

ГОРОДСКОЙ КОНКУРС НА ЛУЧШУЮ МЕТОДИЧЕСКУЮ РАЗРАБОТКУ
В СФЕРЕ ПРОФОРИЕНТАЦИОННОЙ РАБОТЫ
«ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ ВЕКТОР»

Номинация: «Профориентационное мероприятие: новый формат»

**Методическая разработка профориентационного квеста
«Планета профессий»**

Разработала
Белявская Яна Николаевна,
педагог-психолог МБОУ г. Мурманска СОШ №42
имени Е. В. Шовского

Мурманск

2018

Пояснительная записка.

Предлагаемая разработка профориентационного квеста «Планета профессий» входит в рабочую программу курса внеурочной деятельности для обучающихся 8-9-х классов, данная программа призвана помочь обучающимся на периоде предпрофильного образования сориентироваться в мире профессий, путей получения профессионального образования, выявить индивидуальные приоритеты и составить свой персональный план получения профессии согласно имеющимся интересам, склонностям, способностям, а также мотивам получения профессионального образования.

Программа актуальна для обучающихся 9-го класса в силу того, что после сдачи итоговых испытаний (ОГЭ), многие обучающиеся возможно решат получать начальное профессиональное или средне-специальное образование, остальные возможно захотят продолжить обучение в школе в 10 классе..

Хорошо известно, что школьники испытывают порой значительные трудности находясь на пороге взросления и вступая в новую жизнь, связанную с приобретением профессии.

Основная задача данной программы в том чтобы помочь обучающимся с профессиональным самоопределением.

Программа рассчитана для школьников 8-9-х классов.

Квест- это современная форма развивающего мероприятия и требует полноценной подготовки и ответственного подхода к организации процесса игры. Центральное место в процессе подготовки и проведения профориентационного квеста занимает творческий подход и нестандартные решения, однако, существуют определенные принципы проведения квеста.

Для того, чтобы квест прошел комфортно и безопасно для всех участников этого мероприятия, приводим следующие положения:

Принципы организации профориентационных квестов:

- все игры и задания должны быть информационно и физически безопасными;
- задачи, поставленные перед детьми, должны соответствовать возрасту участников и их индивидуальным особенностям;
- ни при каких обстоятельствах нельзя каким-либо образом унижать достоинство ребенка;
- в содержание сценария требуется внедрить разные виды деятельности, так как выполнять однообразные задания дети указанного возраста, согласно психолого-возрастным особенностям, не могут;
- задания необходимо продумать таким образом, чтобы они были последовательными, логически взаимосвязанными;
- школьники должны четко представлять цель игры, к которой они стремятся;

- следует продумать временные интервалы, во время которых дети смогут выполнить задание, но при этом не потеряют к нему интерес;
 - роль педагога в игре — направлять детей, «наталкивать» на правильное решение, но окончательные выводы дети должны делать самостоятельно.
- Участие в профориентационном квесте дает реальную возможность учащимся получить новые знания о профессиях, приобрести коммуникативные навыки, умения сотрудничать и работать в команде, находить компромиссы для достижения общей цели.

Сценарий квест - игры «Планета профессий»

1. **Целевая аудитория** – обучающиеся 8-9 классов общеобразовательных организаций.
2. **Форма проведения мероприятия:** профориентационный квест
3. **Основная идея квеста:** участие в квесте дает возможность учащимся в командной игре приобрести знания о профессиях, познакомиться со специалистами данных профессий, приобрести коммуникативные навыки (эффективного общения в разных формах и условиях), умение продуктивно работать в команде, находить компромиссы для достижения общей цели.

4. Цели и задачи квест - игры:

- способствовать приобретению подростками знаний о профессиях;
- систематизировать знания учащихся о профессиях;
- воспитывать уважение к труду и людям труда.
- сплочение команды в процессе преодоления трудностей;
- организация активного отдыха обучающихся.

Перед игрой каждая команда представляет короткое приветствие, которое готовит заранее. Капитан команды получает маршрутный лист.

Каждая команда проходит ряд станций – этапов, где

Помощники (обучающиеся 9-го класса) проводят с игрой или дают творческое задание. Они же оценивают работу и ставят баллы в маршрутном листе. Игра начинается и заканчивается в актовом зале школы.

Состав команды: 10 человек. Всего команд-участников – 6

Максимальное количество баллов на каждом этапе – 10.

При подведении итогов **Помощники** могут определить самую дружную, организованную, сплочённую, творческую команду.

Оборудование:

- раздаточный материал на каждую станцию;
- маршрутные листы для каждого класса;
- маркеры;

Ведущий квеста читает обращение участникам:

Здравствуйте, ребята! - Задумывались ли вы, кем станете, какую профессию выберете?

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.

Дорогие ребята, сегодня вам предстоит принять участие в интересном и увлекательном путешествии в город Профессий. Город этот необычный. Его нет на картах. Но каждый из вас в нем сегодня обязательно побывает. Жители этого города – «Профессии» – самые нужные и самые важные в современном мире.

Вам предстоит пройти 8 пунктов, выполнить задания и собрать 8 карточек с буквами, из которых необходимо составить слово, обозначающее профессию. Какая команда сделает это быстрее и лучше – победит в нашем испытании и будет признана самой профессиональной командой.

Каждая команда получает маршрутный лист с указанием станций:

Содержание.

Станция 1:

Континент

«Ключевые фразы»

Помощник Я предлагаю вам определить, к каким профессиям относятся те группы слов, которые я вам сейчас буду зачитывать. Вы должны назвать, к какой профессии можно отнести эти слова:

1. Ткань, раскрой, лекало, костюм, ножницы, ателье.
(Портной)
2. мольберт, пастель, холст, рама, кисть (художник)
3. Пациент, повязка, нашатырь, бинт, укол
медсестра)
4. Ножницы, лак, фен, расческа, зеркало (парикмахер)
5. книга, герой, персонаж, замысел, детектив (писатель)
6. растение, горшок, цветы, букет, грунт
(флорист)

Станция 2

2. Остров

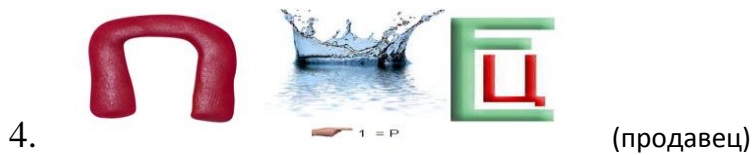
«Профессии в ребусах»

Помощник: О какой профессии говорят эти ребусы?



1.

(журналист)



Станция 3

3. Вулкан

«Отгадай профессию»

Ведущий предлагает участникам отгадать загадки о профессиях.

1.

Мы учим детишек читать и писать,
Природу любить, стариков уважать.

(Учитель)

2. Мы от простуды вновь страдаем,
Врача мы на дом вызываем.
Он выдаст нам больничный лист.
А кто он как специалист?

(Терапевт, педиатр)

3. Встанем мы, когда вы спите,
И муку просеем в сите,
Докрасна натопим печь,
Чтобы хлеб к утру испечь.

(Пекари)

4.

Он в сладком цехе день трудился,
Итог десертный получился –
Эклеры, кекс, «Наполеон».
Теперь подумай, кто же он?
(кондитер)

Станция 4. «Страна Понимания» Капитан команды должен показать профессию, которую ему показывает ведущий с помощью пантомимы, а команда должна отгадать, что это за профессия. Чем больше профессий команда отгадает 10 минут, тем больше баллов набирает команда.

Профессии для конкурса:

1. Кузнец 5. Парикмахер 9. Дрессировщик
2. Водитель 6. Учитель 10. Фотограф
3. Повар 7. Строитель
4. Столяр 8. Полицейский

Станция 5. «Профессиональный лабиринт»

Ведущий предлагает сыграть в игру о профессиях аналогично игре в города: ведущий начинает кондитер-реставратор-рентгенолог-геолог и тд

Станция 6.

«Я знаю профессии»

Капитан команды должен назвать профессию на каждую букву своего имени, например, А-актер Р – реставратор, Т – технолог, Е– егерь, М–машинист, и т.д. Чем больше будет букв, на которую названа профессия, тем больше баллов получает команда.

«Профессиональный эрудит».

Написать на листе бумаги за 3 минуты как можно больше слов, связанных с профессией (ВРАЧА, УЧИТЕЛЯ, ПРОДАВЦА, СТОЛЯРА). Слова зачитываются по очереди всей командой.

Станция 7.

Портрет жителя планеты профессий (профессионала).

В свободной форме составляют портрет профессионала в выбранной им профессии, используя пять особенностей (группа профессий, особенности необходимого образования, профессионально-важные качества, возраст, склонности и способности)

Каждая команда, пройдя определенную станцию, получает карточку с буквой, из букв составляет слово-ключ. Пройдя все этапы, команда сдает жюри маршрутный лист и профессию, которая получилось из собранных карточек.

- 1 команда – пианист
- 2 команда – флорист
- 3 команда - учитель
- 4 команда - агроном
- 5 команда – водолаз
- 6 команда – дирижёр

Все команды собираются в актовом зале, где представляют по очереди профессии, названия которых они собрали из карточек , полученных в процессе прохождения квеста.

В это время жюри подсчитывает баллы каждой команды и награждает победителей квест-игры.

Список использованной литературы:

1. Голуб Г.Б., Великанова А.В. Предпрофильная подготовка учащихся: Рекомендации по организации и проведению/ Под ред. Проф.Е.А. Когана.- Самара: Издательство «Учебная литература», 2006.
2. Митина Л.М. Психология развития конкурентноспособной личности. - М.:МПСИ; Воронеж: НПО «МОДЭК», 2002.
3. Резапкина Г.В. Я и моя профессия: Программа профессионального самоопределения для подростков.- М.: Генезис, 2000.