

Министерство просвещения Российской Федерации

Грант «Создание сети школ, реализующих инновационные программы для отработки новых технологий и содержания обучения и воспитания, через конкурсную поддержку школьных инициатив и сетевых проектов»

Лот «Разработка и апробация вариативных форм проведения промежуточной и итоговой аттестации по учебному предмету «Технология»

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа № 36» г. Чебоксары Чувашской Республики**

Проект «От школы к профессионалам будущего»

Образовательный квест «Я выбираю...»



Не профессия выбирает человека, а человек профессию

Чебоксары 2020

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">• Руководитель (руководит работой).• Дизайнер (оформляет работу).• «Хранитель времени» (следит за временем).• Оратор (защищает продукт).• Генераторы идей (выдвигают и претворяют идеи в практические дела).	

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 зарисовать 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 (создаст 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>.