

Государственное автономное учреждение
дополнительного профессионального образования
«Смоленский областной институт развития образования»

ПРИМЕНЕНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПРОФОРИЕНТАЦИОННОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Методические рекомендации



Смоленск
2019

Государственное автономное учреждение
дополнительного профессионального образования
«Смоленский областной институт развития образования»

ПРИМЕНЕНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПРОФОРИЕНТАЦИОННОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Методические рекомендации

Смоленск
2019

УДК 371.3

ББК 74.200.52

П 75

Автор-составитель:

Шебловинская И.В., начальник центра научно-методического сопровождения программ профессионального образования

П 75 Применение игровых технологий в профориентационной деятельности: Методические рекомендации. – Смоленск: ГАУ ДПО СОИРО, 2019. – 52 с.

Данные методические рекомендации посвящены применению игровых технологий в профориентационной деятельности и предназначены для учителей, преподавателей, методистов, классных руководителей, других специалистов, осуществляющих профориентационную работу в образовательных организациях.

УДК 371.3

ББК 74.200.52

© ГАУ ДПО СОИРО, 2019

© Данное издание охраняется законодательством об авторских правах РФ

© Перепечатка без согласия автора и издательства запрещена

ВВЕДЕНИЕ

Одна из главных целей системы профориентационной работы – оптимизация процесса выбора профессии в соответствии с личными интересами граждан и потребностями регионального рынка труда. При этом знания молодых людей о возможностях выбора профессии и самих профессиях расширяются и углубляются. Решение о выборе профессии становится более осознанным, переходя с уровня профориентации на уровень профессионального САМОопределения.

Концепция сопровождения профессионального самоопределения обучающихся в условиях непрерывности образования, разработанная в Центре профессионального образования ФГАУ «Федеральный институт развития образования» (В.И. Блинов, И.С. Сергеев и др.), определяет игровые технологии в качестве одного из возможных элементов этапа самоопределения. Но, при этом выделяет появление негативной тенденции – избыточного, все возрастающего количества методик, в том числе разработок профориентационных игр, обладающих непредсказуемым качеством.

Часто такого рода материалы не снабжены подробными инструкциями, и использующие их школьные педагоги испытывают затруднения в интерпретации полученных данных, в способах их использования для поддержки профессионального самоопределения школьников.

Кроме того, готовые разработки и программные продукты (печатные, бланочные или виртуальные) не адаптированы к региональной ситуации, что не дает высокого результата при их использовании.

Также существует серьезный риск профанации и, более того, деформирования психолого-педагогического сопровождения профессионального самоопределения при использовании даже качественных методик и программных продуктов специально не подготовленными специалистами.

Предлагаемые рекомендации познакомят вас с игровыми педагогическими технологиями, особенностями геймификации и наиболее эффективными игровыми технологиями, применяемыми в системе сопровождения профориентации и профессионального самоопределения Смоленской области, и их особенностями.

ИГРОВЫЕ ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ

Значение игровой технологии невозможно исчерпать и оценить развлекательно-рекреативными возможностями. В том и состоит ее феномен, что являясь развлечением, отдыхом, она способна перерости в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде, воспитании.

Сегодня система образования использует игровые технологии:

- в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
- как элементы (иногда весьма существенные) более обширной технологии;
- в качестве технологии занятия или его фрагмента (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- как технологию внеклассной работы.

Понятие «игровые технологии» включает достаточно обширную группу приемов организации педагогического процесса в форме разных педагогических игр. В отличие от игр вообще, педагогическая игра обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Реализация игровых приемов и ситуаций в педагогической игре происходит по следующим направлениям:

- дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;
- устанавливаются правила игры, учебная деятельность подчиняется им;
- в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую, при этом учебный материал используется в качестве ее средства;
- игровой результат является показателем успешного выполнения дидактического задания¹.

Обязательные условия использования игровых технологий:

- соответствие игры учебно-воспитательным целям;
- доступность для учащихся данного возраста;
- умеренность в использовании игр на уроках.

¹ Кукушин В.С., Болдырева-Вараксина А.В. Педагогика начального образования/ Под общ. ред. В.С. Кукушина. – М.: ИКЦ «МарТ», Ростов н/Д: Издательский центр «МарТ», 2005. – 592 с.

Выделяют следующие виды уроков с использованием игровых технологий:

- ролевые игры на уроке;
- игровая организация учебного процесса с использованием игровых заданий (урок-соревнование, урок-конкурс, урок-путешествие, урок-КВН);
- игровая организация учебного процесса с использованием заданий, которые обычно предлагаются на традиционном уроке;
- использование игры на определенном этапе урока (начало, середина, конец; знакомство с новым материалом, закрепление знаний, умений, навыков, повторение и систематизация изученного);
- различные виды внеклассной работы (КВН, экскурсии, вечера, олимпиады и т.п.), которые могут проводиться между учащимися разных классов одной параллели.

Для того, чтобы стало понятно насколько хорошо изучен и проработан вопрос использования игровых технологий в системе образования и оценить все многообразие имеющихся в арсенале педагогических игр, приведем теоретический блок по классификации игр.

КЛАССИФИКАЦИЯ ИГР

В многочисленных литературных источниках встречаются различные классификации игр. Принципы классификации многообразны.

Классификация игр по Г.К. Селевко включает следующие группы игр:

По области деятельности	<ul style="list-style-type: none">– физические,– интеллектуальные,– трудовые,– социальные и психологические
По характеру психологического процесса	<ul style="list-style-type: none">– обучающие, тренировочные, контролирующие, обобщающие;– познавательные, воспитательные, развивающие;– репродуктивные, продуктивные, творческие;– коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические
По игровой методике	<ul style="list-style-type: none">– предметные,– сюжетные,– ролевые,– деловые,– имитационные и игры-драматизации
По предметной области	<ul style="list-style-type: none">– математические, физические, экологические;– музыкальные, театральные, литературные;– трудовые, технические;– физкультурные, спортивные, военно-прикладные, туристические, народные;– обществоведческие, управленческие, экономические

По игровой среде	<ul style="list-style-type: none"> – без предметов / с предметами; – настольные, комнатные, уличные, на местности; – компьютерные, телевизионные, ТСО; – технические, со средствами передвижения
По продолжительности различают	<ul style="list-style-type: none"> – короткие игры (предметные, сюжетно-ролевые и иные игры, используемые для развития интереса к учебной деятельности и решения отдельных конкретных задач: усвоение какого-нибудь конкретного правила, отработки навыка и так далее); – игровые оболочки (это игровые формы организации учебной деятельности более продолжительны по времени, чаще всего они ограничены рамками одного занятия, но могут продолжаться и несколько дольше); – длительные развивающие игры (эти игры рассчитаны на различные временные промежутки и могут длиться от нескольких дней или недель до нескольких лет, они ориентированы на далекую идеальную цель и направлены на формирование медленно образующих психических и личностных качеств учащегося)
	<ul style="list-style-type: none"> – с готовыми «жесткими» правилами; – игры «вольные», правила которых устанавливаются по ходу игровых действий; игры, которые сочетают и свободную игровую организацию деятельности, и правила, принятые в качестве условия игры и возникающие по ее ходу

Игры можно систематизировать по содержательному признаку (военные, спортивные, экономические), по составу и количеству игроков (одиночные, парные, групповые и пр.)

По мнению известного теоретика и практика игровой деятельности С.А. Шмакова, лучшая классификация игр была сделана Е.И. Добринской и Э.В. Соколовым. Эти авторы, в частности, предлагают различать игры по тому, какие способности они обнаруживают и тренируют у человека (физические, интеллектуальные, состязательные, творческие). Именно Добринская и Соколов выделяют игровые методы обучения. Э.В. Соколов предлагает также разделить игры на «освобождающие» и «экстатические».

В первом случае проявляется тенденция к освобождению от среды, к созданию особого игрового мира, во втором – слияние со средой, растворение в ней.

К первому ряду игр авторы относят карты, шахматы, карнавалы, всевозможные трюки – всякого рода игровые действия, в которых «демонстративно» попираются законы природы.

Ко второму – скачки, карусели, гадания, гороскопы, танцы – все то, где человек стремится подключить себя к природным стихиям. Возможны игры, синтезирующие в себе и то, и другое.

Классификация игр игролога Р. Кайюа по стратегическому принципу:

– Игры, основанные на состязательности (в спорте игры групповые – футбол, волейбол и т.д., парные – шахматы, бильярд и т.д., в культурной деятельности – состязания в эрудиции, ловкости и пр.) Такая игра требует подготовки, тренировки.

– Игры основанные на имитировании, подражании (исполнение роли, театрализация).

– Игра шанс, в которой выигрыш достается не через борьбу, а через операции с числовыми и другими неопределенностями (кости, рулетка и т.д.).

– Игры, основанные на эффекте движения (карусели, аттракционы и прочие).

П.И. Пидкастый и Ж.С. Хайдаров делят все детские игры на следующие виды:

Психологические и физические игры и тренинги	<ul style="list-style-type: none">– двигательные (спортивные, подвижные, моторные);– экстатические, экспромтные игры и развлечения;– освобождающие игры и забавы лечебные игры (игротерапия)
Интеллектуально – творческие игры	<ul style="list-style-type: none">– предметные забавы;– сюжетно-интеллектуальные игры;– дидактические игры (учебно-предметные, обучающие, познавательные);– строительные, трудовые, технические, конструкторские;– электронные, компьютерные игры;– игровые методы обучения
Социальные игры	<ul style="list-style-type: none">– творческие, сюжетно-ролевые (подражательные, режиссерские, игры – демонстрации);– деловые игры (организационно-деятельностные, организационно-коммуникативные, организационно-мыслительные, ролевые, имитационные)
Комплексные игры	<ul style="list-style-type: none">– коллективно-творческая досуговая деятельность

М.Г.Ермолаева в своей классификации берет за основу тип человеческой деятельности, которую игры отражают.

Физические игры или игры тела	<ul style="list-style-type: none">– двигательные (спортивные, подвижные, моторные);– экстатические (от греческого – экстаз, восхищение; современные танцы-импровизации, разнообразные телодвижения или наблюдения за движущимися объектами – мыльными пузырями, струями фонтана, залпами фейерверка, вызывающие у участников восторг и наслаждение)
Интеллектуальные, игры ума	<ul style="list-style-type: none">– игры-манипуляции,– игры-путешествия,– психотехнические,– предметные или дидактические игры,– конструкторские,– компьютерные
Социальные игры, игры души	<ul style="list-style-type: none">– сюжетно-ролевые, деловые – организационно-деятельностные, имитационные, организационно-коммуникативные;– комплексные игры – коллективно-творческие дела, досуговая деятельность

При любой классификации игр, в том числе вышеназванных, необходимы поиски форм, являющихся синтезом разных игр детей. Многообразие видов, типов, форм игр неизбежно, как неизбежно многообразие жизни, которую они отражают.

ГЕЙМИФИКАЦИЯ

Цифровизация образования привнесла в педагогическую практику новые форматы, в том числе активно начинают использоваться мультимедийные ресурсы. Учителя, преподаватели стараются настроиться на одну волну с учениками, «цифровыми аборигенами». Кроме того, формат игры предполагает соперничество, а для подростков это сильная мотивация развиваться.

Появление игровых элементов в неигровых процессах называют **геймификацией**. В образовании элементы игры создают **постоянную обратную связь**, что, в свою очередь, корректирует поведение «игрока», оптимизирует усвоение материала, повышает вовлеченность, что позволяет постепенно усложнять задачи – точно так же, как в обычной игре мы двигаемся от простых уровней к более сложным.

Игра помогает **повысить мотивацию**, а высокая мотивация помогает не спасовать перед сложным материалом. Реализация игровых элементов может быть разной; в конце концов, хорошие и плохие оценки или повышенную стипендию тоже можно расценивать как часть игры. Но обычно под

геймификацией все-таки понимают использование специальных цифровых технологий, характерных для компьютерных игр. Про геймификацию обычно говорят в связи с дистанционным обучением, где как раз нужна сильная мотивация (доля пользователей, успешно закончивших курс, обычно не превышает 7% от числа зарегистрированных на него).

Примером такого проекта может быть профориентационный веб-квест «КВЕСТ_ПРОФ67» для школьников Смоленской области (квест ориентирован на ключевые приоритеты экономики и специфику профессионального образования региона), в основе которого лежит многоуровневая игра, построенная на выполнении тематических заданий. Игроки проходят все испытания дистанционно с компьютера, планшета или смартфона. Участие в веб-квесте помогает сформировать представление о мире профессий, познакомиться с востребованными в регионе профессиями и специальностями, сайтами профессиональных образовательных организаций Смоленской области, где можно получить соответствующее образование, получить ориентиры на важную для абитуриента информацию. По итогам веб-квеста участники, прошедшие все этапы игры, получат сертификат для индивидуального профориентационного консультирования в региональном сетевом ресурсном центре профориентации и жизненной навигации.

Игра как способ обучения долгое время ассоциировалась с начальной школой. Однако в последние годы игровые технологии активно используются и в старших классах, и даже в вузах.

В начальной школе существует статистика, что мальчики учатся хуже девочек и часто не обладают нужной усидчивостью и спокойствием. Если же спросить, чего хотят мальчики, большинство ответит – «играть в компьютерные игры!»².

Основные принципы и идеи компьютерных игр мы можем привлечь в качестве современных ресурсов для повышения эффективности образовательного процесса. Для этого важно указать на отличия и преимущества компьютерных игр перед стандартным образованием.

Первое такое отличие – это отношение к ошибкам.

В жизни мы понимаем, как важно учиться на ошибках (в том числе на своих), потому что только из них можно извлечь максимум пользы и получить руководство для дальнейших действий. Также и в компьютерных играх, основной принцип игрока звучит следующим образом: для достижения успеха, с каждой неудачей нужно пробовать все новые варианты успешного достижения цели. Играя, мы понимаем, нет ничего страшного в неудаче, чем быстрее мы сделаем что-то не так, тем быстрее сможем найти верное решение.

² Эли Кар-Челмен: Игры для вовлечения мальчиков в учебу (TED)

В школе же за ошибки всегда наказывают плохой оценкой, и редко хвалят за правильные ответы или решения. Это приводит к тому, что ученики концентрируются не на знаниях и содержании, а только на оценках, при этом они даже от хорошей оценки не испытывают такого же воодушевления и эмоционального подъема как от достижения нового уровня в любимой игре. Становится понятно, почему ученики тратят свое свободное время на различные игры, вместо выполнения домашнего задания. Как показали исследования дизайнера игр Randall Fujimoto, очень **важно выстраивать учебный процесс так, чтобы ученики могли учиться на своих ошибках**.

Сегодня существует достаточно много примеров обучения, построенного на принципах геймификации. В их основу легли различные виды компьютерных игр.

В последние годы наибольшее распространение приобрели многопользовательские ролевые онлайн-игры (MMORPG-игры, англ. massively multiplayer online role-playing game, примером такой игры может являться World of Warcraft). Успешный опыт создания учебного курса по образу многопользовательской игры, показавший свою состоятельность в виде хорошей успеваемости учеников и их заинтересованности, представил Lee Sheldon в книге The Multiplayer classroom.

При такой системе обучения **оценивание** базируется на следующих тезисах:

- существует бальная система;
- в начале семестра (четверти) обучающиеся начинают с точки 0 баллов;
- каждое задание оценивается в определенное количество баллов.

Каждый же ученик, независимо от своих способностей, знает, что он находится в равных условиях с остальными и у него есть только один вариант – путь к хорошей оценке. Он может ошибаться сколько угодно раз, и, понимая, что каждый заработанный балл ведет к успеху, ученик перестанет бояться ошибаться и будет сосредоточен на обучении.

Другой группой популярных компьютерных игр являются так называемые игры в альтернативной реальности (Alternative Reality Games) – интерактивное повествование с игровыми элементами, использующее в качестве платформы реальный мир. ARG являются частным случаем проникающих игр (Pervasive games) – игры, где нет четкой границы между реальностью и линией игры.

Два вывода о полезности таких игр:

- такие игры, как и компьютерные игры, могут быть предназначены для воспроизведения в реальном мире;

– игры, проходящие в реальном мире и в реальное время, требуют огромной гибкости. Вы не можете запрограммировать разных людей делать то, что вам нужно, как и не можете запрограммировать погоду. Нужно быть готовым ко всем сюрпризам, которые может преподнести реальный мир и иметь возможность изменять и дополнять игру на лету³.

ARG-игры должны быть в образовании, потому что они усиливают мотивацию к изучению нового и неизведанного.

Другим значимым фактором такого формата обучения является командная работа. В современном мире умение работать в команде, слышать, понимать членов команды, подчиняться единым правилам и требованиям, понимать и принимать личную ответственность за командный результат зачастую ценятся выше, чем узкопрофессиональные компетенции. Но мы привыкли, что в образовательных организациях во всех видах деятельности обучающийся выступает сам за себя. Самостоятельно должен выполнять домашние задания, работать над индивидуальными проектами, писать контрольные и сочинения ... Еще больше осложняют ситуацию развитие гаджетов и социальных сетей. Как компьютерные игры учат нас командному взаимодействию, так и **обучение в школе должно стать командным**, тогда **ученики будут более включенными в изучение материала и будут заинтересованными процессом**.

Как ни странно, но в классическом образовании забывают об очень простой, но безгранично значимой вещи: **то, что мы делаем должно приносить нам радость**. Это делает игры такими захватывающими и этого так не хватает в процессе обучения⁴.

В настоящее время появляется все больше материалов и исследований на тему геймификации и возможности применения игровых принципов в образовании. Но помимо положительных отзывов и соображений целесообразности, существует и критика. Стоит помнить, что игра – это не панацея. Только на играх невозможно построить процесс обучения:

✓ Геймификация – это высоко психологический принцип. Все мы знаем, что дети любят компьютерные игры и не любят учиться. Поэтому идея привнести игровую динамику в классы и тем самым изменить процесс образования к лучшему – звучит отлично. Но если посмотреть глубже в социально-эмоциональный рост детей, мы должны противостоять негативным последствиям применения психологии игр в образовании.

³ В статье «Игры в реальность, часть первая» Андрей Письменный подробно знакомит с примерами, особенностями и происхождением ARG (https://www.igromania.ru/article/27594/Igry_v_realnost_chast_pervaya.html).

⁴ Кевин Вербах – Курс о геймификации на портале coursera.

✓ Геймификация – это внешняя мотивация. Внешние награды, такие как бейджи и пр., конечно, необходимы, но более важна внутренняя мотивация учеников к обучению.

✓ Геймификация психологически подрывает поведение. Многие дети могут сосредотачиваться на получении наград, но не на самом обучении.

✓ Активное использование игрового процесса в образовании может привести к тому, что и данный формат станет для детей обыденным.

Существует еще один негативный аспект, на который указал Кевин Вербах (Kevin Werbach), профессор юридических дел и бизнес этикета в Wharton, один из известнейших преподавателей и сторонников геймификации. Он предполагает, что неправильное применение геймификации может стать методом обмана людей, напрасно заставляющим думать, что ситуация каким-то образом станет лучше.

Как говорится, все хорошо в меру. Необходимо разумно использовать комплексный подход, сочетая академические теоретические знания, наработку практических навыков в эксперименте и современные приемы геймификации и мобильного обучения.

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ПРОФОРИЕНТАЦИИ

Использование игровых технологий в профориентационной работе дает возможность моделировать проблемы личностного и профессионального самоопределения на простых примерах.

Сегодня важными постулатами при построении профессиональной траектории становятся: «Выбирай не профессию, а образ жизни» и «Выбор профессии устарел: мир и люди меняются слишком быстро, а потому выбрать профессию раз и навсегда почти невозможно, да и не нужно».

По мнению создателей экспериментальной площадки «Образ жизни», выбор профессии на всю жизнь давно устарел. Выбирать нужно образ жизни, который тебе нравится, а уже затем – профессию, которая этот образ жизни обеспечивает. Кроме того, люди часто не могут выбрать дело по душе, потому что ограничивают себя определёнными представлениями и не пробуют нового. Как ты узнаешь, что любишь, пока не попробуешь это? Старшеклассники часто слышат: «Тебе нужно решить, кем ты будешь. Пора бы уже определиться, одиннадцатый класс на носу. В какой университет мы будем подавать документы?». И ни слова о том, какой будет реальная жизнь в университете и после него: хочешь ли ты путешествовать? Во сколько ты хочешь просыпаться? Будешь ли готовить себе сам? Каким должно быть твоё рабочее место? Хочешь ли ты ходить каждый день в костюме? Готов ли ты жить в стране, где никто не будет понимать твоего родного языка? Можно называть это мелочами, но из этих мелочей и складывается короткая череда воспоминаний – жизнь⁵.

Игра позволяет детям и молодежи «примерить» на себя разные профессиональные и социальные роли, выйти за рамки шаблонов, приобрести новый социальный опыт в необычной среде.

Существующие традиционные методы профориентации зачастую остаются незамеченными подростками, так как кажутся старшеклассникам скучными и устаревшими и реализуются на непопулярных для них площадках: лекция-семинар, а не игра; печатное издание, а не Интернет; профильные выставки, а не экскурсии в компании или школьные мероприятия. Поэтому, наряду с проверенными временем классическими формами профориентации рекомендуется применять новые или использовать их в сочетании с классическими.

Основные характеристики наиболее эффективных методов профориентации это:

- доступность («разговор» на языке школьника),

⁵ Российские проекты в образовании, у которых есть чему поучиться [https://eduface.ru/advised/read/rossijskie_proekty_v_obrazovanii_u_kotoryh_est_chemu_pouchitsya]

- интерактивность (конструктивный диалог, вовлечение школьников в сам процесс профориентации),
- технологичность (использование современных ИТ и коммуникационных технологий),
- информативность (концентрированность и необходимость информации),
- ориентированность на потребности общества и регионального рынка (акцент на востребованные профессии / специальности, сотрудничество с работодателями в первую очередь).

Хорошо продуманная профориентационная игра или квест могут сочетать в себе все перечисленные качества.

Исследователи, Е.А. Игумнова и И.В. Радецкая, раскрывают следующие теоретические аспекты квест-технологии⁶:

- образовательный квест – интегрированная технология, объединяющая идеи проектного метода, проблемного и игрового обучения, взаимодействия в команде и ИКТ; сочетающая целенаправленный поиск при выполнении главного проблемного и серии вспомогательных заданий с приключениями и (или) игрой по определённому сюжету. Веб-квест можно рассматривать как один из видов квест-технологии;
- алгоритм квеста строится в логике технологии проблемного обучения – от постановки проблемы до путей ее решения, представления результата и рефлексии, что направлено на развитие обучающегося как активного субъекта жизнедеятельности;
- образовательные «продукты», выполняемые индивидуально или в группе в результате выполнения квеста, могут быть различными: от решения поставленной проблемы в виде ответа на вопрос до созданных мультимедиа-презентаций, роликов, сайтов, буклетов и др. В этом смысле образовательные квесты взаимосвязаны с идеями «инструментальной» педагогики и методом проектов Д. Дьюи (США) конца XIX века;
- интрига и сюжет, привнесённые в эту технологию, являются элементами игрового обучения – ролевой или приключенческой игры, которая по сущности носит командный характер;
- использование специальных компьютерных программ, информационных возможностей сети Интернет, как в ходе выполнения, так и в представлении результата квеста и обмена мнениями характеризует эту технологию как информационно-коммуникационную.

⁶ Игумнова Е.А., Радецкая И.В. Квест-технология в контексте требований ФГОС общего образования // Современные проблемы науки и образования. – 2016. – № 6.

Технологическая карта образовательного квеста

Элементы структуры	Требования к разработке квеста
Название	Должно быть кратким, привлекательным и оригинальным.
Направленность квеста	Указывается учебный предмет или одно из направлений воспитательной деятельности как приоритетное – патриотическое, экологическое, эстетическое или др. (моноквест) или группа учебных предметов и комплекс воспитательных направлений (междисциплинарный или комплексный квест).
Цель и задачи	Цель носит обобщенный характер, должна быть диагностической. При определении цели и задач ориентиром выступают образовательные стандарты.
Продолжительность	Образовательный квест может быть разработан на один урок, серию уроков, неделю, лагерную смену или другой временной промежуток (краткосрочный или длительный).
Возраст учащихся / целевая группа	Учет возрастных особенностей обучающихся (дошкольников, учащихся начальной, основной или старшей школы, молодежи, взрослого населения) и их образовательных потребностей, включая специфику здоровья.
Легенда	Легенда представляет собой вымышленную историю о событиях или личностях, предшествующую началу игры. При ее разработке приветствуется творчество: преувеличение событий, изменение известных героев и т.п. Так, благодаря фантазии, в квесте можно оказаться в любом месте или создать планету.
Квест-герои	Авторы квеста предлагают список героев и их характеристики. Персонажи квеста могут быть как полностью вымышленными, так и реальными. Выбор ролей участников квеста прописывается правилами: жеребьевка, разделение по какому-либо признаку в зависимости от цели и содержания квеста.
Основное задание / основная идея	Основное задание должно быть проблемного характера. При разработке основного задания можно учитывать типы заданий Дж. Э. Фэррени. Творческий подход и вдохновение помогут Вам разнообразить типы заданий.
Сюжет и продвижение по нему	Представляет ряд событий в игре (базовую схему), например, последовательность этапов, станций, для прохождения которых разрабатываются правила продвижения, могут применяться бонусы или штрафы. Желательно включить в сюжет традиционные элементы: экспозицию, завязку, развитие действия, кульминацию и развязку. Сюжет ограничен по времени как в историческом плане (игра может происходить в любую историческую эпоху), так и физически (см. «Продолжительность»).
Задания / препятствия	Для продвижения по сюжету наряду с основным заданием разрабатываются дополнительные задания различного характера; желательно, чтобы среди них предлагались проблемные.

Элементы структуры	Требования к разработке квеста
Навигаторы	Различные подсказки, метки, ориентиры, способствующие организации целенаправленного поиска, направленного на решение как основного, так и дополнительных заданий.
Ресурсы	Для выполнения квеста обучающимся могут быть предложены различные ресурсы: список литературы, включая Интернет-источники, образовательные сайты; мультимедиа-презентации; ролики, в том числе социальные; электронные гаджеты; приборы и материалы и др.
Критерии оценивания деятельности обучающихся	Критерии разрабатываются учителем в зависимости от разновидности предлагаемых заданий и выполняемого образовательного «продукта». Так, для разработанных мультимедиа-презентаций, исследований и др., в литературе можно найти требования и заранее познакомить с ними обучающихся.
Итог квеста – образовательный «продукт» и рефлексия	<p>Результат должен соотноситься с выполнением основного задания, например: решена проблема, разгадана загадка, сделано открытие и т.п. Образовательным «продуктом» может быть социальный ролик, буклет, результаты исследования и т.д.</p> <p>Рефлексия организуется педагогом в различных аспектах (когнитивном, эмоционально-ценностном, волевом и социальном) и с использованием разнообразных приемов (рефлексивный экран, самооценка работы, «смайлики» и др.). Выбор вариантов рефлексии зависит от целей и задач квеста.</p>

С 2015 года, когда вышла вторая редакция сборника «Атлас новых профессий» (он был создан в результате уникального для России масштабного исследования «Форсайт компетенций 2030», проведенного Агентством стратегических инициатив и Московской школой управления «СКОЛКОВО»; в работе над проектированием будущего 19 отраслей экономики приняли участие свыше 2500 российских и иностранных экспертов), педагогическое сообщество начало активно использовать его материалы в разработке профориентационных игр. Большая коллекция таких игр размещена на сайте <http://atlas100.ru>, где, помимо готовых сценариев, для желающих разрабатывать собственные профориентационные инструменты, предложено специальное методическое пособие.

В Смоленской области игры по мотивам Атласа новых профессий и квесты применяются в рамках профориентационного блока деловых программ регионального чемпионата «Молодые профессионалы» (Ворлдскиллс Россия), региональных этапов чемпионата «Абилимпикс», Всероссийской олимпиады профессионального мастерства по специальностям СПО, региональных олимпиад профессионального мастерства по специальностям СПО и региональных олимпиад по дисциплинам общеобразовательного и

общепрофессионального циклов, а также профессиональными образовательными организациями в профориентационной деятельности.

В качестве примера представлены три игровых профориентационных мероприятия Профориентационный квест «Skills-навигатор», Профориентационная игра «Компас новых профессий», Профориентационный веб-квест «КВЕСТ_ПРОФ67».

Профориентационный квест «Skills-навигатор»

Интересная практика профориентационного квеста «Skills-навигатор», проводимого СОГБПОУ «Техникум отраслевых технологий». Яркая визуализация привлекает и удерживает внимание школьников на протяжении всей игры.

Квест проводится для старшеклассников и направлен на повышение их информационной грамотности в сфере самоопределения на рынке образовательных услуг и оказание помощи в осознанном профессиональном выборе, формировании психологической готовности к совершению осознанного профессионального выбора, повышение компетентности обучающихся в области планирования карьеры. Через игру обучающиеся приближаются к осознанию своих профессиональных предпочтений и возможностей, способностей, интересов, интеллектуальных и личностных особенностей.

Разработчиками были соблюдены все основные принципы и условия организации образовательных квестов:

- все игры и задания носят реальную профессиональную направленность, но безопасны;
- система заданий соответствует возрасту и индивидуальным особенностям участников игры;
- на разных станциях используются разные виды деятельности;
- задания последовательны, логически взаимосвязаны;
- игра эмоционально окрашена с помощью декораций, реальных атрибутов различных профессий, музыкального сопровождения, инвентаря;
- перед игроками четко обозначается цель игры, к которой они стремятся;
- определены временные интервалы на выполнение заданий.

Квест представлял собой работу 7-ми секций с проведением мастер-классов по профессиям и специальностям техникума:

- Сварщик;
- Повар-кондитер;

- Мастер по лесному хозяйству;
- Парикмахер;
- Автомеханики;
- Защита в чрезвычайных ситуациях;
- Эксплуатация и ремонт сельскохозяйственной техники.

Все участники квеста поделены на группы. Каждая команда проходит станции квеста по своему маршрутному листу:

— варианты оформления маршрутного листа при проведении квеста в здании техникума (10 маршрутов):

МАРШРУТ № 1		
Маршрут	Баллы	Роспись
Парикмахерское искусство		
Юный водитель		
Сварщик		
Повар-кондитер		
Лесники		
Маникюр		
Слесарные работы		
Защита в чрезвычайных ситуациях		
Профориентационное тестирование		
Станция «Весёлая минутка»		

Корпус теоретических занятий

1	1 этап Защита в чрезвычайных ситуациях. Станция «Весёлая минутка». Лесники
2	2 этап Профориентационное тестирование. Повар-кондитер, Маникюр
3	3 этап Парикмахерское искусство

Корпус практических занятий

1	Слесарные работы, Юный водитель, Сварщик
---	--

Общее количество баллов

ПРОФОРИЕНТАЦИОННОЕ МЕРОПРИЯТИЕ В РАМКАХ
III ОТКРЫТОГО РЕГИОНАЛЬНОГО ЧЕМПИОНАТА
МОЛОДЫЕ профессионалы worldskills
СМОЛЕНСКОЙ ОБЛАСТИ | SMOLENSK REGION
«ДОРОЖНАЯ КАРТА РАБОЧИХ ПРОФЕССИЙ»
КВЕСТ – ИГРА

(название школы)

КОМАНДА	СТАНЦИЯ	ЗНАЧОК
1	«Автомеханик»; «Мастер по ремонту автомобильного транспорта»; «Техническое обслуживание и ремонт автомобильного транспорта»	
2	«Повар-кондитер»	
3	«Сварщик»	
4	«Парикмахер»	
5	«Защита в чрезвычайных ситуациях»	
6	«Мастер по лесному хозяйству»	
7	«Эксплуатация и ремонт сельскохозяйственной техники и оборудования»	

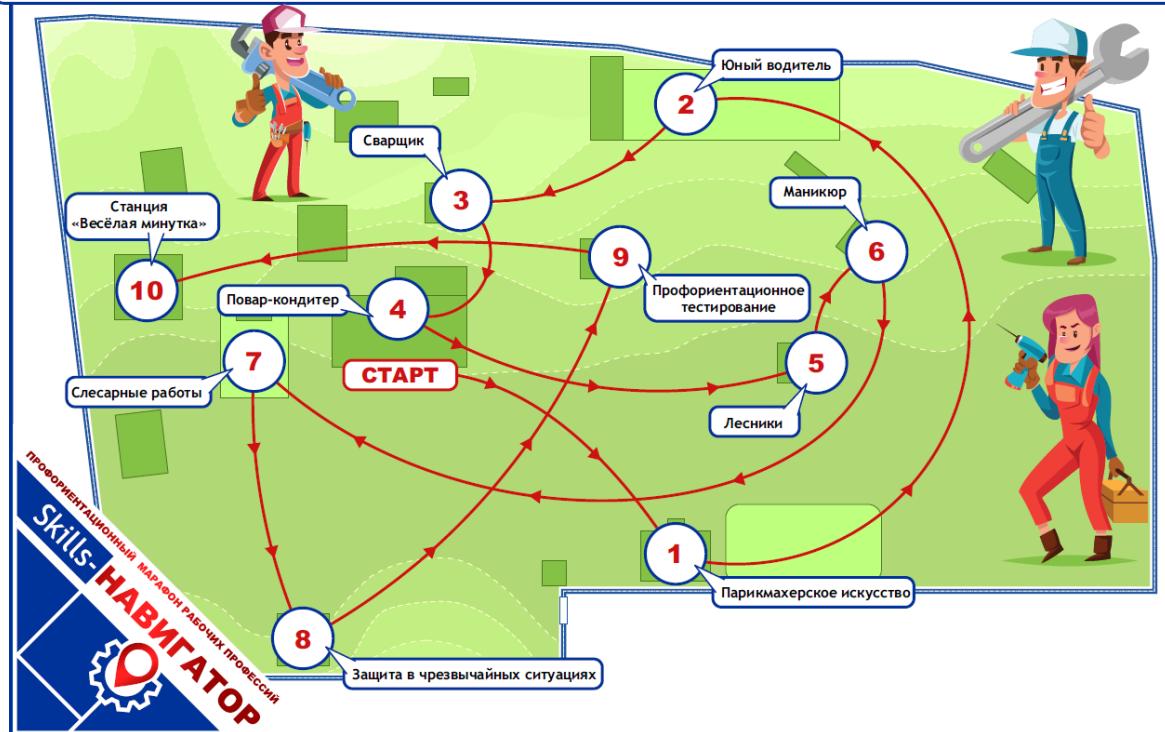
ЭТАЖИ	СТАНЦИИ
4 этаж	5, 6, 7
3 этаж	4
2 этаж	2, 3
1 этаж	1

1 команда: 2-3-4-5-6-7-1
2 команда: 3-4-5-6-7-1-2
3 команда: 4-5-6-7-1-2-3
4 команда: 5-6-7-1-2-3-4
5 команда: 6-7-1-2-3-4-5
6 команда: 1-2-3-4-5-6-7

— вариант при проведении квеста в лагере (10 маршрутов):

МАРШРУТ № 1

Парикмахерское искусство ▶ Юный водитель ▶ Сварщик ▶ Повар-кондитер ▶ Лесники ▶ Маникюр ▶ Слесарные работы ▶ Защита в чрезвычайных ситуациях ▶ Профориентационное тестирование ▶ Станция «Весёлая минутка»



За правильное выполнение задания команда на каждой станции получает баллы.



Описание станций

Станция «Сварщик»

Задание: Угадайте название изображений на картинках и определите по представленным атрибутам профессию.



За 4 правильных ответа команда получает красный логотип профессии сварщик и вклеивает в дорожную карту. В противном случае логотип выдается черного цвета.

Станция «Повар-кондитер»

Задание: рассчитать калорийность блюда «Плов с бараниной»

Состав блюда:

Рис	100 г
Баранина	50 г
Морковь	10 г
Лук репчатый	10 г
Масло оливковое	10 г

Таблица «Калорийность продуктов»

Продукт	Калорийность кКал/на 100г продукта
говядина	254
Кролик	204
Баранина	243
Свинина	375
Курица	170
Индейка	195
Капуста белокочанная	27
Лук репчатый	41
Морковь	34
Перец красный	27
Помидоры	23
Огурцы	14
Жир бараний	897
Масло подсолнечное	899
Масло оливковое	898
Овсяная крупа	303
Гречневая крупа	330
Рис	323
Горох	298

За правильный ответ команда получает желтый логотип профессии повар-кондитер и вклеивает в дорожную карту. В противном случае логотип выдается черного цвета.

Ответ на задание «рассчитать калорийность блюда «Плов с бараниной»

По продуктам:

Рис 100 г – 323 кКал

Баранина 50 г – 121,5 кКал

Морковь 10 г – 3,4 кКал

Лук репчатый 10 г – 4,1 кКал

Масло оливковое 10 г – 89,8 кКал

Итого: 541,8 кКал

Станция «Мастер по лесному хозяйству»

Задание: Соберите из представленных карточек с буквами название древесной породы.

(ель, липа, кедр, ольха, лиственница, тополь, тuya, самшит, клен, ильм)

Е	Л	Ь	Л	И	Т	К	Л
И	П	А	К	Е	Н	И	Я
Е	Д	Р	О	О	П	О	Л
Л	Ь	Х	А	Ь	Т	У	Ш
Л	И	С	Т	С	А	М	Т
В	Е	Н	Н	Ь	М	Л	А
И	Ц						

За 10 правильно собранных слов команда получает красный логотип профессии мастер по лесному хозяйству. В противном случае логотип выдается черного цвета.

Станция «Парикмахер»

Задание: Вставьте пропущенные слова! Назовите профессию, получить которую вы можете в нашем техникуме (максимально 9 баллов)

- 1) возникли очень-очень давно, ведь в те далекие времена, когда у человека еще не было одежды, а на голове уже были.
- 2) Живой пример тому –aborигены в Папуа Новой Гвинеи.
- 3) Одежда их до сих пор состоит только из набедренной повязки, а вот на голове у них настоящее произведение искусства из
- 4) Таким сооружением может гордиться любой авангардный, наш современник.
- 5) Конечно, самая первая была совершенно простой —, прикрывающие глаза, которые подвязывали ремешком из кожи.

6) Если очень мешали и лезли в глаза, достаточно было использовать для «.....» кремень и огонь, так как в те времена еще не было.

Профессия:.....

Ответ

Прически возникли очень-очень давно, ведь в те далекие времена, когда у человека еще не было одежды, волосы на голове уже были. Живой пример тому – аборигены в Папуа Новой Гвинеи. Одежда их до сих пор состоит только из набедренной повязки, а вот на голове у них настоящее произведение искусства из волос. Таким сооружением может гордиться любой авангардный парикмахер, наш современник.

Конечно, самая первая прическа была совершенно простой – волосы, прикрывающие глаза, которые подвязывали ремешком из кожи. Если волосы очень мешали и лезли в глаза, достаточно было использовать для «стрижки» кремень и огонь, так как ножниц в те времена еще не было.

За восемь-девять правильно вставленных слов команда получает логотип профессии парикмахер красного цвета. В противном случае логотип выдается черного цвета.

Станция «Автомеханики».

Задание: Участникам предлагается пройти экзамен на знание дорожных знаков.

Разложить знаки по группам:

- Предупреждающие
- Приоритета
- Запрещающие
- Информационно-указательные
- Сервиса

Предупреждающие знаки

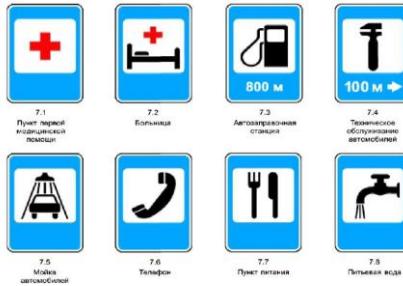


Знаки приоритета





Знаки сервиса



После правильно выполненного задания команда получает логотип профессии и специальности красного цвета. В противном случае логотип выдается черного цвета.

Станция «Защита в чрезвычайных ситуациях»

Задание: Собрать пазлы (соревнование групп 1-3ЧС-4)



Если команда собирает фото из пазл, получает логотип красного цвета. В противном случае логотип выдается черного цвета.

Станция «Эксплуатация и ремонт сельскохозяйственной техники»

Задание: Угадать на слайдах название сельскохозяйственной техники

Плуг	Борона	Сеялка	Гусеничный трактор
			
Колесный трактор	Опрыскиватель	Зерноуборочный комбайн	Зерноуборочный комбайн
			

Заключительный этап

После прохождения всех станций участники возвращаются на исходную, на которой демонстрируют дорожную карту по профессиям и специальностям ведущему.

Баллы начисляются за скорость прохождения дистанции, за информационную составляющую бланков.

Жюри подсчитывает баллы и подводит итоги всех конкурсов.

Пока работает жюри для участников игры идет выступление работодателя.

По результату подсчета баллов объявляется победитель, и дарятся памятные подарки.

Одной из наиболее подходящих для обучения современной молодежи является технология веб-квеста, которая в условиях распространения Интернет и широкого применения различных коммуникационных технологий может найти достойное место среди педагогических технологий нашей страны. Учащиеся и студенты воспринимают задание как нечто «реальное» и «полезное», что ведет к повышению эффективности обучения.

Веб переводится с анг. как сеть, quest – как задание, то есть веб-квест – это задание, которое выполняется при помощи интернета.

Технология веб-квест позволяет в полной мере реализовать наглядность, мультимедийность и интерактивность обучения. Поэтому веб-квест это эффективный инструмент организации интерактивной поисковой деятельности

обучающихся, в ходе которой они мотивируются к самостоятельному добыванию знаний. Он также задает параметры этой деятельности, контролирует ее и определяет временные пределы. Такая технология позволяет работать в группах (от трех до пяти учащихся), развивает коммуникативность, лидерские качества каждого, повышает не только мотивацию к процессу получения знаний, но и ответственность за результаты собственной деятельности.

Квест ставит своей задачей содействие становлению личностных характеристик у молодежи на основе приобретения первоначального опыта в процессе профессиональной ориентации в мире новых профессий.

Особенностью веб-квестов является то, что часть информации или вся информация, представленная на сайте для самостоятельной или групповой работы учащихся, находится на самом сайте или на различных веб-сайтах. Благодаря гиперссылкам, учащиеся работают в едином информационном пространстве, не ощущая разрозненности в данных и сложности в исполнении, а для кого-то не является существенным точное местонахождение той или иной информации.

При ответе на вопросы квеста требуются навыки работы с информацией: поиск в интернете, критический подход к ее осмыслению, представление ответов в цифровой мультимедийной форме.

Ниже приведен пример регионального профориентационного веб-квеста «КВЕСТ_ПРОФ67».

Профориентационный веб-квест «КВЕСТ_ПРОФ67»

Большой интерес у школьников вызывают дистанционные формы профориентационных игр. Профориентационный веб-квест «КВЕСТ_ПРОФ67» был разработан специалистами Смоленского областного института развития образования и регионального сетевого ресурсного центра профессиональной ориентации и жизненной навигации, созданного на базе Смоленской областной технологической академии.

Веб-квест охватывает практически все реализуемые на территории региона профессиональные образовательные программы. Задания направлены на знакомство с профессиями и специальностями, соотнесение их по отраслям экономики и сопоставление с квалификациями, а также выстраивание полного производственного цикла в отдельных сферах деятельности.

Веб-квест предназначен для самостоятельной работы учащихся. Три игровых уровня веб-квеста знакомят участников с профессиями и специальностями, профессиональными образовательными организациями, механизмами поиска важной для абитуриента информации. Переход на новый

уровень осуществляется после выполнения заданий предыдущего. Благодаря гиперссылкам, учащиеся работают в едином информационном пространстве, переходя на сайты ПОО и возвращаясь обратно на страницу веб-квеста, при этом отсутствует ограничение по времени.

Приветствие участников квеста происходит от имени их сверстника. Регистрация игроков помогает собирать статистику по потребностям профориентационного информирования и консультирования, тем самым позволяет улучшать региональную систему сопровождения профессионального самоопределения школьников.



1 этап веб-квеста предлагает участникам познакомиться с 8 группами профессий:

- медицина и социальный уход;
- педагогика и воспитание;
- ИТ-технологии;
- швейное дело;
- жилищно-коммунальное хозяйство;
- право;
- технологии питания;
- парикмахерское искусство.

В каждом из 8 блоков групп профессий участникам предлагается выбрать профессии, относящиеся к указанной отрасли. Среди представленных перечней есть профессии, не относящиеся к данной группе и профессии будущего из Атласа новых профессий. К каждой профессии предлагается краткое описание квалификации и гиперссылки на профессиональные образовательные организации.

Задание 1-го этапа веб-квеста: «Соберите ключевую фразу о мастерстве из слов, размещенных на сайтах профессиональных образовательных организаций во вкладках «Абитуриенту» и получите доступ ко второму этапу квеста». Выполняя задание, игроки вынуждены будут посетить информационные разделы сайтов профессиональных образовательных организаций, изучить условия приема, перечень документов и дату их подачи.

Ответ вводится в виде кода от сейфа. Из собранных на сайтах слов должна сложиться фраза: «Человек должен быть профессионалом, иначе весь мир рухнет».



2 этап квеста предлагает участнику выбрать один из четырех производственных циклов:

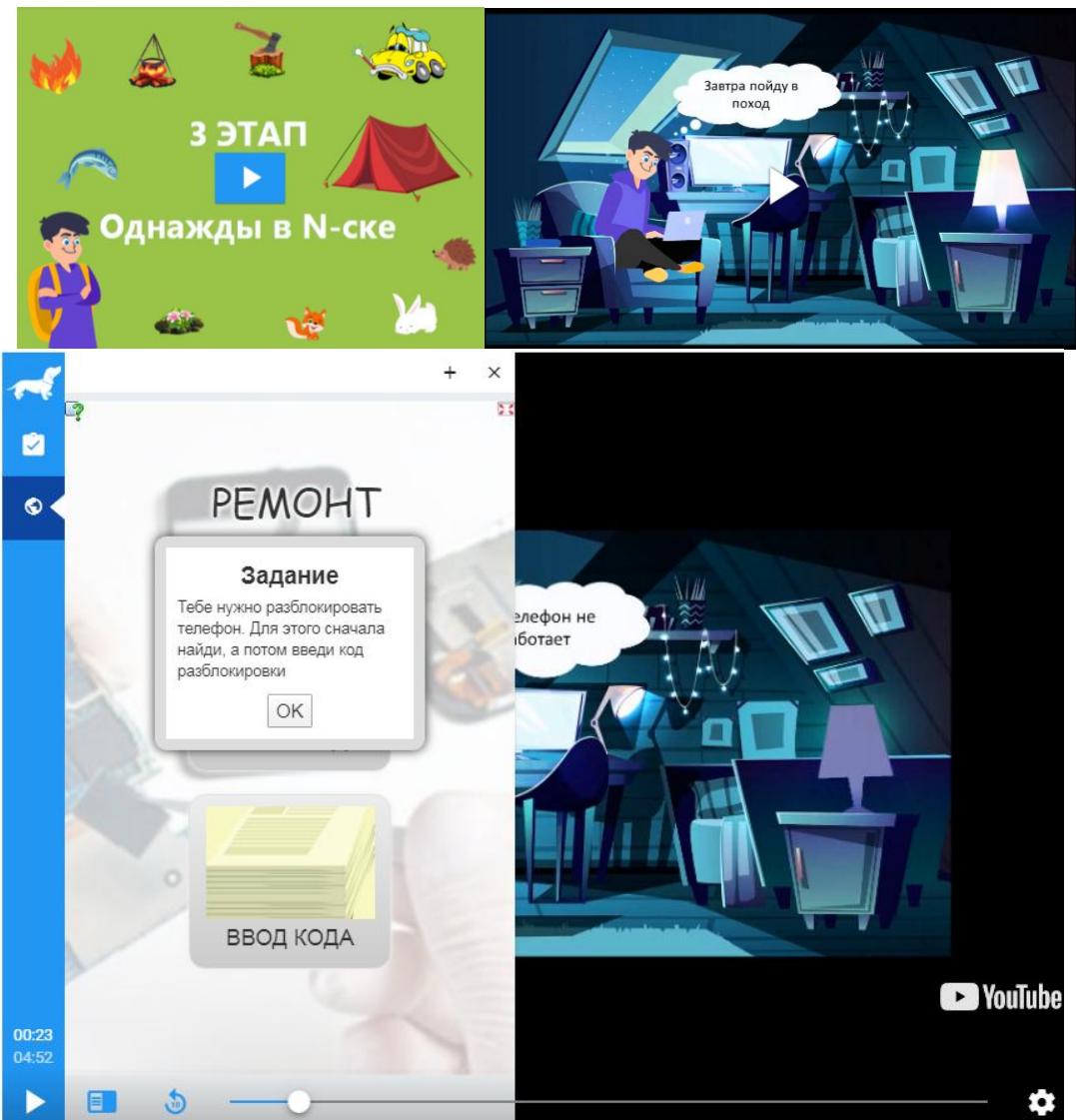
- «Профессиональный путь хлеба» (производство хлебобулочных и макаронных изделий от выращивания до готового продукта);
- «Профессиональный путь одежды»;
- «Молочное животноводство»;
- «Строительство жилья».

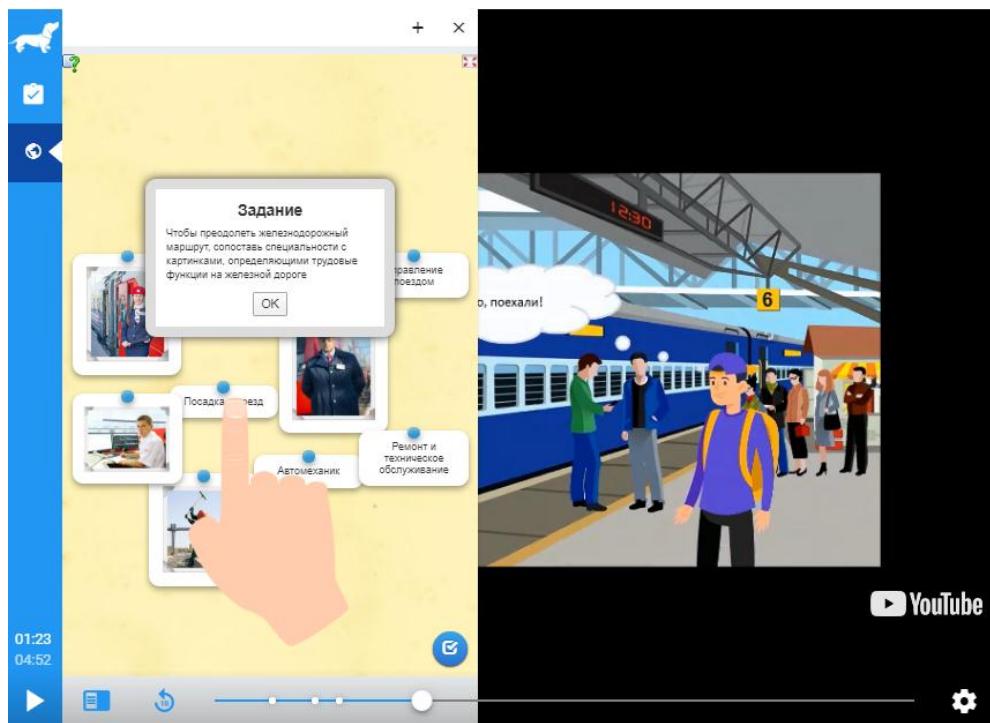
Каждый из циклов начинается с земли и ее обработки. Этап помогает школьникам понять принципы полного производственного цикла в разных отраслях, соотнести профессии с видами работ, понять важность и незаменимость каждой профессии в производственном цикле. Особое внимание уделено сельскому хозяйству.

Участники квеста выполняют задание на соотнесение перетаскиванием слов-профессий на фотографии с видами работ.

Переход на следующий уровень возможен уже после первого цикла, но при желании (не уверен в выборе или интересно) участник может пройти последовательно все циклы.

Третий этап сопровождается интерактивной мультипликацией, которая создает у участника ощущение диалога со сверстником. Участник веб-квеста вместе с виртуальным подростком, сталкиваясь со множеством жизненных ситуаций, и находя для их решения нужных специалистов-профессионалов, решают проблему поиска себя в мире профессий.





На третьем этапе участник знакомиться с профессиями по направлениям:

- техника и технологии наземного транспорта;
- сельское, лесное и рыбное хозяйство;
- химические технологии;
- промышленная экология;
- техносферная безопасность и природооустройство;
- физическая культура и спорт;
- сервис и туризм;
- электроника, радиотехника и системы связи;
- электро- и теплоэнергетика.

Участник, успешно прошедший все этапы веб-квеста, получает электронный сертификат на прохождение индивидуальной профориентационной консультации в региональном сетевом ресурсном центре профессиональной ориентации и жизненной навигации.



Профориентационная игра «Компас новых профессий»

Профориентационная игра «Компас новых профессий» является компиляцией идей сразу нескольких игр.

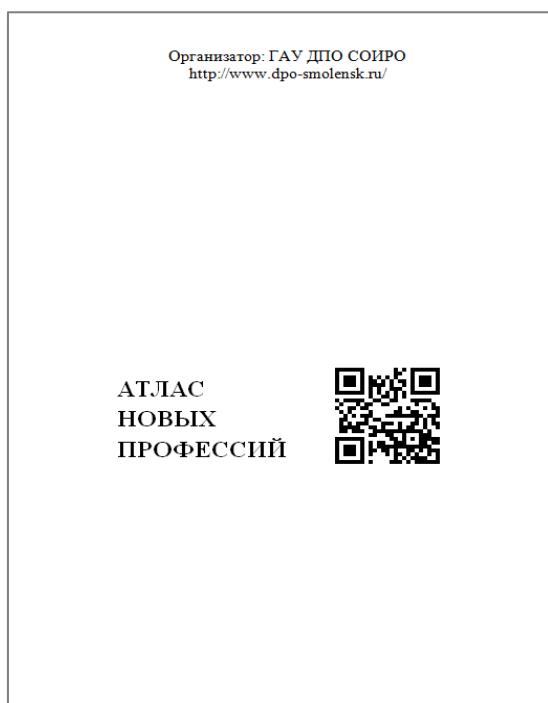
Задачи, которые разработчики «Компас новых профессий» ставили:

- расширить границы представления школьников о мире профессий и своего будущего;
- помочь им увидеть образование с новой стороны и соотнести профессиональный выбор с образом жизни, который эта профессия обеспечит;
- показать основные потребности профессий, которые необходимо учитывать при выборе программ дополнительного образования и возможности саморазвития, направленные на получение профессии своей мечты;
- перевести старшеклассников (и, возможно, их родителей) с поиска ответа на вопрос: «Куда идти учиться?» на позицию «Зачем идти учиться?».

Перед началом игры каждый участник получает папку с игровыми таблицами, индивидуальный навигационный журнал и 10 ШАНСОВ (ШАНС – денежная единица игры). Да, игра призвана приучать школьников к мысли, что у каждого есть шанс и не один. Но их не может быть очень много. Нужно разумно использовать каждый. Можно «заработать или заслужить» новые шансы, чем больше усилий приложишь сейчас, тем больше шансов на исполнение желаемого будет потом.



На протяжении всей игры школьники делают записи и зарисовки в индивидуальном «Навигационном журнале», который поможет правильно выполнить задания игры, позволит после игры вспомнить отдельные рекомендуемые направления для саморазвития и с помощью QR-кода познакомиться поближе с профессиями будущего из Атласа новых профессий.



<p>1. ШКОЛА</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Диагностика</p> <p></p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Выбор дополнительного образования</p> <p></p> <p><input checked="" type="checkbox"/> ЕГЭ</p> <p><input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/></p> <p>2. ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Выбор профессии _____ наименование профессии требует надпрофессиональных навыков:</p> <p></p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Изучение профессии</p> <p></p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Практика</p> <p><input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/></p>	<p>3. ТРУДОУСТРОЙСТВО</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Выбор компании</p> <p>Наименование компании _____</p> <p>Краткое описание вида деятельности компании:</p> <p><input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/></p> <p>Специалисты команды: _____</p> <p>Роль в компании: _____</p> <p><input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/></p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Собеседование (презентация компании)</p> <p>4. ИТОГ ИГРЫ</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Я узнал(а) _____</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Меня удивило _____</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Что я делаю не так (или что буду теперь делать) _____</p>
--	---

Логика игры отражает реальные этапы жизненного пути каждого школьника: «Школа», «Профессиональное образование» и «Трудоустройство». Первые два этапа предполагают индивидуальную работу школьников, третий этап – групповой.

Первое, что должны усвоить играющие – это взаимосвязанные звенья одной цепи. Если хочешь в будущем иметь профессию своей мечты, задуматься и приложить усилия нужно еще в школе.

Второй важный вывод игроки делают, отвечая на вопрос: «Что я могу сделать для своего карьерного развития, учась в школе?».

В навигационном журнале первый этап «Школа» разделен на три шага:

ШАГ 1. ДИАГНОСТИКА (для игры специально адаптированы две методики «Дифференциально диагностический опросник (Е.А. Климов)» и «Тест на определение профессионального типа личности (Дж. Голланда)», результаты которых имеют как текстовую информацию, стандартную для данных методик, так и соответствующую пару знаков надпрофессиональных навыков из Атласа новых профессий, которыми необходимо обладать для определенной группы профессий).

НАДПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ НАВЫКИ

Надпрофессиональные навыки, которые были отмечены работодателями как наиболее важные для работников будущего:



Мультиязычность и мультикультурность (свободное владение английским и знание второго языка, понимание национального и культурного контекста стран-партнеров, понимание специфики работы в отраслях в других странах).



Программирование ИТ-решений / Управление сложными автоматизированными комплексами / Работа с искусственным интеллектом.



Умение работать с коллективами, группами и отдельными людьми.



Системное мышление (умение определять сложные системы и работать с ними. В том числе системная инженерия).



Клиентоориентированность, умение работать с запросами потребителя.



Бережливое производство, управление производственным процессом, основанное на постоянном стремлении к устранению всех видов потерь, что предполагает вовлечение в процесс оптимизации бизнеса каждого сотрудника и максимальную ориентацию на потребителя.



Умение управлять проектами и процессами.



Экологическое мышление.



Работа в режиме высокой неопределенности и быстрой смены условий задач (умение быстро принимать решения, реагировать на изменение условий работы, умение распределять ресурсы и управлять своим временем).



Способность к художественно-му творчеству, наличие развитого эстетического вкуса.

Дифференциально диагностический опросник (Е.А. Климов)

Инструкция к тесту: «Предположим, что после соответствующего обучения вы сможете выполнить любую работу. Но если бы вам пришлось выбирать только из двух возможностей, что бы вы предпочли?»

В каждой из 20 пар предлагаемых видов деятельности выбери только один вид и в соответствующей клетке листа ответов поставить знак «+».

ЛИСТ ОТВЕТОВ

человек – природа	человек – техника	человек – человек	человек – знак	человек – художественный образ
1а	1б	2а	2б	3а
3б	4а	4б	5а	5б
6а		6б		7а
	7б	8а		8б
	9а		9б	
10а			10б	
11а	11б	12а	12б	13а
13б	14а	14б	15а	15б
16а		16б		17а
	17б	18а		18б
	19а		19б	
20а			20б	

Выбери тот тип профессий, который получил максимальное число знаков «+».

1а. Ухаживать за животными	1б. Обслуживать машины, приборы (следить, регулировать)
2а. Помогать больным	2б. Составлять таблицы, схемы, программы для вычислительных машин
3а. Следить за качеством книжных иллюстраций, плакатов, художественных открыток, грампластинок	3б. Следить за состоянием, развитием растений
4а. Обрабатывать материалы (дерево, ткань, металл, пластмассу и т.п.)	4б. Доводить товары до потребителя, рекламировать, продавать
5а. Обсуждать научно-популярные книги, статьи	5б. Обсуждать художественные книги (или пьесы, концерты)
6а. Выращивать молодняк (животных какой-либо породы)	6б. Тренировать товарищей (или младших) для выполнения и закрепления каких-либо навыков (трудовых, учебных, спортивных)
7а. Копировать рисунки, изображения (или настраивать музыкальные инструменты)	7б. Управлять какой-либо машиной (грузовым, подъемным или транспортным средством) – подъемным краном, трактором, тепловозом и др.
8а. Сообщать, разъяснять людям нужные им	8б. Оформлять выставки, витрины (или

сведения (в справочном бюро, на экскурсии и т.д.)	участвовать в подготовке пьес, концертов)
9а. Ремонтировать вещи, изделия (одежду, технику), жилище	9б. Искать и исправлять ошибки в текстах, таблицах, рисунках
10а. Лечить животных	10б. Выполнять вычисления, расчеты
11а. Выводить новые сорта растений	11б. Конструировать, проектировать новые виды промышленных изделий (машины, одежду, дома, продукты питания и т.п.)
12а. Разбирать споры, ссоры между людьми, убеждать, разъяснять, наказывать, поощрять	12б. Разбираться в чертежах, схемах, таблицах (проверять, уточнять, приводить в порядок)
13а. Наблюдать, изучать работу кружков художественной самодеятельности	13б. Наблюдать, изучать жизнь микробов
14а. Обслуживать, налаживать медицинские приборы, аппараты	14б. Оказывать людям медицинскую помощь при ранениях, ушибах, ожогах и т.п.
15а. Художественно описывать, изображать события (наблюдаемые и представляемые)	15б. Составлять точные описания-отчеты о наблюдаемых явлениях, событиях, измеряемых объектах и др.
16а. Делать лабораторные анализы в больнице	16б. Принимать, осматривать больных, беседовать с ними, назначать лечение
17а. Красить или расписывать стены помещений, поверхность изделий	17б. Осуществлять монтаж или сборку машин, приборов
18а. Организовывать культпоходы сверстников или младших в театры, музеи, экскурсии, туристические походы и т.п.	18б. Играть на сцене, принимать участие в концертах
19а. Изготавливать по чертежам детали, изделия (машины, одежду), строить здания	19б. Заниматься черчением, копировать чертежи, карты
20а. Вести борьбу с болезнями растений, с вредителями леса, сада	20б. Работать на клавишных машинах (пишущей машинке, телетайпе, наборной машине и др.)

Дифференциальный диагностический опросник (Е.А. Климов)				
«человек-природа» – все профессии, связанные с растениеводством, животноводством и лесным хозяйством	«человек-техника» – все технические профессии	«человек-человек» – все профессии, связанные с обслуживанием людей, с общением	«человек-знак» – все профессии, связанные с обсчетами, цифровыми и буквенными знаками, в том числе и музыкальные специальности	«человек-художественный образ» – все творческие специальности
				

Тест на определение профессионального типа личности (Дж. Голланда)

Инструкция к тесту: Из каждой пары профессий выберите одну, наиболее привлекательную для вас, и в соответствующей клетке листа ответов поставить знак «+».

ЛИСТ ОТВЕТОВ

№	Вариант А	Вариант Б	№	Вариант А	Вариант Б
1	Р	С	16	Р	С
2	И	П	17	И	П
3	О	А	18	О	А
4	Р	С	19	Р	С
5	И	П	20	И	П
6	О	А	21	О	А
7	Р	С	22	Р	С
8	И	П	23	И	П
9	О	А	24	О	А
10	Р	С	25	Р	С
11	И	П	26	И	П
12	О	А	27	О	А
13	Р	С	28	Р	С
14	И	П	29	И	П
15	О	А	30	О	А

Обработка результатов теста

- 8–10 баллов – ярко выраженный тип;
- 5–7 баллов – средневыраженный тип;
- 2–4 балла – слабо выраженный тип.

Наибольшее количество баллов указывает на доминирующий тип. В чистом виде эти профессиональные типы встречаются редко, обычно можно говорить только о преобладающем типе личности. Выбирая профессию, необходимо учитывать свой профессиональный тип. **Если профессия не соответствует вашему типу личности, работа будет даваться вам ценой значительного нервно-психического напряжения.**

Интерпретация результатов теста

1. Реалистический тип (Р)
2. Интеллектуальный (И)
3. Социальный (С)
4. Офисный (О)
5. Предпринимательский (П)
6. Артистический (А)

Тест на определение профессионального типа личности (Дж. Голланда)

№	Вариант А	Вариант Б
1.	Автомеханик	Физиотерапевт
2.	Специалист по защите информации	Логистик
3.	Оператор связи	Кинооператор
4.	Водитель	Продавец
5.	Инженер-конструктор	Менеджер по продажам
6.	Диспетчер	Дизайнер компьютерных программ
7.	Ветеринар	Эколог
8.	Биолог-исследователь	Фермер
9.	Лаборант	Дрессировщик
10.	Агроном	Санитарный врач
11.	Селекционер	Заготовитель сельхозпродуктов
12.	Микробиолог	Ландшафтный дизайнер
13.	Массажист	Воспитатель
14.	Преподаватель	Предприниматель
15.	Администратор	Режиссер театра и кино
16.	Официант	Врач
17.	Психолог	Торговый агент
18.	Страховой агент	Хореограф
19.	Ювелир-гравер	Журналист
20.	Искусствовед	Продюсер
21.	Редактор	Музыкант
22.	Дизайнер интерьера	Экскурсовод
23.	Композитор	Арт-директор
24.	Музейный работник	Актёр театра и кино
25.	Верстальщик	Гид-переводчик
26.	Лингвист	Антикризисный управляющий
27.	Корректор	Художественный редактор
28.	Наборщик текстов	Юрисконсульт
29.	Программист	Брокер
30.	Бухгалтер	Литературный переводчик

Тест на определение профессионального типа личности (Дж. Голланда)					
Реалистический	Интеллектуальный	Социальный	Офисный	Предпринимательский	Артистический
Люди, относящиеся к этому типу, предпочитают выполнять работу, требующую сици, ловкости, подвижности, хорошей координации движений, навыков практической работы. Результаты труда профессионалов этого типа ощущимы и реальны – их руками создан весь окружающий нас предметный мир. Люди реалистического типа охотнее делают, чем говорят, они настойчивы и уверены в себе, в работе предпочитают четкие и конкретные указания.	Людей, относящихся к этому типу, отличают аналитические способности, рационализм, независимость и оригинальность мышления, умение точно формулировать и излагать свои мысли, решать логические задачи, генерировать новые идеи. Они часто выбирают научную и исследовательскую работу. Им нужна свобода для творчества. Работа способна увлечь их настолько, что стирается грань между рабочим временем и досугом. Мир идей для них может быть важнее, чем общение с людьми. Материальное благополучие для них обычно не на первом месте.	Люди, относящиеся к этому типу, предпочитают профессиональную деятельность, связанную с обучением, воспитанием, лечением, консультированием, обслуживанием. Люди этого типа гуманны, чувствительны, активны, ориентированы на социальные нормы, способны понять эмоциональное состояние другого человека. Для них характерно хорошее речевое развитие, живая мимика, интерес к людям, готовность прийти на помощь. Материальное благополучие для них обычно не на первом месте.	Люди этого типа обычно проявляют склонность к работе, связанной с обработкой и систематизацией информации, предоставленной в виде условных знаков, цифр, формул, текстов. Они отличаются аккуратностью, пунктуальностью, практичностью, ориентированы на социальные нормы, предпочитают четко регламентированную работу. Материальное благополучие для них более значимо, чем для других типов. Склонны к работе, не связанной с широкими контактами и принятием ответственных решений.	Люди этого типа находчивы, практичны, быстро ориентируются в сложной обстановке, склонны к самостоятельному принятию решений, социально активны, готовы рисковать, ищут острые ощущения. Любят и умеют общаться. Имеют высокий уровень притязаний. Избегают занятий, требующих усидчивости, большой и длительной концентрации внимания. Для них значимо материальное благополучие. Предпочитают деятельность, требующую энергии, организаторских способностей, связанную с руководством, управлением и влиянием на людей	Люди этого типа оригинальны, независимы в принятии решений, редко ориентируются на социальные нормы и одобрение, обладают необычным взглядом на жизнь, гибкостью мышления, эмоциональной чувствительностью. Отношения с людьми строят, опираясь на свои ощущения, эмоции, воображение, интуицию. Они не выносят жесткой регламентации, предпочитают свободный график работы. Часто выбирают профессии, связанные с литературой, театром, кино, музыкой, изобразительным искусством.
 	 	 	 	 	 

Выбор методики для проведения профориентационной диагностики остается за организатором игры.

После краткой информационной справки о надпрофессиональных навыках, пояснений о типах личности и типах профессий, а также инструкции о работе с опросником школьники сами заполняют листы ответов опросников и обрабатывают результаты, по подготовленным таблицам, определяют результаты диагностики и в навигационный журнал зарисовывают знаки полученных надпрофессиональных навыков. Если при тестировании получается множественный результат (т.е. одному тестируемому соответствует более одного доминирующего типа личности или типа профессии), то в навигационном журнале под пунктом «Диагностика» вручную дорисовывается нужное количество знаков надпрофессиональных навыков.

НАДПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ НАВЫКИ И УМЕНИЯ – это навыки, которые являются универсальными и важны для специалистов самых разных отраслей. Овладение ими позволяет работнику повысить эффективность профессиональной деятельности в своей отрасли, а также дает возможность переходить из одной отрасли в другую, сохраняя свою востребованность.

ШАГ 2. ВЫБОР ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ.

Школьники соотносят полученные в результате диагностики надпрофессиональные навыки с навыками таблицы «Дополнительное образование». На этом шаге игроки должны ответить сами себе на вопрос: «Что я могу сделать для своего карьерного развития, учась в школе?». Организаторы

игры подводят школьников к мысли о том, что выбор кружков, секций, клубов по интересам должен происходить не спонтанно или под влиянием внешних факторов, а исходя из заранее определенной и спланированной карьерной траектории. При этом необходимо понимать, какими знаниями, умениями, навыками и личностными качествами нужно обладать, чтобы быть востребованным специалистом в современном мире.

Итак, игроки выбирают из таблицы «Дополнительное образование» кружки, секции, клубы по интересам, оплачивая занятия ШАНСАМИ, полученными в начале игры, по указанному номиналу. Они могут потратить на это все ШАНСЫ, а могут оставить часть из них на другие этапы игры. Главная стратегия данного шага – выбрать минимальный набор объединений, формирующих максимальное количество навыков, определенный в диагностике.

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ

Объединение	Цена, шансы	Навык
Шашки, шахматы и другие настольные игры	3	Мультиязычность и мультикультурность Работа в условиях неопределенности
Спортивные секции и туризм	2	Экологическое мышление Работа в условиях неопределенности
Авиамодельное, Судомодельное, Автомодельное	3	Межотраслевая коммуникация Бережливое производство
Начальное техническое моделирование	4	Управление проектами Навыки художественного творчества
Робототехника и 3д-моделирование	4	Межотраслевая коммуникация Бережливое производство Программирование/Робототехника/Искусственный интеллект
Компьютерная графика, дизайн	2	Навыки художественного творчества
Фото-видео-аудио-монтаж	3	Управление проектами Работа в условиях неопределенности
Натуралисты и экологи	2	Экологическое мышление
Юный лингвист	2	Мультиязычность и мультикультурность
Журналистика	3	Клиентоориентированность Работа в условиях неопределенности
Литературный клуб	2	Мультиязычность и мультикультурность
Эрудит	3	Работа с людьми Работа в условиях неопределенности
Изобразительное искусство	2	Клиентоориентированность Навыки художественного творчества
Изделия из дерева и металла	3	Управление проектами Навыки художественного творчества
Художественная школа	4	Межотраслевая коммуникация Мультиязычность и мультикультурность
Швейное мастерство	2	Управление проектами

Объединение	Цена, шансы	Навык
		Бережливое производство
Хореография	3	Работа в условиях неопределенности Навыки художественного творчества
Вокальное искусство	2	Мультиязычность и мультикультурность
Молодёжный театр	3	Работа с людьми Управление проектами
КВН	4	Работа с людьми Клиентоориентированность Навыки художественного творчества

ШАГ 3. ЕГЭ. Как и в настоящей жизни, школа заканчивается ЕГЭ. Задача игроков на данном шаге, во-первых, определить какие ЕГЭ им нужно сдать для поступления на выбранный профиль и вписать в пустые ячейки навигационного журнала. Во-вторых, получить у организатора игры «тесты ЕГЭ» с шуточными вопросами по дисциплинам.

За каждый правильный ответ теста игрок получает 1 ШАНС. Таким образом, за тестирование каждый может «заработать» своими стараниями 9 ШАНСОВ.

Для быстроты обработки тестов в правом верхнем углу под номером варианта стоит код, указывающий на правильные варианты ответов теста (например, вариант 256 означает, что по первому вопросу правильный ответ под номером 2, по второму вопросу – ответ под номером 5, по третьему – 6).

Примерные варианты:

Тесты ЕГЭ по русскому языку

Вариант 321

1. В каком слове **40** гласных?

- Аaaaaaaaa...aaaaaaaaaaaa
- Аоиеуя.....оаиуюоае
- Сорока
- Галка
- Такое невозможно

2. Найдите «четвёртое лишнее»:

- Носок
- Мозоль
- Георгин
- Помидор

3. О какой части речи это стихотворение?

*Определяю я предметы,
Они со мной весьма приметны.
Я украшаю вашу речь,
Меня вам надо знать, беречь!*

- о прилагательном
- о существительном
- о глаголе
- о слагаемом

Тесты ЕГЭ по математике

Вариант 256

1. Вы участвуете в марафоне и обогнали бегуна, бежавшего вторым. Какую позицию вы теперь занимаете?

- первую
- вторую
- третью
- последнюю
- такое невозможно

2. Вы участвуете в марафоне и обогнали бегуна, бежавшего последним. Какую позицию вы теперь занимаете?

- первую
- вторую
- предпоследнюю
- последнюю
- такое невозможно

3. От прямоугольного стола отпилили один угол. Сколько углов у стола стало?

Примечание: линия отпила прямая и не проходит через углы

- 0
- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6

Тесты ЕГЭ по физике

Вариант 422

1. Сила тяжести действует на...

- яблоко, висящее на яблоне
- падающее яблоко
- упавшее яблоко
- все из вышеперечисленного
- ни одно из вышеперечисленных

2. Самое близкое к нам небесное тело?

- Земля
- Луна
- Солнце
- Черная дыра
- Нет правильного ответа

3. Какую звезду все должны уметь находить на ночном небе в Северном полуширии?

- Звезду эстрады
- Полярную
- Пятиконечную
- Экваториальную

Тесты ЕГЭ по химии

Вариант 341

1. Какой неметалл является лесом?

- Радон
- Неон
- Бор
- Мышьяк
- Уран

2. Название какого металла несет в себе волшебника?

- Титан
- Молибден
- Серебро
- Магний
- Натрий

3. Какой элемент всегда рад?

- Радон
- Неон
- Бор
- Мышьяк
- Уран

Тесты ЕГЭ по литературе

Вариант 143

1. Чем не растекался по древу Баян?

- Мыслию
- Мышью
- Белкой
- Березовым соком
- Пепси

2. Как звали сына Одиссея?

- Телескоп
- Телевизор
- Телепат
- Телемак
- Телепузик

3. Кто написал басню «Лебедь, щука и рак»?

- Лафонтен
- Эзоп

- Крылов
- Капитан Лебядкин
- Михалков

Тесты ЕГЭ по истории

Вариант 421

- 1. Сколько животных взял Моисей на свой ковчег?**
 - по одному каждого вида
 - по два каждого вида
 - неограниченное количество
 - ни одно из вышеперечисленных
- 2. Американцы называют русских, как правило, Иванами. Мы называем немцев Фрицами и Гансами, французы называют их Михелями. А как древние славяне называли варягов, которые не понимали ни слова по-русски?**
 - Простофили
 - Олухи
 - Джоны
 - Татаро монголы
- 3. Сколько длилась столетняя война?**
 - 116
 - 99
 - 100
 - 150

Тесты ЕГЭ по обществознанию

Вариант 143

- 1. Есть в США 23 февраля?**
 - да
 - нет
 - только у мужчин
 - только у мужчин, старше 18 лет
 - только у военных
- 2. В какой стране изобрели панамы?**
 - Бразилия
 - Чили
 - Панама
 - Эквадор
- 3. Что все люди на земле делают одновременно?**
 - Спят
 - Разговаривают
 - Ставятся старше
 - Нет правильного ответа

Тесты ЕГЭ по биологии

Вариант 542(34)

- 1. Винни-Пух - это...**
 - поросенок

- свинья
- кабан
- хряк
- ни одно из вышеперечисленных

2. На столе лежали три редиски и четыре яблока. Ребенок взял со стола одно яблоко. Сколько фруктов осталось на столе?

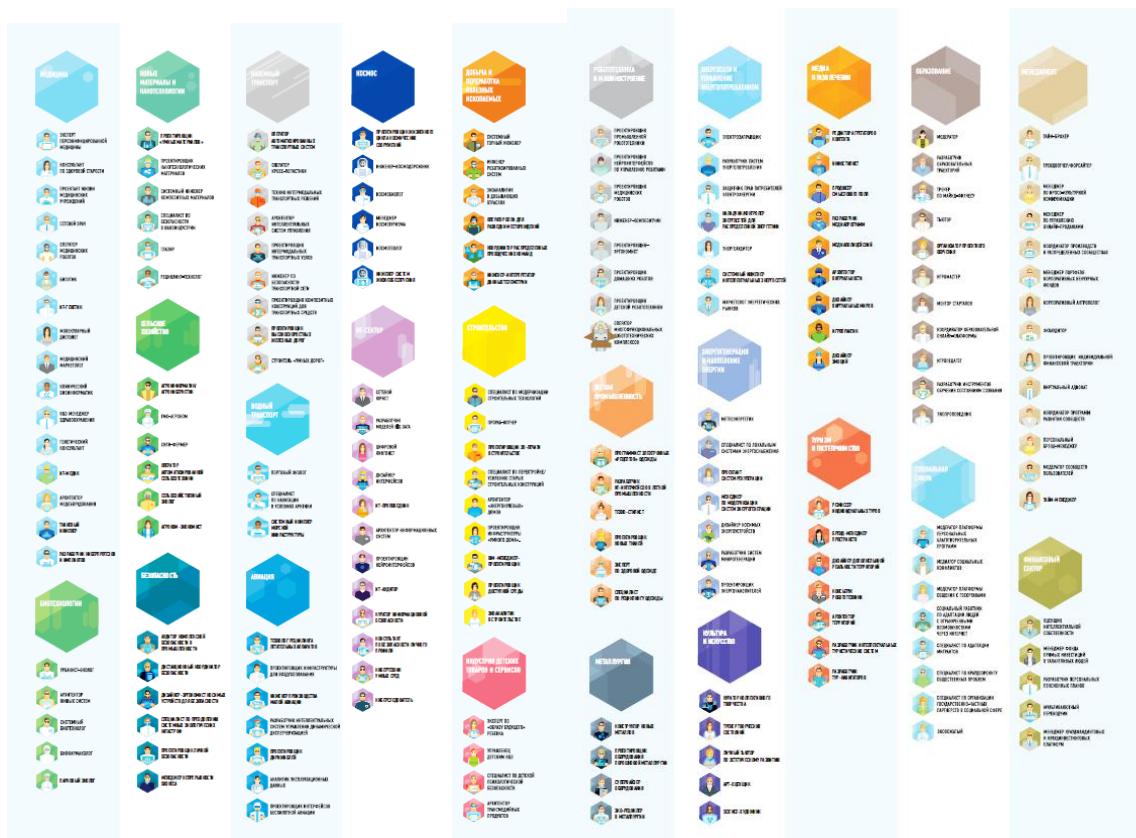
- 0
- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7

3. Каких рыб называют живыми электростанциями?

- Рыба-розетка
- Электрический скат
- Электрический угорь
- Электрический сом
- Электрический кит

Второй этап «Профессиональное образование» также в три шага.

ШАГ 1. ВЫБОР ПРОФЕССИИ. С помощью Атласа новых профессий и таблицы отраслей и профессий будущего игроки определяют ту профессию, которая соответствует их желаниям и мечтам. Определяют с помощью атласа и зарисовывают требуемые для этой профессии надпрофессиональные навыки, но не более 7.



ШАГ 2. ИЗУЧЕНИЕ ПРОФЕССИИ. На этом этапе игроки продолжают формировать надпрофессиональные навыки. По аналогии с предыдущим этапом, «покупаются» нужные курсы и тренинги из таблицы «Перечень тренингов». И опять ограничение по количеству ШАНСОВ. В данном случае ШАНСЫ измеряют время, деньги и другие возможности для изучения дополнительных курсов и получения навыков.

ПЕРЕЧЕНЬ ТРЕНИНГОВ

Наименование курсов, тренингов	Цена	Навык
Курсы иностранного языка	3	Мультиязычность и мультикультурность
Спортивные секции и туризм	2	Экологическое мышление Работа в условиях неопределенности
Курсы массажа	2	Экологическое мышление Работа с людьми Клиентоориентированность
Мобильная робототехника	4	Управление проектами Навыки художественного творчества Программирование/Робототехника/Искусственный интеллект Системное мышление
3д-моделирование	4	Межотраслевая коммуникация Навыки художественного творчества Бережливое производство Программирование/Робототехника/Искусственный интеллект

Наименование курсов, тренингов	Цена	Навык
Компьютерная графика, дизайн	2	Навыки художественного творчества Программирование/Робототехника/Искусственный интеллект
Монтаж видео в программе Adobe Premiere	3	Управление проектами Работа в условиях неопределенности
Проектирование ландшафтного дизайна с использованием AutoCAD	2	Экологическое мышление Программирование/Робототехника/Искусственный интеллект
Курс обучения флористов-декораторов		Экологическое мышление Навыки художественного творчества
Курсы иностранного языка	2	Мультиязычность и мультикультурность
Стажировка в странах Европы	4	Мультиязычность и мультикультурность
Журналистика	3	Клиентоориентированность Работа в условиях неопределенности
Литературный клуб	2	Мультиязычность и мультикультурность
Курсы обучения росписи по тканям	4	Межотраслевая коммуникация Мультиязычность и мультикультурность Навыки художественного творчества
Молодёжный театр	3	Работа с людьми Управление проектами Навыки художественного творчества
Бухгалтерский учет с использованием 1С	4	Межотраслевая коммуникация Управление проектами Работа в условиях неопределенности
Курсы 1С Предприятие	4	Межотраслевая коммуникация Управление проектами Работа в условиях неопределенности
Свадебный стилист	3	Управление проектами Клиентоориентированность Навыки художественного творчества
Расширенный курс обучения парикмахеров стилистов	3	Управление проектами Клиентоориентированность Навыки художественного творчества
Курсы обучения маникюру педикюру	3	Управление проектами Клиентоориентированность Навыки художественного творчества
Курсы барменов	3	Управление проектами Клиентоориентированность Навыки художественного творчества Бережливое производство
Курсы подготовки нянь и гувернанток	3	Клиентоориентированность Работа с людьми Работа в условиях неопределенности Мультиязычность и мультикультурность
Курс подготовки горничных и домработниц	3	Клиентоориентированность Работа с людьми Работа в условиях неопределенности
Курсы дизайна интерьера	3	Клиентоориентированность

Наименование курсов, тренингов	Цена	Навык
		Управление проектами Работа в условиях неопределенности
Техника составления бизнес-плана	4	Управление проектами Бережливое производство Межотраслевая коммуникация
Курсы менеджеров управления ресторанным бизнесом	4	Работа с людьми Управление проектами
Организация и управление туристским бизнесом	4	Работа с людьми Управление проектами Экологическое мышление
Менеджмент - управление предприятием	4	Работа с людьми Управление проектами
Курсы обучения менеджеров гостиничного бизнеса	4	Работа с людьми Управление проектами
Курсы обучения работе в издательской системе Adobe InDesign CS2	3	Управление проектами Работа в условиях неопределенности
Курсы Web дизайна	3	Управление проектами Работа в условиях неопределенности
Эффективное управление временем (тайм-менеджмент)	2	Управление проектами Мультиязычность и мультикультурность
Обучение формированию адекватной самооценки	2	Работа с людьми Управление проектами
Техники манипуляции и как им противостоять	2	Работа с людьми Управление проектами
Фитодизайн интерьера	3	Экологическое мышление Управление проектами Навыки художественного творчества
Стажировка на предприятии	4	Бережливое производство Межотраслевая коммуникация

ШАГ 3. ПРАКТИКА. Практика в профессиональном образовании один из обязательных элементов. В профориентации наиболее эффективный способ определиться с выбором профессии – профессиональные пробы. Задача игроков пройти 1–3 профессиональные пробы по выбранной профессии и/или смежным с ней.

Задача организаторов игры обеспечить необходимое количество профпроб и продумать график перемещения игроков по рабочим места, чтобы не возникало переизбытка участников на одном месте и не осталось не охваченных практикой игроков.

Третий этап «Трудоустройство». На этом этапе игроки собираются в группы. Перед участниками игры ставится задача: создать свою компанию (может создавать один игрок или группа) или трудоустроиться в компанию, созданную другим игроком. В навигационный журнал заносится наименование

компании и краткое описание вида деятельности компании. Организатор, работая с группами, проверяет понимание сути выбранных профессий и правильность соотнесения их по отраслям экономики.

В группе игроки распределяют обязанности. Главное правило – профессия должна соответствовать профессиональному образованию и роли в компании.

Этап заканчивается собеседованием. Каждый руководитель публично презентует свою компанию. Приветствуются предварительные собеседования руководителей с претендентами на должности в компании (самопрезентации с указанием на имеющиеся в рамках игры надпрофессиональные навыки).

Организаторы должны быть готовы к ситуациям, когда игрок не может найти работу по образованию, обсудив с ним и другими играющими возможные варианты действий в этой ситуации (получение другой профессии, переподготовка, самозанятость и пр.) или когда большой конкурс претендентов на одно рабочее место.

Этап «Итог игры» проводится рефлексивно по трем вопросам:

- Я узнал(а) _____
- Меня удивило _____
- Что я делаю не так (или что буду теперь делать) _____

СОДЕРЖАНИЕ:

ВВЕДЕНИЕ	3
ИГРОВЫЕ ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ	4
КЛАССИФИКАЦИЯ ИГР	5
ГЕЙМИФИКАЦИЯ	8
ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ПРОФОРИЕНТАЦИИ	13
Профориентационный квест «Skills-навигатор».....	17
Профориентационный веб-квест «КВЕСТ_ПРОФ67».....	25
Профориентационная игра «Компас новых профессий».....	30

ПРИМЕНЕНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПРОФОРИЕНТАЦИОННОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Методические рекомендации

Подписано в печать 30.12.2019 г. Бумага офсетная.
Формат 60x84/16. Гарнитура «Times New Roman».
Печать лазерная. Усл. печ. л. 3,25
Тираж 50 экз.

ГАУ ДПО СОИРО
214000, г. Смоленск, ул. Октябрьской революции, 20а

