильный, то дверь открывается.

Модератор: Нажмите на стрелку «Далее».

На экране план-схема помещения

В нижнем левом углу расположен веб-кошелек, куда будут собираться биткойны

Модератор: Для продолжения путешествия нажмите на * с номером 10 и просмотрите видеоролик.

Видеоролик рассказывает о работе площадки «Студия звукозаписи, в котором предлагается для получения первого биткойна выполнить задание

Модератор: Нажмите на указатель со словом «Далее».

Модератор: Выберите и нажмите на те картинки, которые имеют отношение к диджею (*В центре слайда картинка диджея, вокруг - изображения различных предметов, относящихся и не относящихся к профессии диджея*).

Модератор: Если выбранный предмет правильный, он перемещается к диджею. Если неправильный, то исчезает.

Модератор: Нажмите на указатель со словом «Далее».

Модератор: Вы молодцы, справились с заданием! Чтобы получить заработанный биткойн, нажмите на него (*биткойн падает в веб-кошелек*).

Модератор: Нажмите на указатель со словом «Далее».

На экране план-схема

Модератор: Для выполнения следующего задания квеста нажмите на квадратик с цифрой «1».

При нажатии на экране появляется конверт с заданием и изображение кнопочного телефона.

Надпись на конверте «С помощью телефона расшифруйте запись и вы узнаете, куда двигаться дальше». На кнопках телефона расположены буквы и цифры. Каждой цифре соответствует несколько букв. Например, 2/1 – буква А. На кнопке с цифрой «2» у буквы А первая позиция.)

ЗАШИФРОВАННОЕ ЗАДАНИЕ НА КОНВЕРТЕ

5/4, 9/4, 6/3, 5/2, 2/1, 3/1, 7/3, 2/1, 6/3, 9/1 (Ответ: пятнадцать)

Модератор: Нажмите на указатель со словом «Далее».

На экране план-схема

Модератор: Нажмите на * с номером, который вы только что успешно расшифровали.

На экране видеоролик, рассказывающий о работе площадки «Поликлиника».

Предлагается выполнить следующее задание

Модератор: После просмотра видеоролика нажмите на указатель со словом «Далее».

На экране появляется профессиограмма медицинской сестры

Модератор: Выберите правильные варианты ответов.

Модератор: Чтобы определить *, которую вам необходимо открыть, угадайте её номер: первая цифра в номере * - ответ на 1 вопрос, вторая цифра в номере * - это сумма номеров ответов на 2 и 3 вопросы.

Модератор: Нажмите на указатель со словом «Далее».

Модератор: Вы молодцы, справились с заданием! Чтобы получить заработанный биткойн, нажмите на него (*биткойн падает в веб-кошелек*).

Модератор: Нажмите на указатель со словом «Далее».

На экране план-схема

Модератор: Нажмите на * с номером, который вы определили.

На экране видеоролик, рассказывающий о работе площадки «Станция техобслуживания».

Предлагается пройти профи-блиц

Модератор: Нажмите на указатель со словом «Далее».

Модератор: При ответе на вопросы профи-блицы выберите и нажмите на один из трех вариантов.

Если ответ неправильный, он исчезает.

Модератор: Нажмите на указатель со словом «Далее».

Модератор: Чтобы получить заработанный биткойн, нажмите на него (*биткойн падает в веб-кошелек*).

Модератор: Нажмите на указатель со словом «Далее».

Модератор: Поздравляем! Вы справились со всеми заданиями и прошли интерактивный квест! А теперь, обещанный сюрприз!

Модератор: Нажмите на веб-кошелек.

При нажатии на веб-кошелек появляется надпись «Сюрприз: за успешное прохождение квеста вы

можете стать обладателями уникального сертификата «Парка профессий». Для этого пришлите на наш электронный адрес moucdt@nadym.yanao.ru заявку с указанием фамилии и

имени участника квеста

Профориентационная деловая игра «Выбираем будущее»

Разработчики:

Скоренко Р.А., заместитель директора по УВР

Какурина О.Н., методист

Цель: содействовать профессиональной ориентации учащихся.

Задачи: познакомить с профориентационным цифровым ресурсом «Атлас новых профессий», спектром профессий будущего и их важными характеристиками, развивать навыки коммуникации и совместной проектной деятельности, формировать мотивацию у подростков к дальнейшему осмыслению, получению самостоятельного практического опыта в самореализации и профориентации с учетом своих желаний, интересов и возможностей.

Целевая аудитория: учащиеся среднего и старшего школьного возраста.

Необходимое оборудование, материалы: телевизор или интерактивная доска, 4 ноутбука с выходом в интернет (по 2 для каждой проектной группы), видеоролик о профессиях будущего на основе Атласа новых профессий (<https://clck.ru/S8PFX>), маркеры, бумага, бейджи с названиями новых профессий, раздаточный материал (*Приложение 4*).

Методический ресурс: Атлас новых профессий <http://atlas100.ru/>.

Время проведения: 1 час.

Ход игры

Модератор: Наше будущее через 10, 20, 30 лет... Какие профессии будут актуальны уже совсем скоро, когда вам предстоит определяться с выбором ВУЗа и будущей профессии. Над этим я предлагаю вам сегодня задуматься, потому что ваше будущее совсем рядом. И очень важно уже сейчас сделать правильный, осознанный выбор своей личностной и профессиональной траектории развития, чтобы быть востребованным специалистом. Но прежде я предлагаю вам посмотреть один видеоролик.

Демонстрация видеоролика о профессиях будущего (на основе Атласа новых профессий)

Модератор: Заставляет задуматься, правда? А знакомы ли вы с профессиями будущего? Какими компетенциями должны обладать представители профессий будущего? А вы уже решили или думали о том, кем станете и куда пойдете учиться? (*ответы участников*).

Модератор: Предлагаю вам сегодня стать участниками игры «Выбираем будущее» и перенестись в это будущее с помощью Атласа новых профессий. При входе вы все получили цветные жетоны. Прошу выйти всех, у кого желтый жетон. Вы - первая проектная группа. У кого зеленые жетоны – 2 группа.

Группы рассаживаются за разные столы

Модератор: Итак, вы представляете 2 компании: первая группа - «Школа будущего», вторая - строительная корпорация «ЭкоСтрой». В ваши компании требуются специалисты по следующим вакансиям (вы и являетесь потенциальными претендентами на эти профессии):

«Школа будущего»:

1. Игропедагог.
2. Разработчик образовательных траекторий.
3. Тренер по майнд-фитнесу.
4. Ментор стартапов.
5. Координатор образовательной онлайн-платформы.
6. Разработчик инструментов обучения состояниям сознания.

Строительная корпорация «ЭкоСтрой»:

1. Проектировщик инфраструктуры «умного дома».
2. Архитектор «энергонулевых домов».
3. Проектировщик доступной среды.
4. Экоаналитик в строительстве.
5. Проектировщик 3-печати в строительстве.
6. BIM-менеджер-проектировщик

Модератор: Ваша задача:

1. Изучить вакансии вашей организации (корпорации), воспользовавшись для этого интернет-ресурсом АТЛАС НОВЫХ ПРОФЕССИЙ (<http://atlas100.ru/>). Чтобы вы смогли устроиться на работу в Школу будущего или Строительную корпорацию «ЭкоСтрой», вы должны обладать определенным набором навыков, компетенций. Атлас новых профессий поможет вам узнать, чем занимаются представители этих необычных профессий, какими надпрофессиональными навыками должны обладать такие специалисты.

2. Провести PR-кампанию вашей организации (корпорации):

- придумайте название вашей организации (корпорации);
- представьте ваши профессии будущего;
- определите миссию вашей организации (корпорации) и предложите идею-проект, над которым будут работать специалисты вакантных на данный момент профессий.

Модератор: Вам в помощь на столах лежат раздаточные материалы по организации вашей работы (инструкция, список вакансий, навыки будущего).

Модератор: На работу с Атласом новых профессий дается 25-30 минут. После – каждая группа в течение по 5-7 минут проводит PR-кампанию вашей организации.

Командная работа 2-х групп с информационным ресурсом Атлас профессий. В процессе работы участники игры знакомятся с контентом ресурса, навигацией по нему, знакомятся с профессиями будущего в области образования, строительства, отрабатывают алгоритм проведения PR-кампании

Модератор: Спасибо за презентацию ваших организаций будущего. А теперь я предлагаю выступить каждой группе и в роли экспертов. Оцените, насколько уникальна деятельность компании (ее миссия, идея-проект), которую представили ребята из другой группы, захотели бы вы работать в ней.

Все высказываются поочередно, аргументируя свое мнение

Модератор: Я благодарю всех сегодня за активную работу. Уверена, что знакомство с информационным ресурсом «Атлас новых профессий» было очень полезным. Атлас новых профессий – это инструмент, который поможет открыть новые горизонты профессионального самоопределения для каждого из Вас. Ведь чтобы стать хорошим профессионалом через несколько лет, нужно как четко представлять, чем Вы хотите заниматься в будущем, и начать это будущее строить уже сегодня.

Тренинг «Качели времени, или путешествие в позитивное будущее»

Разработчик:

Васик Л.А., педагог-психолог

Цель: создание участниками тренинга желаемого образа будущего и плана его достижения.

Задачи: познакомить с форсайт-технологией, мотивировать учащихся на личностное саморазвитие и профессиональную ориентацию.

Целевая аудитория: учащиеся среднего и старшего школьного возраста (13-18 лет), в количестве 10 -12 человек.

Необходимое оборудование, материалы: интерактивная доска, ноутбук, музыкальный центр, колокольчик, буклеты, ручки, листы формата А-4.

Методический ресурс: форсайт-технология С.Тетерского «Качели времени». В основе которой лежат современные разработки в области футурологии, прогнозирования, форсайта, политического и стратегического анализа, а так же теория позитивного будущего, которая «позволяет учащимся увидеть завтрашний день в ярких красках», увидеть себя в будущем и понять, какие шаги нужно сделать уже сегодня, чтобы достичь желаемого завтра.

Время проведения: 40 минут.

Ход тренинга

Участники рассаживаются на стулья, расставленные полукругом, лицом к интерактивной доске. В центре полукруга стоит журнальный столик, на котором размещены буклеты, ручки, листы формата А-4.

Модератор: Здравствуйте! Сегодня мы с Вами отправимся в путешествие в позитивное будущее. Чтобы это путешествие было полезным и приятным, нам с Вами необходимо познакомиться.

Модератор: Встаньте, пожалуйста, со своих мест и образуйте большой круг. Каждый участник называет своё имя, хобби, увлечение. Например: «Я, Маша, увлекаюсь рисованием».

Участники представляют себя, рассказывают о своих хобби, интересах, увлечениях.

Модератор: Присаживайтесь на свои места. Теперь мы с Вами познакомились и можем отправляться в наше путешествие. Но сначала я предлагаю вам провести небольшой эксперимент.

Участники получают листы формата А-4.

Модератор: Сверните лист пополам и оторвите верхний правый угол. Сверните ещё раз лист пополам и оторвите верхний правый угол. (Эта процедура повторяется до тех пор, пока есть возможность оторвать угол бумаги).

Модератор: Разверните лист бумаги и продемонстрируйте всем, что у вас получилось. Посмотрите, что получилось у других участников (*участники демонстрируют получившиеся «снежинки» и сравнивают результаты*)

Модератор: А сейчас я предлагаю ответить вам на предложенные вопросы:

1. Какие выводы можно сделать из этого эксперимента?
2. Как вы думаете, для чего я вам предложила этот эксперимент?

Модератор: Все участники получили одинаковые листы бумаги и выполняли одно задание, при этом результаты получились отличные друг от друга. Можно констатировать, что не видя результат, к которому необходимо прийти, очень сложно его достигнуть.

Модератор: Чёткое понимание своего будущего позволит сформировать чёткое понимание, какие шаги необходимо сделать, чтобы его достичь.

Модератор: Чтобы наше путешествие оказалось комфортным, давайте познакомимся с правилами путешествия

*На интерактивной доске появляется слайд «Правила работы»,
модератор их комментирует, оценивает понимание правил участниками*

Правила работы:

1. Быть искренним. Полученная информация это личная ценность для вас, относитесь к ней бережно.

2. Работаем в позитивном ключе! Создаём только привлекательные, вдохновляющие, гуманистические образы!

3. Работаем с собой, не забывая про окружающих – не мешаем друг другу!

Модератор: «Инструктаж» по технике безопасности нашего путешествия проведён, получите посадочные талоны.

Участники получают буклеты и ручки.

Модератор: Откройте буклет и в разделе «Я - творец своей жизни» в течение 3 минут напишите свои позитивные качества.

Звучит спокойная музыка. Участники вписывают в буклет свои позитивные качества.

Модератор: Поделитесь, пожалуйста, со всеми, какими позитивными качествами мы обладаем.

Участники по кругу называют свои позитивные качества.

Модератор: Спасибо за активность!

Модератор: Следующий этап – раздел «Мои дары». В течение 3 минут напишите как минимум 5 даров – то, чем вы могли бы поделиться друг с другом, то, что умеете делать лучше всего, чему можете научить других!

Звучит спокойная музыка. Участники вписывают в буклет дары, которыми они могут поделиться с участниками.

Модератор: Ну а теперь давайте делиться дарами!

Участники по кругу делятся своими дарами.

Модератор: Позитивная самооценка, осознание своих сильных сторон является залогом успешности. Вы выявили свои дары, свои ресурсы, а теперь я приглашаю вас в путешествие в будущее.

Модератор: Расположитесь удобно.

Участникам предлагается (мысленно) переместиться в желаемое будущее и принять его как уже состоявшееся.

Модератор: Нам с вами предстоит мысленно переместиться в будущее. По моему сигналу вы мысленно окажетесь в будущем, в котором вы состоялись во всех жизненных сферах. Перед отправкой напоминаю про наше главное правило - мы строим только позитивное будущее!

Сигнал перемещения - Звонит колокольчик.

Звучит тихая, спокойная музыка.

Модератор: Закройте глаза. Сделайте глубокий вдох через нос, выдохните через рот. Представьте своё будущее....будущее, в котором вы состоялись как профессионал...., достигли вершины своей профессиональной....., социальной....., личностной..... карьеры. Посмотрите вокруг.....где вы находитесь?..... опишите для себя обстановку....., что вас окружает?.... какие люди находятся рядом с вами?.....какие чувства вы испытываете?.....А теперь представьте, вы сидите в шикарном доме у камина.....на коленях у вас – самый обожаемый внук.....Он смотрит на Вас влюблёнными глазами....и задаёт самые важные для него вопросы....что вы ему ответите.....запомните ваши ответы....

1. Чему интересному и полезному ты меня можешь научить?
2. Что нам с тобой приятнее всего делать вместе?
3. Какое место на планете Земля для тебя самое лучшее?
4. Каким образованием, в каком городе ты дорожишь больше всего?
5. Какие таланты ты считаешь самыми важными для себя?
6. Когда ты свободен, чем ты больше всего теперь любишь заниматься?
7. Что в тебе больше всего ценят окружающие?
8. Какая из твоих многочисленных профессий вызывает у тебя самые тёплые воспоминания?
10. Какими профессиональными достижениями и наградами ты гордишься больше всего?

Модератор: Обнимите своего любимого внука.... Скажите ему «До свидания».... вам пора возвращаться....Чтобы все проанализировать..... я начинаю обратный отсчёт и после звука колокольчика вы вернётесь в настоящее.... в сегодняшний день.... три....два...один...звук колокольчика.

Модератор: Добро пожаловать в настоящее! Теперь, пожалуйста, зафиксируйте в своих бланках, что вы ответили на вопросы вашего внука.

Участники фиксируют в бланках ответы на вопросы

Модератор: Поздравляю! То, что вы сейчас записали, является своеобразной «памяткой», напоминанием о главном в жизни – как добиться своего успеха! У вас появилась удивительная возможность сопоставить будущее с сегодняшним днём и понять, что можно изменить уже сегодня, чтобы получить желаемое завтра.

Модератор: Мы с вами совершили увлекательное и уникальное путешествие в будущее. Теперь только вы знаете, что нужно сделать для того, чтобы оно стало успешным. Все в ваших собственных руках!

Модератор: Давайте встанем в тесный круг, возьмёмся за руки и отправим импульс позитива, интереса и успеха друг другу.

Участники выполняют упражнение «Импульс» (лёгкое пожатие рук по цепочке).

Материалы для проведения
профорientационного квеста-игры «ПрофиНавигатум»



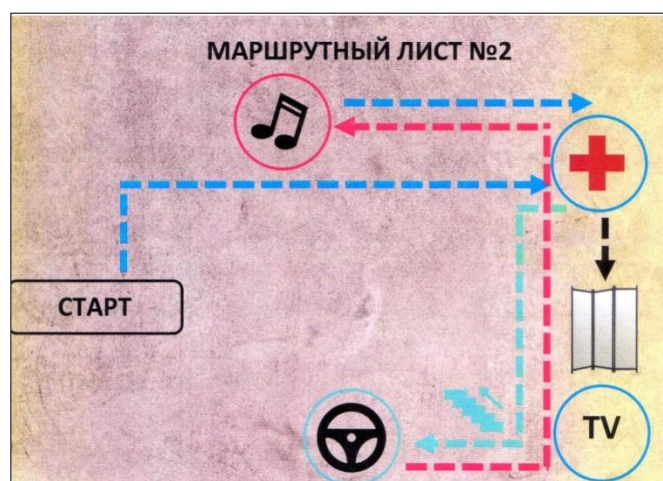
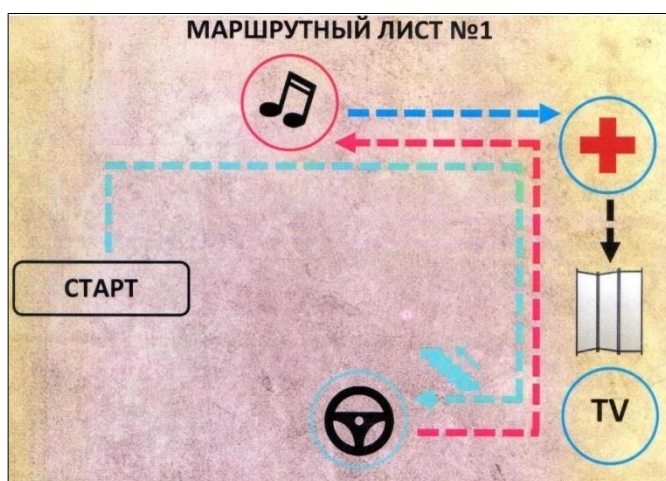
Части «музыкального» пазла

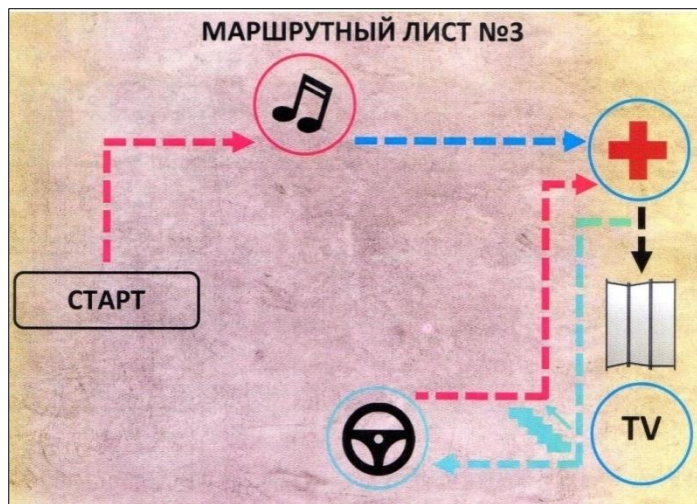


Части «технического» пазла

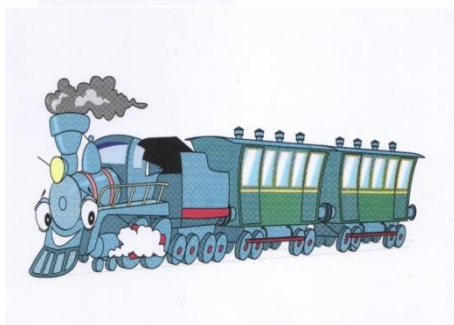
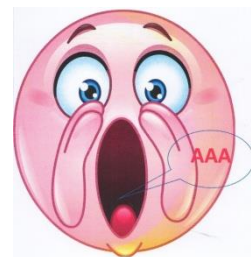


Части «медицинского» пазла

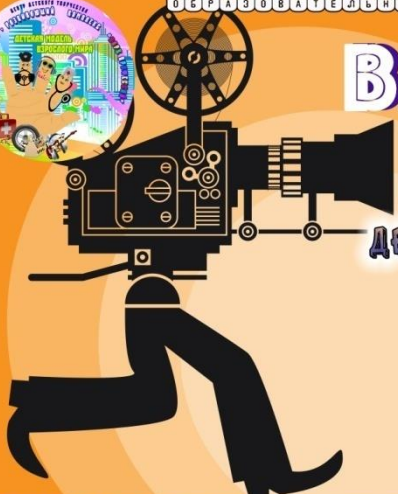




Карточки для работы на площадке «Студия звукозаписи»



ОБРАЗОВАТЕЛЬНО - РАЗВИВАЮЩИЙ КОМПЛЕКС "ПАРК ПРОФЕССИЙ"



ВХОДНОЙ БИЛЕТ

ПОСЕЩЕНИЕ
ДЕТСКО-ЮНОШЕСКОЙ СТУДИИ ТЕЛЕВИДЕНИЯ
"МЕДИА-ПОЛЮС"

серия ЦДТ №112018 ***

цена билета на группу: **заработанные центрики
и хорошее настроение!!!**

КОНТРОЛЬ



Материал для проведения мастер-класса «Секреты Профессии»

Куар-коды



ГРАФИКА



ДИЗАЙН



ХУДОЖНИК



ГЕЙМЕР



ВИРТУАЛЬНЫЙ
МИР



ОФОРМИТЕЛЬ

**Демонстрационный материал интерактивного профориентационного квеста
«В поисках новых открытий»
(слайды интерактивной презентации)**

Слайд 1



Слайд 2



Слайд 3



Слайд 4



Слайд 5



Слайд 6



Слайд 7



Слайд 8



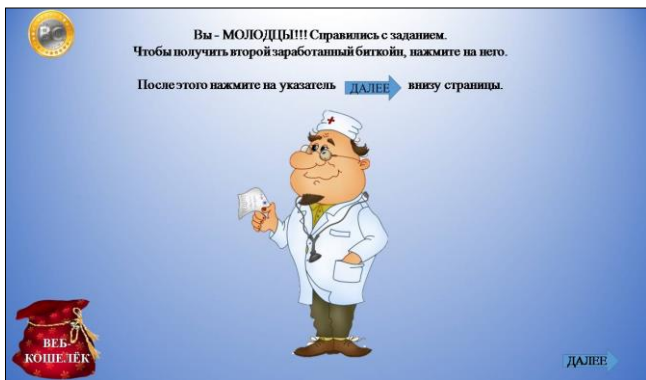
Слайд 9



Слайд 10



Слайд 11



Слайд 12



Слайд 13

ПРОФИ-БЛИЦ
Инструкция: при ответе на вопросы, выберите и нажмите на один из трёх вариантов.
Если ответ неправильный, он исчезает.

С КАКОГО ВОЗРАСТА МОЖНО ПОЛУЧИТЬ ВОДИТЕЛЬСКИЕ ПРАВА?

18 16 20

КАКАЯ КАТЕГОРИЯ ПРАВ НЕ СУЩЕСТВУЕТ?

A H B

ДАЛЕЕ

Слайд 14

КАКАЯ БУКВА ОБОЗНАЧАЕТ КАТЕГОРИЮ УПРАВЛЕНИЯ ЛЕГКОВЫМ АВТОМОБИЛЕМ?


B D E



КАКИМ УМЕНИЕМ НЕ ОБЯЗАТЕЛЬНО ДОЛЖЕН ОБЛАДАТЬ ВОДИТЕЛЬ?

Разбираться в устройстве машины Работать на компьютере Уметь читать дорожные карты

ДАЛЕЕ

Слайд 15

 Вы - МОЛОДЦЫ!!! Справились с заданием.
Чтобы получить третий заработанный биткойн, нажмите на него.
После этого нажмите на указатель **ДАЛЕЕ** внизу страницы.



ДАЛЕЕ

Слайд 16

Поздравляем!!!
Вы справились со всеми заданиями и прошли интерактивный квест.
А теперь, обещанный сюрприз.
Нажмите на Веб-кошелёк.



СЮРПРИЗ за успешное прохождение квеста вы можете стать обладателями уникального сертификата Парка Профессий. Для этого пришлите на наш электронный адрес more.dle.nod@yandex.ru заявку с указанием фамилии и имени участника квеста.

**Раздаточный материал для проведения профориентационной деловой игры
«Выбираем будущее»**

Карточка №1 «Вакансии»

На работу в строительную компанию «ЭкоСтрой» требуются



Проектировщик инфраструктуры «умного дома»
Архитектор «энергонулевых домов»
Проектировщик доступной среды
Экоаналитик в строительстве
Проектировщик 3-печати в строительстве
ВМ-менеджер-проектировщик

Карточка № 2«Вакансии»

На работу в Школу Будущего требуются












Координатор образовательной онлайн-платформы
Игропедагог
Разработчик образовательных траекторий
Ментор стартапов
Тренер по майнд-фитнесу.
Разработчик инструментов обучения состояниям сознания

Карточка №3 «Инструкция»

ИНСТРУКЦИЯ

1. Воспользовавшись интернет-ресурсом АТЛАС НОВЫХ ПРОФЕССИЙ (<http://atlas100.ru/>), изучите вакансии вашей организации (корпорации).
2. Проведите PR-кампанию:
 - придумайте название вашей организации (корпорации);
 - представьте ваши профессии будущего;
 - определите миссию вашей организации (корпорации).

Карточка №4 «Навыки будущего»

	Системное мышление		Экологическое мышление
	Межотраслевая коммуникация		Управление проектами
	Клиентоориентированность		Работа с людьми
	Бережливое производство		Работа в условиях неопределенности
	Мультиязычность и мультикультульность		Навыки художественного творчества
	Программирование/ Робототехника/ Искусственный интеллект		

Карточка №5 «Схема-таблица для разработки PR-кампании»

Название компании		
Миссия компании (для чего)		
Специалисты компании (профессии будущего)	Суть деятельности (чем будут заниматься)	Надпрофессиональные навыки
<u>Идея-проект компании (название, суть идеи)</u>		

ЛИТЕРАТУРА

1. Адольф В., Ковалевич И. Профессиональная ориентация – условие успешной социализации в информационном обществе//Воспитание школьников, 2009, №9.
2. Беседина И. И. Технология профориентационной работы в общеобразовательных учебных заведениях. - М., ПМУЦ, 2001.
3. Климов Е.А. Психология профессионального самоопределения. – Ростов-на-Дону: Феникс, 1996.
4. Мордовская А.В. Теория и практика жизненного и профессионального самоопределения старшеклассников. – М.: Akademia, 2000.
5. Пряжников Н.С. Методы активизации профессионального и личностного самоопределения. – М., Издательство НПО «Модэк», 2002.
6. Пряжников Н.С. Профориентация в школе: игры, упражнения, опросники (8-11 классы). – Москва: Вако, 2005. – 288 с.
7. Пряжников Н.С. Игры и методики для профессионального самоопределения старшеклассников. – М.: Первое сентября, 2004. – 224 с.
8. Психология профессий/Под ред. Э.Ф. Зеера. - М.: Академический Проект, Фонд «Мир», 2008.
9. Сборник профориентационных, викторин, конкурсов в помощь профконсультанту для проведения профориентационных мероприятий: Методическое пособие / Автор-составитель А.К. Лукина; Краснояр. гос. ун-т. – Красноярск, 2004.
10. Тетерский С.В. «Качели времени» и теория позитивного будущего. Научно-методическое пособие Серия «Форсайт: известное будущее для счастливого настоящего». — Москва: АНОДИМСИ и МФК «Мотиватор 24», 2013.

ПрофиНавигатум

Сборник профориентационных игр, квестов, деловых игр, тренингов.

Авторы-составители

**Орлова Л.В., Скоренко Р.А., Семенчук И.А., Ахмадеева М.С.,
Шевчук О.В., Какурина О.Н., Васик Л.А., Зайчикова В.В.**

629730, Ямало-Ненецкий автономный округ, г.Надым,
Муниципальное образовательное учреждение дополнительного образования
«Центр детского творчества»,
ул. Зверева, д. 42 а, тел./факс: 8 (3499) 52 43 78
e-mail: moucdt@nadym.yanao.ru,
<https://ctddo.yanaoschool.ru>