

СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	3
1. Квест как образовательная технология.....	6
2. Использование квест-технологии в профориентационной работе с обучающимися.....	10
3. Технология проведения практического мероприятия формата Квест на профориентационном событии» в рамках проекта «Билет в будущее».....	15
Заключение.....	27
Список литературы.....	28
Приложение 1. Профориентационный квест-игра «ПрофНавигатум».....	30
Приложение 2. Профориентационный квест «Город профессий».....	45
Приложение 3. Квест-игра «Путешествие в мир профессий».....	53
Приложение 4. Профориентационный квест «Школа детективов «Профессиональный свет».....	61
Приложение 5. Квест по профориентации «Вперед в будущее».....	66

ВВЕДЕНИЕ

Согласно Стратегии развития молодежи Российской Федерации на период до 2025 года одним из приоритетных направлений деятельности государства в сфере молодежной политики является организация профессиональной ориентации молодежи 14-16 (17) лет и помощь в построении образовательной траектории учащихся. По прогнозам государства, правильно организованная профориентационная работа в школах позволит обеспечить более осознанный выбор молодежью будущей специальности, что в свою очередь приведет к росту человеческого капитала молодежи на 2-2,5 % к 2025 г. [7]. Это свидетельствует о том, что государство заинтересовано в создании эффективной системы профессиональной ориентации молодежи, разработке и реализации профессионального самоопределения обучающихся, а также поддержке организаций, занимающихся профориентационной деятельностью.

В 2018 году в начале реализации проекта Союзом «Молодые профессионалы (WorldSkills Russia)» было проведено исследование о профессиональном самоопределении российских школьников [6]. В опросе приняло участие около 100 тысяч человек из 40 регионов страны. По его результатам оказалось, что более 70 % школьников не знают, чем они хотят заниматься в жизни и не представляют себя в какой-либо деятельности. И только 5% школьников, принимавших участие в опросе, ответили, что определились с будущей профессией. В 2019 году Научно-исследовательским центром профессионального образования и систем квалификаций ФИРО РАНХиГС было проведено исследование качества профориентационной работы в регионах [4]. Согласно этому исследованию, одной из проблем профориентации в российских школах является направленность на подготовку школьников к выбору профессий сегодняшнего или вчерашнего дня, практически не ориентируясь на профессии будущего. Данные показатели демонстрируют системную

проблему, решение которой должно приниматься на разных уровнях: семьи, общества и государства. И сделать это можно посредством внедрения эффективной системы профессиональной ориентации молодежи.

Профессиональная ориентация определяется как организационно-педагогическая и информационная деятельность образовательных учреждений, семьи и общественных организаций, обеспечивающих населению помощь в выборе профессии с учетом индивидуальных интересов каждой личности и потребностей рынка труда [2].

На сегодняшний день основное направление развития в области профориентации определяет государство. Недостаток специалистов в определенных областях, повышенное внимание выпускников к популярным в данный момент профессиям и увеличение конкурентоспособности страны в области инноваций заставляют государство вкладывать бюджетные деньги в профессиональную ориентацию детей. У этого процесса есть два инструмента. Во-первых, это искусственное создание спроса на те или иные специальности посредством регуляции количества бюджетных мест в высших и средних специальных учебных заведениях. Этот механизм позволяет регулировать рынок труда, но при этом он не решает вопроса профессионального самоопределения отдельного человека. Вторым масштабным инструментом является создание и поддержка проектов, которые позволяют школьникам погружаться в разные профессии. Так, например, федеральная сеть технопарков «Кванториум» представляет собой один из самых популярных проектов АНО «Агентство стратегических инициатив». Это площадки дополнительного образования, которые оснащены высокотехнологичным оборудованием и нацелены на подготовку новых высококвалифицированных инженеров, а также разработку и внедрение инновационных идей и технологий.

На сегодняшний день профориентация школьников – приоритетная государственная задача, закреплённая в национальном проекте «Образование». На основе исследований в учебный процесс были внедрены

системы практик, стажировок и дней открытых дверей в учебных заведениях, а также разработаны профориентационные тесты и технологии работы с молодежью.

Несмотря на то, что феномен профориентации уже достаточно изучен, по-прежнему остается актуальным вопрос о том, как сделать этот процесс более интересным и эффективным для школьников. Поскольку устаревшие методики и форматы проведения не способствуют тому, чтобы максимально вовлечь современного подростка в профориентационную деятельность. Поэтому сегодня особое внимание уделяется интерактивным формам работы с учащимися. Среди них можно выделить такие как игры, квесты, «мозговые штурмы» и др. Одним из наиболее эффективных способов интерактивных форм работы с детьми, успешно зарекомендовавшим себя в педагогической практике, является квест – технология. Актуальность использования квестов сегодня осознаётся всеми участниками образовательного процесса. Жизнь показывает, что современные дети лучше усваивают знания в процессе самостоятельного добывания и систематизирования новой информации. Квест, с его возможностями, оказывает неоценимую помощь педагогу, предоставляя возможность разнообразить образовательный процесс, сделать его необычным, запоминающимся, увлекательным, веселым, игровым для всех участников образовательных отношений. [3]

1. Квест как образовательная технология

В переводе на русский слово «Quest» означает продолжительный целенаправленный поиск, который может быть связан с приключениями или игрой; также служит для обозначения одной из разновидностей компьютерных игр.

Квест – это увлекательная игра в живом формате, участие в которой принимает команда из нескольких человек. В данной игре всегда предполагается выполнение определенных заданий, в течение которых за ограниченный промежуток времени, обычно от 60 до 90 минут, необходимо что-то найти – подсказку, предмет, сообщение, которые позволят двигаться дальше. Как правило, в таком необычном приключении участникам необходимо проявить эрудицию, логическое мышление, смекалку, а также умение работать в команде.

Популярность в образовании и воспитании детей квест-технологии начали набирать с 1995 года. Именно в этот год профессор калифорнийского университета Берни Доджем предложил применить в процессе обучения так называемую поисковую систему, которая подразумевала решение поставленной задачи с прохождением промежуточных этапов, на каждом из которых было необходимо выполнить определенное действие или найти ключ для продвижения на следующий уровень. Главной целью квест-технологии было обеспечение заинтересованности ребенка путем создания некоего процесса, похожего на игру. Берни Доджем назвал квестом сайт, который содержал проблемное задание и предполагал самостоятельный поиск информации в Интернете [5].

Им были определены следующие виды заданий для веб-квестов:

- пересказ - демонстрация понимания темы на основе представления материалов из разных источников в новом формате: создание презентации, плаката, рассказа;

- планирование и проектирование - разработка плана или проекта на основе заданных условий;
- самопознание - любые аспекты исследования личности;
- компиляция - трансформация формата информации, полученной из разных источников: создание книги кулинарных рецептов, виртуальной выставки, капсулы времени, капсулы культуры;
- творческое задание - творческая работа в определенном жанре - создание пьесы, стихотворения, песни, видеоролика;
- аналитическая задача - поиск и систематизация информации;
- детектив, головоломка, таинственная история - выводы на основе противоречивых фактов;
- достижение консенсуса - выработка решения по острой проблеме;
- оценка - обоснование определенной точки зрения;
- журналистское расследование - объективное изложение информации (разделение мнений и фактов);
- убеждение - склонение на свою сторону оппонентов или нейтрально настроенных;
- научные исследования - изучение различных явлений, открытий, фактов на основе уникальных он-лайн источников.

Попытки расширить и дополнить определение Берни Доджа были предприняты Томасом Марчем, который значительно детализировал понятие и представил ряд теоретических формулировок, помогающих глубже проникнуть в суть технологии квеста. Квест (или веб-квест), по мнению Т. Марча, - это построенная по типу опор учебная структура, использующая ссылки на существенно важные ресурсы в Интернете и аутентичную задачу с тем, чтобы мотивировать учащихся к исследованию какой-либо проблемы с неоднозначным решением, развивая тем самым их умение работать как индивидуально, так и в группе (на заключительном этапе) в ведении поиска информации и ее преобразовании в более сложное знание (понимание). Лучшие из квестов достигают это таким образом, что учащиеся начинают

понимать богатство тематических связей, легче включаются в процесс обучения и учатся размышлять над собственным познавательным процессом.

Во многом опираясь на труды Л.С. Выготского Т. Марч утверждал, что этот вид поисковой деятельности нуждается в «опорах», которые должен предоставить учитель. Опоры - это помощь учащимся работать вне зоны их реальных умений. Примерами опор могут быть такие виды деятельности, которые помогают учащимся правильно строить план исследования, вовлекают их в решение проблемы, направляют внимание на самые существенные аспекты изучения [3].

Согласно критериям оценки качества квеста, разработанными Т. Марчем, хороший образовательный квест должен иметь интригующее введение, четко сформулированное задание, которое провоцирует мышление высшего порядка, распределение ролей, которое обеспечивает разные углы зрения на проблему, обоснованное использование интернет-источниками.

В 60-е годы в СССР получила популярность так называемая «Зарница» – военно-спортивная игра, в которой команды соревновались в военно-прикладных видах спорта с элементами игры. Уже тогда игра была частью системы начальной военной подготовки. Со временем формат игровых и поисковых соревнований распространился и на другие сферы дополнительного образования. До сих пор остаются популярными игры, известные как «станционки» или «кругосветки». В такой игре на каждой «станции» команда или отдельный участник получает определенное задание, за успешное выполнение которого награждается баллами и возможностью перейти к следующей «станции». Такой формат больше всего похож на квест.

В настоящее время существует множество игровых форматов, которые массово называются квестами. Под квестом понимаются и комнатные игры, и прогулки по музеям с ответами на вопросы, даже обычное решение нескольких задач по одной теме можно назвать квестом.

В образовательном процессе квест – это специальным образом организованный вид исследовательской деятельности, для осуществления которой обучающиеся выполняют поиск информации по определенным адресам. Квесты могут проводиться как среди ровесников, так и среди детей разного возраста. В ходе такой игры у участников есть возможность пообщаться друг с другом, узнать для себя что-то новое и интересное, а также реализовать тягу к задачам и приключениям, заложенную в каждом человеке. Команды следуют по указанному маршруту и проходят испытания, требующие выносливости, эрудиции, сообразительности и умения нестандартно мыслить. На поиске решения для какой-то определенной задачи основаны квест-технологии в образовании. Они могут не только воздействовать на моральное становление ребенка как личности и улучшать его восприятие учебного материала, но и способствовать его нравственному и умственному развитию. Кроме того, в своей основе квест-технология имеет двойкий смысл из двух взаимоисключающих правил: поиск верного логического решения и применение нестандартных методов для решения поставленной задачи [3].

Как педагогическая технология квест реализует в себе элементы и игры, и тренинга, и мозгового штурма: это означает, что он решает ряд задач, которые выполняют перечисленные технологии.

Образовательный квест – это технология, которая реализует образовательные задачи и включает в себя элементы сюжета и ролевой игры. Данная технология связана с поиском и обнаружением мест, людей, объектов, информации, для решения главного вопроса квеста используются ресурсы определенной территории или информационные ресурсы.

Образовательные квесты могут проводиться как на территории школы, так и вне ее. Например, квесты в замкнутом пространстве, в учебном классе; квесты в парках, в музеях, внутри зданий; квесты на местности; смешанные варианты, сочетающие и перемещение участников, и сюжет, и поиск, и использование информационных технологий [3].

Квест-технология в рамках образовательной деятельности имеет особую воспитательную ценность: воспитывает личную ответственность; формирует культуру межличностных отношений и толерантность; стремление к самореализации и самосовершенствованию.

2. Использование квест-технологии в профориентационной работе с обучающимися

В соответствии с ФГОС выпускник основной школы должен ориентироваться в мире профессий и своих профессиональных предпочтениях, иметь готовность к выбору направления профильного образования или осознанному выбору и построению дальнейшей индивидуальной траектории образования на базе образовательного учреждения среднего профессионального образования.

Профессиональное самоопределение каждого человека начинается с раннего детства, когда в игре он принимает на себя разные профессиональные роли, а также проигрывает поведение, связанное с ними.

В ранней юности завершается профессиональное самоопределение выпускника, которое повлияет на всю его дальнейшую жизнь. Этим обуславливается необходимостью проведения систематической работы с учащимися по вопросам профессиональной ориентации и жизненному самоопределению в течение всего периода обучения в школе.

Начиная с 5 класса, у учащихся начинается становление нового уровня самосознания, - «Я-концепции». У подростков формируется потребность быть взрослым, осознавать себя личностью, отличной от других людей. Отсюда стремление к самоутверждению, самореализации, самоопределению. Одной из эффективных интерактивных технологий профессионального самоопределения учащихся является квест. Это технология развивающего обучения, которая базируется на общей теории деятельности и фундаментальной психолого-педагогической концепции единства

психического развития и деятельности, а именно на деятельностном подходе. В основе организации такой деятельности лежит потребность, которая возникает в результате данного детям задания. Квест может объединять в себе элементы тренинга, дискуссии и сюжетно-ролевой игры, а следовательно, выполнять ряд развивающих задач методов активного обучения и воспитания.

Квест как социально-педагогическую технологию в учебном заведении можно использовать в различных аспектах:

- во-первых, квест, как форма проведения занятия, позволяет школьникам быть активными участниками действия, творчески взаимодействовать друг с другом, развивать общекультурные и профессиональные компетенции, а также важные качества личности, необходимые будущим профессионалам: способность быстро принимать решения, действовать в условиях неопределенности, навыки командной работы, креативность мышления и другие;

- во-вторых, квест можно использовать в качестве элемента фонда оценочных средств, который позволяет проверить уровень сформированности компетенций.

В профориентации квест представляет собой игровое подобие профориентационного теста. Выполняя игровые задания, участники получают информацию о собственных способностях и склонностях, через игру узнают о способах профессионального применения этих склонностей и получают стимул к развитию тех способностей, которых им не хватает для того, чтобы претендовать на желаемую специальность. Профориентационный квест, как игровая активность, обладает высоким потенциалом вовлечения участников в новую сферу деятельности, формирования интереса к предмету игры и его позитивного образа.

Цель квест-технологии в профориентации – создание у школьников системы знаний о мире профессий, профессиональном самоопределении, знакомство с принципом осознанного выбора профессии с учетом

индивидуальных способностей, личных интересов, образовательных возможностей населенного пункта и особенностей современного рынка труда [5].

Исходя из сюжетной линии квесты могут быть следующими:

- линейными, в которых игра построена по принципу цепочки: выполнив одно задание, участники получают следующее, это продолжается до тех пор, пока весь маршрут не будет пройден;
- штурмовыми, при которых все участники получают главное задание и список точек с подсказками, при этом каждый из них самостоятельно выбирает путь решения задач;
- кольцевыми, которые по сути являются линейными квестами, но замкнутыми в круг, у каждой команды своя стартовая точка, которая в то же время будет являться и финишем.

Проориентационный квест может быть:

Также распространены следующие классификации квестов:

- по форме проведения (компьютерные игры-квесты, веб-квесты, медиа-квесты, квесты на природе, комбинированные);
- по режиму проведения (в реальном режиме; в виртуальном режиме; в комбинированном режиме);
- по сроку реализации (краткосрочные; долгосрочные);
- по форме работы (групповые; индивидуальные);
- по предметному содержанию (моноквест; межпредметный квест);
- по информационной образовательной среде (традиционная образовательная среда; виртуальная образовательная среда);
- по месту проведения (в замкнутом помещении, на местности с элементами ориентирования, на местности с элементами краеведения; смешанные квесты).

Учащиеся проходят этапы, последовательно выполняя задания и находя спрятанные или зашифрованные учителем ключи (коды, ответы на вопросы). Во время этого путешествия учащимся, возможно, приходится преодолевать многочисленные трудности и встречать множество персонажей, подсказок, которые помогают им. Побеждает команда

учащихся, первыми выполнивших все задания и пришедших к конечной цели.

Структура квеста может быть следующей:

- введение (в котором прописывается цели, задач, сценарий, сюжет, роли);
- задания (этапы прохождения, список вопросов, ролевые задания);
- порядок выполнения поставленной задачи (бонусы, штрафы);
- конечная цель (оценка, итоги, призы).

Квест в своей структуре предполагает наличие требований к отдельным ее элементам.

Так, во вступлении должны быть четко описана легенда (сценарий квеста), обзор всего квеста, где обозначается цель, в которой четко определен итоговый результат работы (центральное задание). Независимо от того, заложен элемент соревновательной или нет, конечная игровая цель – общая для всех команд, это главный внутренний мотиватор квеста.

Затем происходит деление коллектива класса на определенное 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. Отдельно подготавливаются и выдаются информационные ресурсы или их список, необходимые для выполнения заданий (карты, схемы, тесты, справочники, интернет материалы, карточки).

События и испытания для команд разнообразные и неожиданные (учебные задания: активные, логические, творческие, поисковые и пр.).

В заключение квеста группой создается итоговый продукт, который получается при выполнении самостоятельной работы над заданиями квеста. Полученный продукт демонстрируется и озвучивается командой.

При подведении итогов понимание заданий, достоверность используемой информации, ее отношение к заданной теме, критический анализ, логичность, структурированность информации, определённые позиции, подходы к решению проблемы, навыки представления информации.

В оценку включаются навыки работы в группе.

Использование технологии квеста с учащимися помогает формировать общее представление о различных типах профессий, об основных условиях успешного выбора профессии с учетом интересов, способностей учащихся, образовательных возможностей города и особенностей современного рынка труда, а также готовить учащихся к жизненному самоопределению.

Исходя из этого, нетрудно заметить, что квест-технология для детей разного возраста (от дошкольников до старших школьников) могут создаваться по одинаковому алгоритму. Разница может быть лишь в сложности поставленных заданий и методике поиска оптимального решения по достижению конечной цели.

При организации квеста важное внимание уделяется мотивации участников в достижении поставленной цели.

Как заинтересовать подростков или группу детей в том, чтобы они выполнили то или иное задание, решили головоломку или нашли наиболее простое решение в достижении конечного результата?

Педагогу, разрабатывающему квест, необходимо четко определить цели и задачи квеста; целевую аудиторию и количество участников; сюжет и форму квеста, написать сценарий; определить необходимое пространство и ресурсы; количество помощников, организаторов; назначить дату и заинтриговать участников, придумать приз (поощрение). Важно объяснить участникам квеста, что конечный результат зависит от общих усилий. Если

один член команды не справился, всем остальным придется начинать все заново или помогать ему, или выйти их игры [2].

3. Технология проведения практического мероприятия формата «Квест на профориентационном событии» в рамках проекта «Билет в будущее»

1. Целевая аудитория

Квест должен быть рассчитан на обучающихся 6 - 11 классов, не требует со стороны участников предварительной подготовки, может быть адаптирован для участников с ОВЗ и инвалидностью. Квест особенно рекомендован подросткам, мало информированным о возможностях потенциального профессионального выбора и имеющим слабую мотивацию в выборе будущей профессии (ситуация неосознанной некомпетентности).

Для младшей группы участников (6 - 8 классы) задача вовлечения участников решается в большей степени игровым оформлением мероприятия (карта станций, поиск точек, ограниченное время и т.д.)

Для старших участников (9 - 11 классы) будет более привлекательна возможность узнать о себе что-то новое, проверить свои способности и так далее.

2. Ожидаемые педагогические результаты:

- повышение осознанности участников в сфере профессионального выбора;
- знакомство участников с многообразием профессионального мира;
- формирование причинно-следственной связи: личные склонности - выбор профессии;
- демонстрация участникам связи компетенций и профессий, формирование причинно-следственной связи: овладение компетенцией - освоение профессии;

- создание образа профессии как желаемой цели;
- пробуждение интереса участников к самостоятельному изучению спектра потенциальных профессий и средств их освоения.

3. Описание и структура

3.1. Общее описание квеста

На старте участникам демонстрируют презентацию, в которой раскрыты правила квеста, а также продемонстрирован набор из 10 профессий. Эти профессии - игровая цель участников. Каждый из них будет стремиться завоевать ту профессию, которая будет ему наиболее симпатична.

В процессе презентации участники получают игровые буклеты, в которых кратко представлена информация о профессиях (по одной профессии на каждую страницу буклета), а также карты или маршрутные листы. На каждой странице буклета, посвященной профессии, также перечислены три компетенции, которые необходимы, чтобы овладеть данной профессией. Напротив каждой компетенции - поле, куда, в процессе игры, можно будет вклеить наклейку соответствующей компетенции.

Цель игры для участника - собрать необходимый набор компетенций для получения (в идеале) желаемой профессии. В случае, если наклейки-компетенции для желаемой профессии собрать не удалось, участник сможет выбрать другую профессию - одну из тех, на которые он получил необходимый набор наклеек-компетенций.

Для достижения цели участники последовательно проходят ряд игровых станций, на которых смогут получить наклейки-компетенции, выполняя игровые задания. Каждая из станций "отвечает" за определенную область компетенций. Выполнение заданий данной станции становится, таким образом, игровым аналогом профориентационного теста, давая участнику информацию о его способностях, склонностях и уровне развития различных компетенций.

Рекомендуемый набор станций: логика, творчество, вычисления, коммуникация, эрудиция, физическая культура.

Набор станций может быть изменен в зависимости от набора профессий.

На каждой станции участника может ждать одно или несколько заданий. Рекомендуется набор из отличающихся друг от друга заданий, позволяющих участнику бороться за несколько компетенций в рамках одной станции. Например, на станции "Эрудиция" можно получить не только компетенцию "Эрудиция", но и "Хорошая память", "Лексический запас" и/или другие. Таким образом, участники не только знакомятся с большим количеством компетенций, но и обеспечивается мотивация, поскольку каждый участник по итогам прохождения станции получает возможность: 1) найти свою сильную сторону в рамках заданного спектра компетенций, 2) увидеть для себя перспективы развития в данной области знаний или умений.

В процессе квеста каждый участник проходит все квестовые станции. С целью организованной деятельности участников перед началом прохождения квеста их необходимо разделить на "потoki". Каждый поток проходит игровые станции в своей последовательности.

Например: имеется 6 игровых станций и 30 участников. Рекомендуется разделить участников на 6 потоков по 5 человек.

Поток А проходит станции в порядке: 1-2-3-4-5-6.

Поток Б: 2-3-4-5-6-1.

Поток В: 3-4-5-6-1-2 и т.д.

Рекомендуется правилами ограничить время пребывания участника на станции, оптимальное время - 10 - 15 минут.

Маршрут прохождения квеста для участника должен быть оформлен в виде маршрутного листа или карты.

Маршрутный лист представляет собой таблицу, в которой в первой графе задан порядок прохождения станций квеста, во второй - названия станций, в третьей - способ нахождения станции (указано конкретное место, например - "столовая" или дана загадка, по которой это место можно найти, например - "все закрыты на обед, а она - открыта на обед"). Рекомендуется

включить в маршрутный лист графу со временем, в которое участник должен появиться на конкретной станции.

Карту как форму донесения маршрута до участников предпочтительно использовать, если квест проходит на открытой местности или в большом едином помещении. Карта квеста представляет собой графическое изображение территории квеста с отмеченными особыми символами игровыми зонами. Например, карта изображает школьный двор, места, где стоят столы организаторов - игровые станции, на карте помечены колокольчиками и подписаны: "Логика", "Творчество" и т.д.

В процессе игры участники посещают шесть игровых станций и, путем решения задач, зарабатывают максимальное количество наклеек-компетенций.

В финале участники выбирают из буклета профессию, на которую смогли "набрать" нужные компетенции. Возможна ситуация, при которой участник получит набор наклеек компетенций, позволяющий получить сразу несколько профессий и одну выберет как наиболее интересную.

Механика игры должна быть построена таким образом, что каждый участник, если он будет выполнять игровые задания, сможет заполнить наклейками компетенций хотя бы одну страницу буклета, то есть получить хотя бы одну профессию.

3.2. Сценарный план квеста

В базовой комплектации игры сценарий выглядит следующим образом:

1. Вступительная презентация, раздача игровых материалов - 10 мин.
2. Игра, прохождение станций - 6 станций по 10 минут - 60 мин.
3. Финал и рефлексия - 20 мин.

Усложнение комплектации квеста, введение дополнительных механик скорректирует тайминг мероприятия в сторону увеличения временных затрат.

3.3. Методика разработки заданий квеста

На каждой из станций квеста необходимо иметь набор заданий, связанных с соответствующим спектром компетенций. Например, на станции Логика участники выполняют логические задачи, на станции Творчество - задачи на воображение или творческие навыки и т.д.

Рекомендуется предлагать участникам несколько разноуровневых заданий (оптимально - три), из которых, в условиях ограниченного времени, участники выберут наиболее предпочтительное. Это одновременно и позволит выявить индивидуальные склонности участников, и даст возможность каждому проявить себя, избежать разочарования от неудачи.

4. Алгоритм создания заданий на станции

Для каждой из станций нужно выбрать тип заданий, которые получат участники. Рекомендуется основать все три задания на едином принципе, то есть: на станции Физическая культура все три задания - упражнения, на станции Творчество - выполнение практических заданий, на станции Логика - решение задач.

Внимательно проанализируйте три компетенции, за которые будут бороться участники на станции. Как и в каких занятиях эти компетенции реализуются в реальной жизни? В каких известных играх происходит проверка этих компетенций?

Если оригинального варианта придумать не удастся, можно воспользоваться внешними информационными ресурсами, например: <https://summercamp.ru>

Убедитесь, что задания на разные компетенции существенно отличаются друг от друга. Убедитесь, что на выполнение каждого конкретного задания у участника уйдет не более 1 - 2 минут.

Максимально кратко и точно сформулируйте условия задания и критерии успеха его выполнения. Зафиксируйте условия и критерии выполнения всех заданий в письменной форме, раздайте аниматорам, которые будут отвечать за станцию.

Устно поясните аниматорам условия, убедитесь в единстве вашего понимания заданий, а также в том, что они способны корректно оценить правильность выполнения заданий.

Обеспечьте станцию всем необходимым для выполнения участниками заданий. Подумайте о том, чтобы средств их выполнения хватило, и они были легко доступны.

5. Рекомендации по разработке заданий

Задание должно быть интересным и увлекательным, должно запомниться участнику. Уровень сложности должен соответствовать возрастным особенностям участников. Практические задания предпочтительнее интеллектуальных занятий и головоломок (загадки, ребусы и головоломки плохо предсказуемы по времени решения).

Критерии выполнения задания участником должны быть ясными, четкими и однозначно понимаемыми. Условия задания должны быть, как правило, объяснимы в двух-трех предложениях. Если в организации мероприятия есть возможность использовать разноплановые выразительные средства (музыка, видео, спортивные снаряды, гаджеты и т.д.) - этим необходимо воспользоваться.

6. Тестирование заданий

Придумав задания и рассчитав время их выполнения, необходимо проверить свои расчеты на добровольцах. Для этого следует выбрать трех человек соответствующей возрастной категории и попросить их выполнить задания в условиях, близких к условиям будущего мероприятия. Тестирование поможет скорректировать время, необходимое на выполнение заданий, оценить их реальный уровень сложности, а также найти возможные ошибки в формулировке и способах донесения заданий. При необходимости, после тестирования задания корректируются.

7. Оценка результатов

Финальный этап игры - рефлексия, проводимая аниматорами вместе с участниками квеста. Рефлексия требует приблизительно 20 - 25 минут.

Для проведения рефлексии аниматоры делят участников на мини-группы по 6 чел. Группа вместе с аниматором садится в круг так, чтобы участники видели друг друга. Аниматор анонсирует группе, что ей предстоит ответить на ряд вопросов. Отвечать участники будут один за другим, ответ должен быть насколько возможно кратким и четким.

Рефлексия начинается, аниматор задает вопросы из списка. Затем поочередно дает всем участникам высказаться. Аниматор следит за тем, чтобы участники высказывались по существу вопроса. Аниматору стоит следить за тем, чтобы ответы не слишком затягивались, в то же время важно дать участникам высказаться. Разумный баланс между этими двумя важными целями остается за аниматором. Рекомендуется напоминать участникам, что время ограничено, но не затягивать процесс длительными воспитательными беседами. Варианты рекомендуемых списков вопросов представлены в приложении 7.

По окончании квеста буклеты с описаниями профессий и компетенций и результатами "теста" остаются у участников. Таким образом они смогут обратиться к ним и после мероприятия.

8. Условия применения технологии для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидностью

Общие рекомендации:

- учесть необходимое количество сопровождающих лиц для участников;
- увеличить количество аниматоров;
- выбрать профессии наиболее подходящие для группы участников;
- убедиться, что игровые задания доступны для участников;
- продумать, как задействовать доступные для участников каналы восприятия для получения впечатлений от мероприятия (музыка и звуковые эффекты для инвалидов по зрению, яркие картинки и надписи для инвалидов по слуху и т.д.);

- проверить формулировки игровых текстов и заданий на корректность в отношении участников с ограниченными возможностями.

Для участников с инвалидностью опорно-двигательной системы рекомендуется:

- не использовать механики поиска игровых станций;
- не использовать механику "игры на время".
- Для участников с инвалидностью по зрению рекомендуется:
- станции не следует далеко разносить друг от друга территориально;
- для оформления станций использовать аудио средства, направленные на создание атмосферы мероприятия.

Для участников с инвалидностью по слуху рекомендуется для оформления станций использовать яркие визуальные маркеры, направленные на создание атмосферы мероприятия.

9. Дополнительные элементы квеста

9.1. Оформление базовой части квеста и создание атмосферы

Включает в себя следующие элементы:

1. Дизайн буклета и наклеек. Создание привлекательных визуализаций профессий и компетенций.
2. Цветная печать буклетов и наклеек. Печать наклеек на клеящейся бумаге.
3. Подготовка и дизайн стартовой презентации, рассказывающей о профессиях и правилах квеста. Демонстрация презентации на проекторе.
4. Оформление игровых станций выразительными элементами. Например: вывески станций, особая цветовая гамма для каждой станции ("Логика" - синий цвет, бланки задач на синей бумаге, синие футболки аниматоров и т.п.)
5. Создание символов квеста: картинки-логотипа, особой цветовой гаммы, "кричалки" и т.д. Символы должны присутствовать на всех этапах

игры. Могут лечь в основу отличительных знаков для участников (значков, бейджей и т.п.)

6. Музыкальное сопровождение мероприятия, служащее погружению участников в атмосферу игры.

9.2. Дополнительные поощрения участников в финале

1. Призы каждому участнику в форме символического воплощения достигнутого результата (т.е. выбранной и завоеванной профессии). Это могут быть значки с символами профессий, стикеры или магниты, грамоты.

2. Призы победителям (грамоты, магниты и т.п.), если в квест были введены соревновательные механики.

10. Кадровое обеспечение квеста

10.1. Кадровый состав, необходимый для проведения квеста

Для проведения квеста требуется не менее 7 аниматоров, в том числе:

1. Ведущий - 1 чел.:

- проводит старт игры;
- осуществляет общую координацию игрового процесса;
- отвечает на вопросы участников в процессе игры и решает спорные ситуации;

- произносит финальное слово в конце квеста;

- аниматоры на станциях - 6 чел.:

- в процессе игры присутствуют на игровых станциях, выдают задания игрокам, проверяют результаты и выдают игровые наклейки;

- на этапе рефлексии проводят ее с мини-группой

2. В команду проведения квеста включаются также:

- администраторы (административно-вспомогательный персонал) - 3 - 5 чел.:

- в начале игры помогают ведущему, раздают участникам комплекты игровых документов.

- в начале и процессе игры отвечают на вопросы участников, решают спорные ситуации.

- контролируют соблюдение правил.

- при необходимости помогают аниматорам на станциях квест.

Расширенная команда проведения квеста может включать в себя:

- большее количество человек, обеспечивающих игру на станциях (два и более), что позволяет обеспечить участникам большим вниманием, увеличить темп игры, облегчить задачу каждому конкретному аниматору;

- аниматоров, позволяющих реализовать дополнительные механики игры. Например, администраторы для обслуживания соревновательных механик, то есть учета старта-финиша участников, или аниматоры для реализации механики "привратник", то есть дающие задание при "входе" на станцию квеста.

10.2. Требования к кадровому составу квеста:

- педагогический авторитет;
- четкая речь, хорошая дикция;
- дисциплинированность и умение следовать регламенту мероприятия;
- объективность и чувство справедливости;
- заинтересованность в мероприятии.

11. Материально-техническое обеспечение квеста

Минимально допустимая комплектация квеста предполагает:

1. Печать буклетов для участников и карточек компетенций на офисном принтере (по одному буклету и полному набору компетенций на участника).

2. Печать правил (если не выбран другой способ донесения правил до участников в процессе игры) и карт квеста или маршрутных листов (по одной карте/листу на участника).

3. Оформление игровых станций. При помощи доступных средств нужно сделать внешний вид станций максимально интересным для участников.

4. Обеспечение игровых станций необходимым набором канцелярии: клей для вклеивания карточек в буклеты, бумага и ручки или карандаши для решения заданий.

5. Обеспечение игровых станций всем необходимым для заданий квеста.

При наличии ресурсов материально-техническое обеспечение квеста может включать дополнительно:

- проекторы для демонстрации презентаций на старте и финише игры, а также для демонстраций или иллюстраций заданий на станциях;
- дизайн и цветную печать игровой полиграфии (буклетов, карт и т.д.), а также печать на специальной клейкой бумаге (наклейки-компетенции);
- музыкальное оборудование для проигрывания фоновой музыки, создающей настроение квеста, а также аудио заданий на станциях;
- декоративные средства украшения станций квеста;
- материальное обеспечение заданий на станциях (головоломки, игры, спортивные снаряды, расходники для творческих заданий и т.д.);
- костюмы или типовые футболки для организаторов квеста;
- бейджи, банданы или другие отличительные знаки участникам квеста;
- призы (см. пункт 1.7.3);
- фото- и видеорепортаж о мероприятии.

12. Общие рекомендации по проведению мероприятия

1. Квест - увлекательное игровое мероприятие. Оно должно быть ярким и динамичным. Рекомендуется использовать элементы эмоционального воздействия (музыка, декоративные элементы).

2. Вводите введение соревновательных механик при условии четкости и справедливости их реализации. Вводите поисковые механики только если

место проведения мероприятия позволяет сделать поиск интересным. Разочарование в участников может нивелировать положительный эффект от мероприятия.

3. Рекомендуется избегать длинных описаний профессий в буклете и предыгровой презентации. Цель - заинтересовать участников в выборе профессий, спровоцировав последующий самостоятельный поиск информации. Выбираются яркие, короткие и емкие фразы для описания профессий. Трех предложений для профессии, как правило, достаточно. Тот же принцип действует в отношении описаний компетенций, здесь достаточно одного-двух предложений.

4. Правила квеста должны быть доступны для участников. Для этого правила рекомендуется распечатать и повесить на стены; дать ссылку на правила, которую можно открыть со смартфона; ввести в игру аниматоров, способных в любой момент ответить на вопросы по правилам.

5. Итоговая рефлексия - важнейший механизм осмысления и присвоения опыта, полученного в игре. На этом этапе необходимо избегать торопливости и спешки; для каждого участника должна быть обеспечена возможность поделиться и обсудить свои игровые впечатления. Ведущим рефлексии стоит воздержаться от оценочных суждений и прямого назидания в процессе рефлексии. Эффективнее будет натолкнуть самих участников на решение проблем и ответы на возникшие вопросы.

Заключение

В настоящее время профессиональному самоопределению детей и подростков уделяется пристальное внимание образовательных организациях различных типов и видов. 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.

Одной из таких технологий является квест технология. В приложении к данным методическим рекомендациям представлено несколько разработок различных профориентационных квестов для детей различных возрастных категорий.

Список используемых источников

1. Александрова Н. А. Профессиональная ориентация в фокусе внимания государства: проблемы, противоречия, пути решения / Н. А. Александрова, О. Ю. Брюхова, пути решения / Н. А. Александрова, О. Ю. Брюхова // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. – 2016 – № 9 – С. 13–16.
2. Андреева М. В. Технологии веб-квест в формировании коммуникативной и социокультурной компетенции // Тезисы докладов I Международной научно- практической конференции. М., 2004.
3. Быховский Я.С. Образовательные ВЕБ-КВЕСТЫ, М.: Из-во МГУ, 2000
4. Всероссийская неделя профориентации / Федеральный институт развития образования РАНХиГС – [М.], 2021 – URL.: <https://firo.ranepa.ru/meropriyatiya/konferentsii-i-seminary/339-vserossijskaya-nedelya-proforientatsii-iyun-2019> (дата обращения: 04.03.2021).
5. Николаева Н. В. Образовательные квест-проекты как метод и средство развития навыков информационной деятельности учащихся //Вопросы Интернет-образования. 2002, № 7. - http://vio.fio.ru/vio_07
6. О проекте Билет в будущее / WorldSkills Russia – [М.], 2021 – URL.:<http://bilet-help.worldskills.ru/> (дата обращения: 13.02.2021).
7. Стратегия развития молодежи Российской Федерации на период до 2025 года: постановление Правительства Российской Федерации от 29 ноября 2014 г. № 2403-р //Собрание законодательства Российской Федерации. – 2013 – № 2403-р.

Источники сети Интернет

https://vk.com/wall-185032760_19508

<https://intolimp.org/publication/proforientatsionnyi-kviest-shkola-dietektivov-professional-nyi-sviet.html>

<https://nsportal.ru/shkola/vneklassnaya-rabota/library/2021/01/19/kvest-igraputeshestvie-v-mir-professiy-0>

<https://infourok.ru/metodicheskaya-razrabotka-proforientacionnogo-kvesta-gorod-professij-dlya-obuchayushih-sya-1-4-klassov-6424424.html>

Профориентационный квест-игра «ПрофиНавигатум»

*Разработчики: Скоренко Р.А., заместитель директора по УВР
Семенчук И.А., заместитель директора по УВР, Зайчикова В.В., педагог-
организатор (МОУ ДО «Центр детского творчества», г. Надым)*

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 POGUMAX 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 Momo 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 кнопки. 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 звукорежиссер №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.

Звукорежиссер №1 вытягивает карточку, находит нужный эффект.

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

Звукорежиссер №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 кошелек, 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 квест
«Город профессий»
для обучающихся 1-4 классов**

**автор-составитель:
Белинова Оксана Анатольевна,
педагог дополнительного образования**

Аннотация

Данная методическая разработка представляет собой профориентационное мероприятие для обучающихся 1-4 классов средней общеобразовательной школы.

Форма проведения: профориентационный квест. Выбранная форма мероприятия по ранней профориентации целесообразна, поскольку «...именно в игре у ребенка будут развиваться не только игровые, но и ценностно-смысловые компетенции, которые будут обуславливать процесс становления ценностных ориентаций детей (радость труда, любимая профессия, возможность трудиться и т. д.)» [3, С. 19]. В данной методической разработке профориентационного квеста присутствуют признаки дидактической игры: временная законченность, определенные правила, результат и отведенные роли и задачи для обучающихся [1, С. 21].

Цель: привлечение внимания обучающихся к разнообразному миру профессий.

Задачи:

- расширение знаний обучающихся о видах профессий;
- формирование у обучающихся серьезного подхода к знакомству с профессиями; ценностного отношения к профессиям взрослых;
- развитие творческого, логического мышления, умения работать в коллективе при решении познавательных задач.

Оборудование и материалы: дидактический материал практической части мероприятия в форме больших плакатов с заданиями квеста создан при помощи цифрового конструктора «Квестодел» (<http://kvestodel.ru/>) и приложения для работы с цифровыми таблицами Microsoft Excel (Приложение 1); картинки с изображением домов профессий по категориям и представителей профессий на магнитной ленте (Приложение 2).

Методическая разработка может быть использована средними общеобразовательными учреждениями в рамках проведения мероприятий по ранней профориентации обучающихся, воспитательных, внеклассных мероприятий, в том числе с участием родителей.

Результативность мероприятия: активное участие обучающихся в мероприятии; правильность выполнения заданий обучающимися при закреплении материала; уважительное отношение друг к другу в процессе участия в квесте.

1. План мероприятия

1. Организационный момент.
2. Сообщение темы и целей мероприятия.
3. Основная часть. Объяснение нового материала.
4. Практическая часть. Закрепление пройденного материала.
5. Обратная связь.

2. Ход мероприятия

2.1. Организационный момент

Педагог: Здравствуйте, ребята! Меня зовут..... И сегодня я проведу для вас занятие по профориентации. Кто из вас уже знает, что такое профориентация? *Ответы обучающихся* (знакомство с профессиями). А что такое профессия? *Ответы обучающихся* (Профессия – это трудовая деятельность, требующая определенной подготовки, то есть, чтобы

приобрести профессию, нужно специально учиться либо в колледже, техникуме, либо в университете, институте академии и т.д.

2.2. Сообщение темы и целей

Педагог: Каждый из вас, повзрослев, выберет себе профессию. Чтобы не ошибиться в ее выборе, нужно заранее к этому готовиться: знакомиться с разнообразием профессий; узнавать, чем они интересны и полезны для общества, подходит ли та или иная профессия вам по характеру, по состоянию здоровья, по способностям.

2.3. Основная часть. Объяснение нового материала.

Педагог: Сегодня мы посетим город профессий (город, где живут профессии).

В этом городе живет более 50 тысяч профессий. И они распределены по пяти группам в зависимости от того, на что воздействует (что изменяет) человек в процессе трудовых операций, с кем или с чем взаимодействует (далее по тексту идет разъяснение классификации профессий, автором которой является известный российский психолог Е.А. Климов [2]).

Первая группа профессий живет в доме «**Человек – Природа**». Главный предмет труда – природа (живые организмы и биологические процессы). Примеры профессий: микробиолог, ветеринар, агроном, фермер, животновод, птицевод.

Вторая группа профессий живет в доме «**Человек – Техника**» – работники имеют дело с неживыми, техническими объектами труда. Например, слесарь, механик, инженер, повар, электрик, маляр.

Третья группа профессий живет в доме «**Человек – Человек**» – предметом интереса, распознавания, обслуживания, преобразования здесь являются социальные системы, сообщества, группы населения, люди разного возраста. Например, продавец, парикмахер, врач, учитель и т.д.

Четвертая группа профессий живет в доме «**Человек – Знаковая система**» – интерес представляют условные знаки, символы, цифры,

формулы, коды. Например, математик, редактор издательства, программист, языковед и т.д.

Пятая группа профессий живет в доме «**Человек – художественный образ**». Люди этой профессии создают красивое, прекрасное, стильное, произведения искусства. Примеры профессий: поэт, скульптор, дирижер, художник, дизайнер.

2.4. Практическая часть. Закрепление пройденного материала

Педагог: Предлагаю поиграть. Суть игры: нужно выполнить задание, в котором зашифрована профессия, и поселить профессию в нужный дом, в зависимости от того, с чем имеет дело эта профессия (природой, техникой, знаками, человеком, художественными образами).

Задание 1.

Эколог



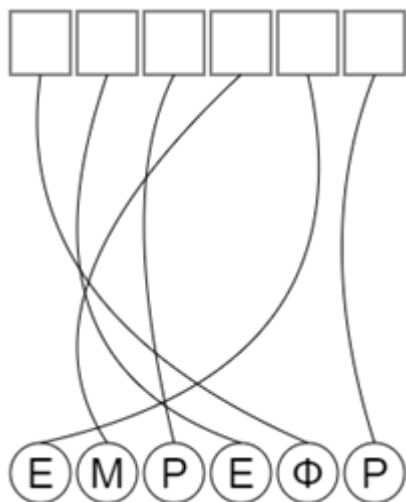
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
00	к	о	я	ь	л	г	в	й	э	х	и	у

После правильного выполнения каждого задания, дается разъяснение сути профессии. Далее отгадавший участник мероприятия определяет, в какой дом нужно поселить представителя профессии, и крепит картинку с изображением профессии на соответствующий дом. В данном случае – это дом профессий Человек-Природа.

Педагог: В какой дом поселим? Ответы обучающихся (Человек-Природа)

Задание 2.

Фермер



Педагог: В какой дом поселим? Ответы обучающихся (Человек-Природа)

Задание 3.

Хирург

1 раз вправо ⇨ 1 раз вниз ⇨ 1 раз влево ⇨ 1 раз вниз ⇨ 2 раза вправо
⇨ 2 раза вверх ⇨ 2 раза вправо ⇨ 1 раз вниз ⇨ 1 раз влево

старт		У		Р	Я
	Х		Г		Ч
И		Р			П
Р			Ш		
			К		Э
Т		Ю			

Педагог: В какой дом поселим? Ответы обучающихся (Человек-Человек)

Задание 4.

Полицейский

Загадка

Кто, скажите мне, такой

Охраняет наш покой?

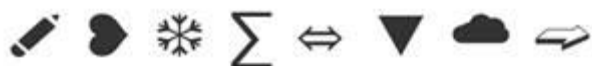
За порядком он следит,

Хулиганить не велит.

Педагог: В какой дом поселим? Ответы обучающихся (Человек-Человек)

Задание 5.

Водитель



Σ	и	\leftrightarrow	т	о
*	д	\rightarrow	ь	э
	в	∇	е	л

Педагог: В какой дом поселим? Ответы обучающихся (Человек-Техника)

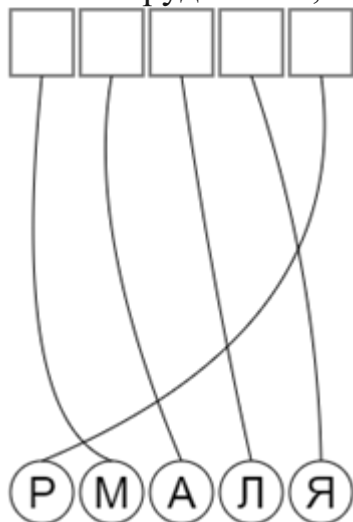
Задание 6.

Маляр

Загадка

Кто приходит красить дом,
С длинной кистью и ведром?
Этот мастер всем знаком,
Он зовется ...

Если затруднились, то еще одно задание



Педагог: В какой дом поселим? Ответы обучающихся (Человек-Техника)

Задание 7.

Почтальон


В2 Д5 А3 Б5 Д4 Г4 Д3 Д5 А5

	А	Б	В	Г	Д
1	ш	ё	г	я	р
2	й	в	п	э	е
3	ч	у	ж	ф	ь
4	ю	щ	и	л	а
5	н	т	б	д	о

Педагог: В какой дом поселим? Ответы обучающихся (Человек-Знак)

Задание 8.

Астроном



	ь	е	ю	ш	ч	а	ф
	п	ц	х	т	л	л	в
	в	б	щ	и	г	о	ф
	ж	ы	я	ш	к	д	й
	н	е	ы	м	ъ	й	г
	с	х	щ	ц	у	з	ж
	и	е	б	ъ	ч	э	р

Педагог: В какой дом поселим? Ответы обучающихся (Человек-Знак)

Задание 9.

Фотограф



Педагог: В какой дом поселим? Ответы обучающихся (Человек-Художественный образ)

Задание 10.

Художник



Педагог: В какой дом поселим? Ответы обучающихся (Человек-Художественный образ)

2.5. Обратная связь

Педагог: Ребята, вы отлично справились с заданиями и вам присваивается звание «Почетный житель города профессий»!

Понравилось ли занятие? Ответы обучающихся.

Какие задания были трудные? Ответы обучающихся.

Желаем удачи в познании мира профессий и себя в нем!

Квест-игра
«Путешествие в мир профессий»
Возрастная категория: 5-8 класс

Составитель: Рыбкина О.Н.,
педагог-организатор

Цель мероприятия: расширить знания обучающихся о мире профессий.

Задачи мероприятия:

- способствовать приобретению подростками знаний о профессиях;
- систематизировать знания учащихся о профессиях;
- развивать познавательные процессы, наглядно-образное мышление;
- воспитывать уважение к труду и людям труда;
- сплочение команды в процессе преодоления трудностей;
- организация досуговой деятельности обучающихся.

Формат проведения квест-игры: он-лайн.

Оборудование: раздаточный материал для каждой станции, компьютер с выходом в интернет.

Участники квест-игры: обучающиеся 5-8 классов; состав команды: 5-7 человек; количество команд: 3-5.

Время проведения игры: 60 минут.

Описание квест-игры: каждая команда проходит 8 станций. По итогам прохождения каждой станции командам направляются карточки с наименованием одного из навыков soft skills (так называемый «гибкий» навык, который пригодится в любой профессии).

Ход квест-игры

Ведущий: Здравствуйте, ребята! Задумывались ли вы когда-нибудь о том, какую профессию вы выберете, кем станете в будущем?

Каждому школьнику в старших классах предстоит выбрать свой профессиональный маршрут, и для того, чтобы не ошибиться в этом выборе, необходимо хорошо разбираться в многообразии мира профессий.

Сегодня вам, ребята, предстоит принять участие в интересном и увлекательном путешествии в мир Профессий.

Вам предстоит пройти 8 станций, выполнить задания и собрать 8 карточек с наименованиями навыков soft skills.

Каждая команда получает маршрутный лист с указанием и описанием станций.

В связи с тем, что игра проводится в режиме он-лайн, то по итогу выполнения заданий каждой станции, ответы необходимо сразу же направлять в адрес организатора. Если задание решено верно, то команда получает карточку с наименованием одного из навыков soft skills. Если неверно, то команда имеет возможность вернуться к данной станции и исправить решение.

Победителем считается команда, которая быстрее и правильнее всех выполнит все задания и соберет все карточки.

Итак, начинаем.

Станция 1. «Азбука профессий»

В таблице представлены все буквы алфавита, на каждую букву необходимо написать профессию.

А. (альпинист, акробат, артист)	П. (повар, портной, писатель)
Б. (бульдозерист, банщик, брокер)	Р. (разведчик, режиссёр, рыбак)
В. (водитель, водолаз, врач)	С. (строитель, садовод, спасатель)
Г. (горничная, гравёр, грузчик)	Т. (тьютор, технолог, товаровед)
Д. (дегустатор, дизайнер, доярка)	У. (учитель, укротитель, укладчик)
Е. (егерь, естествоиспытатель)	Ф. (флорист, фармацевт, фермер)
Ж. (журналист, животновод, железнодорожник)	Х. (хореограф, хирург, художник)
З. (зоолог, зоотехник, землемер)	Ц. (цветовод, цветокорректор, цементатор)
И. (инженер, иллюстратор, иллюзионист)	Ч. (часовщик, чертежник)
К. (копирайтер, косметолог, кондитер)	Ш. (швея, шахтёр, швейцар)
Л. (логопед, летчик, лесничий)	Щ. (щебёнщик)

М. (маркетолог, менеджер, медиатор)	Э. (эколог, энергетик, экспедитор)
Н. (нотариус, нейрохирург, неонатолог)	Ю. (юморист, ювелир, юрисконсульт)
О. (оператор, оценщик, окулист)	Я. (языковед)

Станция № 2. «Перепутаница»

На данной станции обучающимся предлагается распутать слова, обозначающие профессии будущего:

- Тиси-ремфер (сити-фермер);
- Неринже-логтехн (инженер-технолог);
- Биокослогмо (космобиолог);
- Гогроигпеда (игропедагог);
- Тордиаме (медиатор);
- Тордерамо (модератор).

Станция № 3. «Ключевые слова»

Вы должны назвать, к какой профессии можно отнести перечисленные ниже слова:

1. Земля, природа, поле, теплица, сад, сорта, растения, уход, плоды, зерно, удобрения, урожай (агроном);
2. Новости, современность, люди, оперативность, редакция, факты (журналист);
3. Природа, человек, чистота, мусор, загрязнения, планета, окружающая среда (эколог);
4. Рисунок, проект, план, город, гармония, чертеж, конструкции, строительство, здания, памятники (архитектор);
5. Ткань, раскрой, лекало, костюм, ножницы, ателье (портной);
6. Булочка, торт, пирожное, крем, желе, пралине, духовой шкаф, формочки (кондитер).

Станция № 4. «Профессии в пословицах и поговорках»

На этой станции вам предстоит отгадать, о какой профессии идет речь в пословицах или поговорках.

1. Морской волк, во всем знает толк (моряк).

2. Куй железо, пока горячо (кузнец).
3. Не котел варит, а стряпуха (повар).
4. Пляши, Матвей, не жалея лаптей (танцор).
5. Власть всякого ограничена законом (юрист).
6. Голова всему начало, где ум, там и толк (ученый).
7. Пишут не пером, а умом (писатель).
8. Учи других и сам научишься (учитель).

Станция № 5. «О какой профессии идет речь?»

1. Это слово пришло к нам из английского языка. Это человек приветствует гостей своего заведения, выявляет их вкусовые предпочтения, информирует об ассортименте, предлагает гостям подходящие варианты напитков, принимает заказы и разливает порции алкогольных и безалкогольных напитков, включая приготовленные им самим коктейли. (Бармен)

2. Человек этой профессии обеспечивает регулирование движения транспорта, транспортных потоков на улицах и дорогах, создание условий для предупреждения дорожно-транспортных происшествий. (Инспектор ГИБДД)

3. Это слово пришло к нам из немецкого языка и дословно означает «живописец». Этот специалист работает в строительных организациях, ремонтно-строительных и жилищно-коммунальных управлениях, готовит под окраску бетонные, деревянные и металлические конструкции, окрашивает их вручную или при помощи валиков, краскопультов, пистолетов и других приспособлений, наклеивает обои. (Маляр)

4. Это слово пришло к нам из французского языка и в переводе имеет одно из значений «акробатическая имитация падения в цирке». Работа человека этой профессии – это не только падения, но и масса других сложных и опасных действий, которые выполняются на лошади или в автомобиле, в самолете и поезде. (Каскадёр)

5. По определению толкового словаря В.И. Даля «...это человек-купец, торгующий деньгами и денежными бумагами, занимающийся учетом векселей и переводом платежей из одного места и государства в другое и удерживающий за такую услугу оговоренный процент в свою пользу». О ком идет речь? (Банкир)

6. Название этой профессии происходит от имени древнеримской богини цветов и весеннего цветения. Искусство составлять букеты и цветочные композиции известно с давних времён. Одно из первых руководств по составлению букетов, гирлянд и венков на русском языке было опубликовано в 1913 году. В настоящее время эта профессия является одной из самых востребованных. (Флорист)

Станция № 6. «Шутливые вопросы»

1. Кто погружается в работу «с головой»? (водолаз)
2. Кто работает «со вкусом»? (дегустатор)
3. Кто «играет на публике»? (актёр)
4. Кто живёт и работает «припеваючи»? (певец)
5. Кто из учёных «ворон считает»? (орнитолог)
6. Кто «горит на работе»? (пожарный)
7. Кто «познаётся в беде»? (спасатель)
8. Кто нас «вгоняет в пот»? (банщик)
9. Кто работает «с огоньком»? (пиротехник)
10. Кто «на все руки мастер»? (перчаточник)

Станция № 7. «Самая-самая»

На этой станции необходимо назвать профессии, характеризующиеся словами «самая...»:

1. Самая зелёная... (озеленитель);
2. Самая цветочная... (флорист, цветовод);
3. Самая красивая... (визажист, ювелир, стилист);
4. Самая смешная... (клоун, пародист);
5. Самая чистая... (уборщица, посудомойщица, дворник);

6. Самая детская... (воспитатель, учитель);
7. Самая общительная... (журналист, диктор);
8. Самая серьезная... (военнослужащий, полицейский, врач-хирург).

Станция № 8. «Группы профессий»

Все профессии, как известно, принято подразделять на 5 категорий в зависимости от типа взаимоотношений человека и объекта действия: «человек - природа», «человек – человек», «человек – техника», «человек – художественный образ», «человек – знаковая система». Задание состоит в следующем: необходимо распределить перечисленные ниже профессии по типам взаимоотношений:

«человек - природа»	инженер-геолог, метеоролог, техник-топограф, лесник, эколог, микробиолог, зоотехник, животновод, охотовед-зверовод, садовод
«человек – человек»	секретарь, проводник пассажирского вагона, официант, парикмахер, контролер-кассир, гид-переводчик, методист музейной работы, адвокат, участковый инспектор, юрисконсульт, врач-эпидемиолог, санитарка, патронажная сестра, пионервожатый
«человек – техника»	электромонтер, машинист экскаватора, монтажник железобетонных конструкций, слесарь-сантехник, каменщик, арматурщик, техник-строитель, столяр, машинист локомотива, техник-путеец, водитель троллейбуса, моторист-рулевой, бортиженер, пилот
«человек – художественный образ»	скульптор, художник-живописец, искусствовед, гравер, портной, кружевница, стеклодув, гончар, паркетчик, фотограф, композитор, пианист, артист, дирижер
«человек – знаковая система»	оператор ЭВМ, программист, техник-математик, штурман гражданской авиации, аэрофотосъемщик, чертежник,

	картограф, экономист, астроном, оператор связи, химик, фармацевт и провизор, радиооператор, стенографистка, машинистка, телефонист
--	--

Станция № 8. «Головоломка»

Головоломка: определите, у кого из жителей какая профессия:

Петренко, Колосков, Барашкин и Тихонов — жители одного из городов. Их профессии: слесарь, военный, милиционер и художник. Петренко и Колосков — соседи, поэтому на работу они всегда ездят вместе. Колосков старше Барашкина. Художник старше Колоскова. Петренко постоянно обыгрывает в шахматы Тихонова. Слесарь на работу ходит пешком. Художник не живет рядом с военным и лишь раз видел милиционера.

Вычислите, кто кем работает.

Ответ: Для того, чтобы решить данную задачу, необходимо составить «логический квадрат». Поскольку слесарь на работу постоянно ходит пешком, а Петренко и Колосков постоянно ездят, можно сделать следующий вывод, что фамилия слесаря — не Петренко и не Колосков. В нарисованном (в уме) квадрате отмечаем этот вывод.

Теперь учтем, что художник всего лишь один раз встречался с представителем милиции и не является соседом военного. Логичный вывод: пара соседей «Петренко + Колосков» не может быть ни парой «художник + военный», ни парой «художник + милиционер». Следовательно, Петренко и Колосков — военный и милиционер. Ставим соответствующие пометки в нашем логическом квадрате.

Теперь обратим внимание на возраст мужчин. С учетом наших полученных данных и одного из условий данной задачи можно утверждать, что художник старше Петренко и Колоскова. Также известно, что Колосков старше Барашкина.

Слесарь, военный, милиционер, художник.

Петренко — —

Колосков — —

Барашкин + — — —

Тихонов — — — +

Барашкин — не художник. Значит, художник — Тихонов, а Барашкин — слесарь. Теперь не трудно [догадаться](#), что партнер художника Тихонова по шахматам военный, а не милиционер, который всего лишь один раз встречался с художником. Итак, Петренко — военный, следовательно, Колосков — милиционер.

Приложение

к сценарию квест-игры

Карточки с наименованиями навыков soft skills:

1. Умение учиться;
2. Умение управлять собой;
3. Критическое мышление;
4. Ориентация на результат;
5. Коммуникация;
6. Экологическое мышление;
7. Мультиязычность;
8. Мультикультурность;
9. Бережливое производство.

Проориентационный квест

«Школа детективов «Профессиональный свет»

1. **Целевая аудитория** – обучающиеся 9 классов общеобразовательных организаций.

2. **Название:** Школа детективов «Профессиональный свет».

3. **Цель игры:** способствовать приобретению у обучающихся знаний о профессиях.

4. **Цель команд:** пройти обучение в школе детективов «Профессиональный свет», разгадать детективную загадку и по основным уликам найти подозреваемого, составить его фоторобот и определить род его профессиональной деятельности.

5. **Форма проведения мероприятия:** проориентационный квест

6. **Основная идея квеста:** участие в квесте дает возможность игрокам на практике отработать навыки профессий. В игре обучающиеся получают новые знания о профессиях, познакомятся со специалистами данных профессий, приобретут коммуникативные навыки (эффективного общения в разных формах и условиях), умения продуктивно работать в команде, находить компромиссы для достижения общей цели.

7. **Этапы (треки)**

- Тайный лабиринт
- Загадка Доктора Ватсона
- Пропась
- Ширма «Перевоплощений»
- Память
- «Ловушки – капканчики»
- Анализ улик

1. **Действующие лица:**

- Шерлок Холмс, сыщик-консультант
- Доктор Джон Ватсон, ассистент и биограф Шерлока Холмса
- Миссис Хадсон, квартирная хозяйка на Бейкер-стрит 221В
- Мистер Лестрейд, детектив Скотланд-Ярда
- Тобиас Грегсон, инспектор Скотланд-Ярда
- Стэнли Хопкинс, молодой детектив Скотланд-Ярда
- Ведущий
- Преступник

1. **Краткое описание квеста.** Перед игрой команды получают зачётные книжки. Квест – это приключение. Каждая команда проходит ряд этапов, где Помощники предлагают игрокам выполнить задание. Но, чтобы получить задание, вся команда или отдельный участник команды должны будут пройти испытание. Помощники оценивают работу и ставят баллы в зачётную книжку. За правильно выполненное задание команда получает фотофрагмент преступника (в конце игры команда должна будет собрать фотопортрет преступника и определить сферу его профессиональной деятельности). Также, каждая команда может заработать дополнительные улики, если уложится во времени и правильно выполнит задание. Игра начинается и заканчивается в актовом зале техникума.

Ведущий зачитывает обучающимся письмо.

«Дорогие леди и джентльмены, я Шерлок Холмс, приглашаю Вас пройти курс обучения в моей школе детективов. Почему именно Вас? Да потому, что все говорят о вашей проницательности, уме, ловкости и хитрости.

Мне очень нужны такие помощники, но я должен убедиться, что вы действительно такие, как о Вас говорят. Для этого пройдите мои испытания!»

Ведущий: Ну что ж, ребята, оказывается, попасть в школу Шерлока Холмса не так уж и просто. Вы готовы пройти испытания? Наверно, они

должны прилагаться к письму (открывает конверт и достаёт карточки с заданиями). А вот и сами испытания. И так, давайте начнём!!!

Этапы квеста

№ п/п	Этап	Описание
1.	Тайный лабиринт	<p>Испытание На покрывале проклеивается лабиринт (малярным скотчем), шириной примерно в 8 см. Участники команды встают по периметру покрывала, берут его в руки и натягивают. Их задача, протрясти оставшийся моток скотча по всему лабиринту к финишу, чтобы он не вылетал за края лабиринта. К скотчу будет приклеено задание.</p> <p>Задание: например, «Азбука профессий» (команде нужно написать профессии по алфавиту. А, Б, В, Г, Д, З, И, К, Л, М, Н, О, П, Р, С, Т, У, Ф, Х, Ш, Э, Ю)</p>
2.	Загадка Доктора Ватсона	<p>Испытание Участвует один человек. Он получает загадку и время на размышление. На нем одна ответственность за прохождение испытания. Остальные участники команды не допускаются в аудиторию. Если участник справился с испытанием, то получает задание для всей команды.</p> <p>Задание: создать коллекцию «Ученик будущего» из предложенных материалов.</p>
3.	Пропасть	<p>Испытание На полу чертятся 10 кругов (под размер стоп человека) в одну линию, примерно так: О-О-О-О-О-О-О-О-О-О.</p> <p>Задача участников: пройти эту дистанцию так, чтобы они одновременно прыгали. Первый человек прыгает в первый круг, затем первый прыгает уже во второй, а человек, который за ним, прыгает в первый, т.е. на его место, и это все одновременно. И так, пока вся команда друг за другом не пройдет всю дистанцию, прыгая одновременно и не заступая черты. В конце дистанции – задание.</p> <p>Задание: например, из списка предложенных продуктов, предметов и пр., приготовить завтрак детектива (или, нарезка овощей простой и сложной формой, или приготовление и оформление салата «Витаминный», используя технологическую карту)</p>
4.	Ширма «Перевоплощений»	<p>Испытание Очень важное умение детектива, необходимое для связи и общения с другими детективами — умение понимать друг друга без слов. Иногда хорошему детективу достаточно одного взгляда, чтобы понять, что ему хочет сказать коллега. Ребята вытягивает бумажку, на которой написано какое-то место секретной встречи (например, школа,</p>

		столовая, детский сад, мастерская и т.д.) Задача — по очереди показать пантомимой это место, остальные участники должны догадаться, о чем идет речь. Если все пантомимы разгаданы, то команда получает задание. Задание: участникам команды предлагается «переплотиться» в повара, электромонтёра, автомеханика, швею, сварщика (это могут быть любые профессии), но при одном условии: глаза участников будут закрыты, а вещи перепутаны.
5.	Память	Испытание Участствует один человек. Из 10 отвёрток (ложек, вилок, ключей, кусочков проводов и т.д.) в ряд выкладывается комбинация. Дается 15 секунд на запоминание. После этого комбинация закрывается черным платком, а участник должен выложить такую же из своего комплекта предметов. Можно дать три попытки. Как только испытание будет пройдено, участники команды получают задание. Задание: собрать электрическую цепь, чтобы зажглась лампочка (можно виртуально)
6.	«Ловушки – капканчики»	Испытание Участникам предстоит разгадать зашифрованную фразу. Фрагменты фразы будут находиться в пяти ящиках (пластиковых контейнерах) с различными веществами, материалами и т.д. (мука, гель, песок, нитки, томатный сок), участникам необходимо будет достать из каждого ящика фрагмент (по очереди), а затем сложить из полученных фрагментов фразу, например, «Не скоро строится забор, тем более красивый город». Задание: вычерчивание контура бокового левого и правого щита при помощи линейки, лекала, циркуля и чертилки (или, нанесение опорной точки отверстий левого и правого щита при помощи мерительного инструмента)
7.	Анализ улик	Испытание (две команды одновременно принимают участие на данном этапе) Раскрыть преступление. Сценарий преступления: Владелица санатория Екатерина вызывает по телефону детектива Ульяну. Екатерина: «Алло! Это детектив Ульяна? Здравствуйте! С вами говорит владелица санатория Екатерина. Не могли бы вы срочно приехать?» Ульяна подходит к санаторию Екатерины, осматривается. Ульяна: «Гм, местечко здесь уединенное... и никаких следов!» Екатерина: «Ночью исчезли все мои сбережения. Кто-то из постояльцев воспользовался моим крепким сном. Горнолыжный сезон заканчивается, и в санатории находятся только три постояльца». Ульяна: «Им что-нибудь известно о ваших привычках?» Екатерина: «Только то, что на ночь я принимаю снотворное». Ульяна: «Не волнуйтесь, я разберусь с этим делом».

		<p>Ульяна заходит к первому постоялице Анне, которая только что проснулась.</p> <p>Ульяна: «Ночь вы провели здесь?»</p> <p>Анна: «Да, я не выходила. Всю ночь шел снег, я спокойно спала».</p> <p>Ксения, вторая отдыхающая, уже сама сварила себе кофе и завтракает.</p> <p>Ульяна: «Что вы думаете о пропаже?»</p> <p>Ксения: «Я только что узнала о ней от вас. Всю ночь я крепко спала».</p> <p>Третья постоялица, Ева всю ночь отсутствовала.</p> <p>Ульяна: «Ночью не было какого-нибудь подозрительного шума?»</p> <p>Ева: «Не знаю! Я провела ночь у друзей в соседней деревне, вернулась только утром».</p> <p>Ульяна выходит в центр зала.</p> <p>Ульяна: «Я уже знаю, кто украл деньги. А вы?»</p> <p><i>Ответ: Украли деньги Ева. Иначе, зачем ей понадобилось бы соврать, будто она отсутствовала всю ночь и только что вернулась? Её изобличает во лжи нетронутый снежный покров, который Ульяна видела, подходя к санаторию.</i></p> <p>Задание:</p> <p>Составить фотопортрет преступника, определить род его профессиональной деятельности, используя все, полученные ранее улики и фотофрагменты. С обратной стороны фотопортрета будет написан номер аудитории, где прячется преступник.</p>
--	--	---

**Квест по профориентации
«Вперед в будущее»**

Подготовил:
учитель биологии
1 квалификационной категории
Быкова Алена Сергеевна

Целевая аудитория: учащиеся 10 и 11 классов.

Форма мероприятия: квест-игра.

Время мероприятия: 1-1,5 часа.

Цель: создание позитивной мотивации учащихся к осознанному выбору будущей профессии через активную творческую и познавательную игру.

Задачи мероприятия:

- предоставить возможность проявить индивидуальные творческие способности и таланты каждому участнику профессионального квеста;
- способствовать профессиональному самоопределению участников;
- создать условия для обогащения представлений обучающихся о профессиях, разных видах профессиональной деятельности;
- способствовать выявлению познавательных творческих возможностей;
- развивать коммуникативные и личностные компетенции через командную форму работы, создание мотивирующей среды.

Оборудование:

маршрутные листы, презентации, раздаточный материал (*приложения*), тренажёр для оказания ПМП, дипломы.

Сценарий мероприятия:

Ведущий: Добрый день, дорогие ребята! Мы рады приветствовать вас на игре «ВПЕРЕД В БУДУЩЕЕ».

Выбор профессии в жизни каждого человека – это, в известной мере, выбор судьбы. А принимая во внимание то, что мир профессий в начале XXI века вырос до 40 тысяч, с каждым годом становится все труднее и труднее выбрать в этом океане дело своей жизни, чтобы оно было и по вкусу, и по плечу, и, что немаловажно, достойно оплачивалось.

Наша игра будет проходить в режиме квеста. Вы разделитесь на 4 команды и посетите 4 станции (*на каждую станцию максимум 10 минут*):

1 станция «Отдел кадров»

2 станция «Учительская»

3 станция «Медпункт»

4 станция «Криминалист»

На каждой станции вы узнаете что-то новое о профессиях, а также сможете продемонстрировать свои знания, представления о сферах трудовой деятельности, принять участие в конкурсах и играх.

Выполняя задания, вы будете набирать призовые баллы. Таким образом, мы узнаем, какая команда лучше всех ориентируется в многообразии мира профессий.

Ваша задача: пройти все станции, отлично выполнить все задания и получить высшие баллы.

Мы всем вам желаем весело и интересно пройти все станции. Удачи!

Методические материалы для работы на станциях

Станция «Отдел кадров»

Отдел кадров - это структура в организации, которая занимается управлением персонала. Отдел кадров является не только функциональной единицей, но еще и лицом компании, так как именно в отделе кадров любой соискатель начинает знакомиться с организацией.

Цель отдела кадров - это содействие достижению целей предприятия (организации) путем обеспечения предприятия необходимыми кадрами и эффективного использования потенциала работников.

Подбор работников ведется с помощью специально разработанных стратегий: подачи информации о вакансиях в СМИ и службы занятости населения, применения методик отбора, тестирования, процедур адаптации специалистов и последующего повышения квалификации.

Специальность "**Управление персоналом**" входит в десятку самых популярных и востребованных специальностей. Главные предметы специальности — дисциплины менеджмента. Так как квалифицированный HR-специалист — прежде всего руководитель-стратег, а уже затем психолог и социолог.

Задание 1: Выберите документы, необходимые для заключения трудового договора.(3 балла)

Перечень документов:

1. Паспорт.
2. Трудовая книжка.
3. Страховое свидетельство.
4. Документы воинского учёта.
5. Документ об образовании.
6. ИНН.
7. Медицинское заключение о профпригодности.
8. Свидетельство о рождении.
9. Читательский билет.
10. Пенсионное удостоверение.

Задание 2: «Подбери синонимы» (1 балл за каждый ответ)

Сейчас я проверю как вы знаете профессии. Вы будете зарабатывать баллы, выполняя определённые задания. Чем больше баллов вы заработаете, тем больше шансов на победу. Учащимся предлагается назвать за 1 минуту, используя синонимы, представителей указанных профессий. Например: шофер – водитель.

Задания:

1. педагог-...(учитель, преподаватель);
2. врач - ... (лекарь, доктор);
3. космонавт - ... (астронавт);
4. повар - ... (кулинар);
5. голкипер - ... (вратарь);
6. парикмахер - ... (цирюльник);
7. фокусник - ...(иллюзионист, факир);
8. стюардесса-...(бортпроводница);
9. экскурсовод - ... (гид);
10. арбитр - ... (судья);
11. вокалист - ... (певец);
12. охотник - ... (зверолов, птицелов);
13. художник - ... (живописец);
14. балетмейстер - ... (хореограф);
15. скульптор - ... (ваятель).

Станция «Учительская»

Профессия учитель – уникальная профессия. Она считается одной из древнейших профессий, но продолжает оставаться востребованной и на сегодняшний момент. Учитель проводит обучение учеников в школах, гимназиях, лицеях по общеобразовательным предметам. Существует множество специализаций профессии учитель: профессия учитель начальных классов, профессия учитель химии, профессия учитель истории, профессия учитель физкультуры, профессия учитель физики,

профессия учитель английского языка и прочие. И все они являются очень почетными и благородными.

Чтобы достигнуть успеха в учительской работе, необходим высокий уровень способностей (интеллектуальных, коммуникативных, организаторских), основательная подготовка, а также личностные качества, располагающие к данной работе. Нужно хорошо знать преподаваемые дисциплины, владеть современными методиками обучения и воспитания, уметь и желать общаться с детьми и подростками, иметь высокую мотивацию к такой работе. Не зря говорят, что «Учитель— это не просто профессия, а призвание человека».

Задание 1: «Угадай специальность» (1 балл за каждый ответ)

Определить педагогическую специальность по её описанию.

1. Специалист, занимающийся обучением и воспитанием детей 1-6 лет.

Воспитатель

2. Специалист, занимающийся постановкой правильной устной речи, предупреждением и устранением ее дефектов.

Логопед

3. Специалист, занимающийся процессами и закономерностями психической деятельности человека.

Психолог

4. Те, кто несут «доброе, разумное, вечное».

Учитель

5. Специалист, работающий с детьми, имеющими отклонения в развитии.

Дефектолог

6. Нанимаемый домашний воспитатель для детей, который занимается их воспитанием и обучением со старшего дошкольного возраста и чаще всего до окончания начальной школы, хотя встречаются и исключения.

Гувернер

Задание 2: «Проверка диктанта» (3 балла)

Команде даётся отрывок из произведения «Война и мир» Л.Н. Толстого. Необходимо найти ошибки в тексте.

Оригинал:

На краю дороги стоял дуб. Вероятно, в десять раз старше берёз, составлявших лес, он был в десять раз толще и в два раза выше каждой берёзы. Это был огромный в два обхвата дуб с обломанными, давно видно, суками и с обломанной корой, заросшей старыми болячками.

Найди в тексте ошибки и исправь их:

На краю дароги стаял дуб. Вироятно, в десять раз старше бирёз, саставлявших лес, он был в десить раз толще и в два раза выше каждой бирёзы. Это был агромный в два абхвата дуб с абломаными, давно видно, суками и с абломанной карой, заросшей старыми балячьками.

Станция «Медпункт»

Как вы относитесь к своему здоровью? Бережно, охраняете его? Здоровье — одно из главных богатств человека. Думаю, вам известно немало профессий, представители которых помогают людям оберегать и поддерживать свое здоровье. Первая профессия, о которой мы вспоминаем, говоря о медицине и здравоохранении, конечно же... Правильно, врач.

А знаете ли вы, что в профессии «врач» существуют разные специальности? Пока молчите, не надо перечислять.

Сейчас с помощью актерских способностей ваших одноклассников мы вспомним и перечислим их, а также и некоторые другие профессии, относящиеся к области охраны здоровья.

Задание 1: Ассоциации (За удачный показ —1 балл)

В этой игре участникам предлагается почувствовать себя мастерами пантомимы и изобразить без слов, с помощью жестов и мимики различные профессии и специальности, относящиеся к сфере здравоохранения. Из команды вызываются по желанию 2 участника, которые вытягивают карточки со специальностями и показывают их команде. Остальные угадывают.

(карточки)

Окулист	Отоларинголог (ЛОР)
Хирург	Ветеринар
Педиатр	Стоматолог
Кардиолог	Рентгенолог

Задание 2: «Оказание ПМП» (3 балла)

Команде необходимо оказать первую медицинскую помощь пострадавшему при утоплении.

Алгоритм:

Итак, в сжатом виде алгоритм оказания первой помощи при утоплении следующий:

1. Освободить верхние дыхательные пути (рот и нос) от посторонних



веществ;

2. Перекинуть пострадавшего через колено, дать стечь воде, вызвать рвоту и как можно более полно удалить воду из желудка и дыхательных путей;

3. В случае если произошла остановка дыхания, приступить к реанимации (искусственный массаж сердца и дыхание рот-в-рот или рот-в-нос).

Через каждые 15 надавливаний оказывающий помощь дважды подряд вдвует в легкие пострадавшего воздух и вновь проводит массаж сердца.

Станция «Криминалист»

Выбор профессии криминалиста, означает выбор работы, которая пользуется обширным спросом, является очень нужной и интересной. Обучение подобной профессии подразумевает освоение навыками, необходимыми для дальнейшего проведения экспертиз, которые выявляют и обличают преступника. Специфика работы криминалиста подразумевает то, что место преступления сначала осматривается именно экспертом-криминалистом. Благодаря тем данным, которые собрал криминалист на месте преступления, в дальнейшем следствие по крупицам воссоздает общую картину преступления, которое было совершено.

Задание 1: Команде предлагается провести мини-расследование (работа с карточкой), (3 балла).



Во время пребывания по делам службы в Калифорнии инспектору Варнике представился случай продемонстрировать местной полиции свои незаурядные способности.

Однажды он был срочно вызван на аэродром, расположенный недалеко от Лос-Анджелеса. Из случайно услышанного телефонного разговора полиции стало известно, что рейс самолета, который отправляется на Аляску, закончится катастрофой. Один из пассажиров, намереваясь совершить самоубийство, берет с собой бомбу, которая при взрыве на огромной высоте даст ему двойную гарантию успеха задуманного им чудовищного предприятия. Жертвой маньяка станут десятки людей. Инспектор Варнике, прибыв на аэродром, принялся внимательно наблюдать за пассажирами, направлявшимися к самолету. Вот из только что подъехавшего автобуса вышло сразу пять человек.

После беглого просмотра документов инспектор Варнике задержал одного из них.

На кого могло пасть подозрение Варнике?

Ответ

Подозрение Варнике пало на пассажира идущего последним: он один из жаркой Калифорнии отправляется на Аляску без багажа и теплой одежды.

Подсчёт баллов и подведение итогов. Награждение команд дипломами.

Приложение:

Российская Федерация

СТРАХОВОЕ СВИДЕТЕЛЬСТВО

ОБЯЗАТЕЛЬНОГО ПЕНСИОННОГО СТРАХОВАНИЯ

Ф.И.О.

Дата и место рождения

Пол

Дата регистрации



ЧИТАТЕЛЬСКИЙ
БИЛЕТ

№ 136700



Без права передачи другому лицу

НОВОСИБИРСКАЯ
ГОСУДАРСТВЕННАЯ
ОБЛАСТНАЯ
НАУЧНАЯ
БИБЛИОТЕКА

630007, Россия
г. Новосибирск
ул. Советская, 6
www.ngonb.ru





 **Трудовая книжка**
ТК № 9714876

Фамилия _____
Имя _____
Отчество _____
Дата рождения _____ (число, месяц, год)
Образование _____
Профессия, специальность _____
Дата заполнения . ____ * _____ 20 ____ г.
Подпись владельца книжки _____
Подпись лица, ответственного за ведение трудовых книжек _____
И.п. _____ (подпись)

1



Экз. единственный

№ 00110774

Министерство Российской Федерации по налогам и сборам

СВИДЕТЕЛЬСТВО

о постановке на учет в налоговом органе физического лица по месту жительства на территории Российской Федерации

Настоящее Свидетельство выдано в соответствии с положениями части первой Налогового кодекса Российской Федерации, принятого Федеральным законом от 31 июля 1998 года № 146-ФЗ,

физическому лицу **ГОГОЛЕВА СВЕТЛАНА АНДРЕЕВНА**
(фамилия, имя, отчество)

пол **ЖЕНСКИЙ**

дата рождения **20 октября 1989 г.**
(число, месяц, год)

место рождения **ГОР. АЗОВ, РОСТОВСКАЯ ОБЛАСТЬ**
(указывается в точном соответствии с записью в документе, удостоверяющей личность)

и подтверждает постановку физического лица на учет **31 июля 2002 г.**
(число, месяц, год постановки на учет)

в **Испекция ИМС России по г. Кушва** 6 6 2 0

(, 6620)

идентификационный номер налогоплательщика (ИНН): 6 6 2 0 0 4 9 4 6 3 8 0

Дата выдачи свидетельства **6 апреля 2004 г.**
(число, месяц, год)

Свидетельство применяется во всех предусмотренных законодательством случаях и предъявляется вместе с документом, удостоверяющим личность физического лица и места его жительства на территории Российской Федерации

Свидетельство подлежит замене в случае переезда физического лица на новое место жительства на территории, подведомственную другому налоговому органу, изменения приведенных в нем сведений, а также в случае порчи, утери.

Гос. налоговый инспектор ИМНС
России по г. Кушва 

Малыгина В.Р.
(подпись, фамилия, имя, отчество)

серия 66 № 001110774

**СВИДЕТЕЛЬСТВО
О РОЖДЕНИИ**

Фамилия _____

Имя, отчество _____

родился(лась) _____
(число, месяц, год (рождения и приезда))

Место рождения _____

О чем _____ года _____ месяца _____ числа
составлена запись акта о рождении № _____

Отец _____
(фамилия, имя, отчество, гражданство)

Мать _____
(фамилия, имя, отчество, гражданство)

Место государственной регистрации _____
(наименование органа, выдавшего свидетельство)

Дата выдачи « _____ » _____ г.

Руководитель органа
записи актов гражданского состояния
И.МЮ № 961147

Форм. ИФНС, Москва, 1998.

Карточка к станции «Учительская», задание 2:

Найди в тексте ошибки и исправь их:

На краю дароги стоял дуб. Вироятно, в десять раз старше бирёз, саставлявших лес, он был в десить раз толще и в два раза выше каждой бирёзы. Это был агромный в два абхвата дуб с абломаными, давно видно, суками и с абломанной карой, заросшей старыми балячьками.

Карточки к станции «Медпункт», задание 1:

Окулист	Отоларинголог (ЛОР)
Хирург	Ветеринар
Педиатр	Стоматолог
Кардиолог	Рентгенолог

Задание к станции «Криминалист»:

карточкой), (3 балла).



Во время пребывания по делам службы в Калифорнии инспектору Варнике представился случай продемонстрировать местной полиции свои незаурядные способности.

Однажды он был срочно вызван на аэродром, расположенный недалеко от Лос-Анджелеса. Из случайно услышанного телефонного разговора полиции стало известно, что рейс самолета, который отправляется на Аляску, закончится катастрофой. Один из пассажиров, намереваясь совершить самоубийство, берет с собой бомбу, которая при взрыве на огромной высоте даст ему двойную гарантию успеха задуманного им чудовищного предприятия. Жертвой маньяка станут десятки людей. Инспектор Варнике, прибыв на аэродром, принялся внимательно наблюдать за пассажирами, направлявшимися к самолету. Вот из только что подъехавшего автобуса вышло сразу пять человек.

После беглого просмотра документов инспектор Варнике задержал одного из них.

На кого могло пасть подозрение Варнике?

СВОДНАЯ ВЕДОМОСТЬ

Результатов участия команд в квесте «ВПЕРЁД В БУДУЩЕЕ»

Название команды	Станция «Отдел кадров»		Станция «Учительская»		Станция «Медпункт»		Станция «Криминалист»	Всего баллов Макс.35 баллов	Место
	Задание 1 (макс.3 балла)	Задание 2 (макс.15 баллов)	Задание 1 (макс.6 баллов)	Задание 2 (макс.3 балла)	Задание 1 (макс.2 балла)	Задание 2 (макс.3 балла)	Задание 1 (макс.3 балла)		

МАРШРУТНАЯ КАРТА

Команды _____

в квесте «ВПЕРЁД В БУДУЩЕЕ»

Станция «Отдел кадров»		Станция «Учительская»		Станция «Медпункт»		Станция «Криминалист»	Всего баллов Макс.35 баллов	Место
Задание 1 (макс.3 балла)	Задание 2 (макс.15 баллов)	Задание 1 (макс.6 баллов)	Задание 2 (макс.3 балла)	Задание 1 (макс.2 балла)	Задание 2 (макс.3 балла)	Задание 1 (макс.3 балла)		