

Муниципальное бюджетное нетиповое общеобразовательное учреждение «Гимназия №18»

«Лучшее профориентационное мероприятие»

Профориентационная квест-игра «Форд Боярд»

Целевая аудитория: учащиеся 8 – 11 классов

А. И. Стаценко

учитель математики

г. Ленинск-Кузнецкий, Россия,

О.Ю. Путилина

учитель математики

г. Ленинск-Кузнецкий, Россия

2024 год

Методическая разработка

Профориентационная квест-игра «Форд Боярд» квест-игра

В Кемеровской области решение проблемы профориентации связано с наличием в регионе крупного отраслевого производственного комплекса (угледобывающая промышленность) и потребностью в кадрах технических специальностей. С учетом специфики региона возрастает актуальность развития инженерного образования.

Как показывает практика, современные дети лучше усваивают информацию в процессе самостоятельного получения, анализа и систематизации материала. Учитывая это, в профориентационной работе очень эффективным является метод работы как **профориентационный квест**.

Квест - это увлекательная командная игра, с определенным сюжетом, в специально подготовленном помещении или на школьной площадке. Для победы участникам требуется решать умственные задачи, мыслить логически, применять ловкость, работать в команде. Сюжеты квестов могут быть самыми разнообразными – от популярных фильмов и компьютерных игр до неповторимых авторских сценариев.

В ходе профориентационного квеста участники не только приобретают знания, необходимые для осознанного выбора профессии, но и помещаются в специально-созданные условия, которые способствуют раскрытию способностей ребенка, развитию личностных качеств, проявлению творческой инициативы, формированию универсального способа решения жизненных проблем.

Познакомившись с легендой квеста – ребята получают задание: решая предложенные головоломки, отвечая на каверзные вопросы, выполняя различные задания и получая подсказки, собрать фрагменты формулы успешного выбора профессии воедино или назвать какую-то определенную профессию.

Целевая аудитория: учащиеся 8 – 11 классов

Задачи:

- способствовать приобретению учащимися знаний о профессиях угледобывающей промышленности;
- систематизировать знания учащихся о профессиях угледобывающей промышленности;
- развить познавательные процессы, наглядно-образное мышление;
- воспитать уважение к труду и людям труда.
- сплотить команды в процессе преодоления трудностей.

Материально-техническое обеспечение:

Проведение мероприятия
Подготовительный этап

На этапе подготовки были сформулированы цель и задачи игры. Продумана инструкция к игре, выбрана целевая аудитория, ведущий. Прописаны методические особенности

проведения (продолжительность, особенности организации игрового пространства, время и место проведения, необходимые материалы).

При проведении мероприятия были выбраны следующие участники: ведущий (ученик 9 класса), команду игроков (учащиеся 11 класса). В организации квест-игры были задействованы классные руководители 9 и 11 классов. Также помощь была оказана от родителей учащихся и директора музея шахтерской славы Кольчугинского рудника города Ленинск-Кузнецкого.

Основной этап

В основе игры лежит знаменитая телевизионная игра «Форт Боярд» и если в городе Ленинск-Кузнецком есть место, где можно погрузиться в атмосферу тяжелого шахтерского труда, познакомиться с историей Кольчугинского рудника, а также об интересных фактах из жизни шахтеров – то это он Форт Боярд! Музей шахтерской славы построен к 130-летию Кольчугинского рудника. Он находится прямо на угледобывающем предприятии ОАО «СУЭК-Кузбасс» шахты имени А.Д. Рубана». Расположен в бывшем надшахтном здании клетового ствола шахты имени Ярославского. Много лет здесь при помощи клетки спускали и поднимали горняков и различные грузы. Многие годы он ждал новых героев, и теперь пришло время и вам открыть дорогу к золоту. Золото форта невозможно найти самому, путь знают лишь проводники. Золото невозможно взять силой, его охраняет уже более 10 лет, хозяйка форта – директор музея. Золото не возможно добыть хитростью, ведь невозможно быть хитрее, чем старец Фуа (сотрудник ОАО «СУЭК-Кузбасс» шахты имени А.Д. Рубана). Золото достанется лишь тому, кто не боится бросить вызов Форт Боярду. И если ребята будут одной командой, то запомните этот день навсегда. День, когда вам покорилась легендарная игра.

Описание задания приведено в Приложении 1. Сюжет игры представляет собой путь участников от одной локации к последующей, пока все ключи, открывающие тайник с золотом, не будут собраны. Игра заканчивается после того, как команда прошла все этапы, собрали подсказки и разгадали загадку мудреца.

Этап построения перспективы

За время квест-игры участники узнают об истории зарождения и развитии угольного производства, о людях, чья профессия связана с угледобычей. Знакомятся с моделью шахтерского лифта, зал, стилизованный под штрек, макетами первых шахт, 10-и метровой «Стену славы» с фотографиями тех, кто внес свой вклад в развитие угольного края, а также другие экспонатами, посвященные шахтерскому труду. Что, несомненно, развивает интерес к шахтерскому труду, и способствует тому, что выпускники посвятят свой карьерный путь горнодобывающей отрасли. И как перспектива – выберут вузы и работу в Кузбассе.

Заключение

Профессиональные квест - игры как особый формат профориентационной работы способствуют решению различных задач, среди которых формирование у подростков комплекса общих компетенций, необходимых для успешного самоопределения: способность оценивать успешность своей деятельности, «себя-в-профессии» и качество продукта, созданного в ходе профессиональных проб; готовность к обоснованному выбору; умение видеть дефициты в своих знаниях, навыках и личностных качествах, которые необходимо закрыть, чтобы успешно обучиться и работать в избранной сфере деятельности.

Знакомство с практической профессиональной деятельностью требует системного вовлечения учащихся в практико-ориентированную деятельность для формирования у них готовности к профессиональному самоопределению. Оптимальной формой такой деятельности могут служить такие квест-игры.

Вовлечение учащихся в игру позволяет добиваться следующих результатов:

- формирование и развитие субъектной позиции, необходимой для профессионального самоопределения;
- развитие мотивации к образованию и самообразованию через понимание практической полезности получаемых знаний и умений.

Результат одной такой игры можно посмотреть по ссылке:
<https://cloud.mail.ru/public/okek/i3LRHKcfG>

Приложение

Сценарий

Локация 1: Вход в музей

Музыка (форт боярд)

Ведущий:

- Чтобы победить свой страх, свое неведение нужно знать, где его логово... И если на земле есть место, где можно погрузиться в атмосферу тяжелого шахтерского труда, познакомиться с историей Кольчугинского рудника, а также узнать об интересных фактах из жизни шахтеров – то это он - Форт Боярд!

- Кто из вас знает, где мы находимся, и что это за место? (Ответы детей).

Ведущий:

- Музей шахтерской славы построен к 130-летию Кольчугинского рудника. Он находится прямо на угледобывающем предприятии АО «СУЭК-Кузбасс» шахты имени А.Д. Рубана».

Расположен в бывшем надшахтном здании клетового ствола шахты имени Ярославского. Много лет здесь при помощи клетки спускали и поднимали горняков и различные грузы.

- Многие годы он ждал новых героев, и теперь пришло время и вам открыть дорогу к золоту.

- Золото форта невозможно найти самому, путь знают лишь проводник **Уголек** (ПРЕДСТАВЛЯЕТ ПОМОЩНИКА).

- Золото невозможно взять силой, его охраняет уже более 10 лет, хозяйка форта **Елена Викторовна Чикурова**.

- Золото невозможно добыть хитростью, ведь невозможно быть хитрее, чем **старец Фуа (мудрец ...)**

Золото достанется лишь тому, кто не боится бросить вызов Форт Боярду!!!!

- И если вы будете **одной** командой, то запомните этот день навсегда. День, когда вам покорила легендарная игра.

- Добро пожаловать, ребята! Это ФОРТ БОЯРД. С вами я - Сергей Фрошкайзер.

Локация 2: (перед дверью раздевалки).

Ведущий:

- Золото форта находится вот за этой дверью в сокровищнице, но она закрыта на ключ. Чтобы получить его, вы должны отгадать загадку форта, собрав перед этим достаточное количество подсказок. А вот, чтобы попасть в самую сокровищницу вам понадобится **6 ключей**, чтобы отрыть дверь. На 6 ключей у вас есть 40 минут, и они начнутся, как только вы услышите сигнал гонга.

Ключи находятся в локациях музея и время на поиски каждого строго ограничено. Если кто-то из участников не успеет выполнить задание до истечения времени, то станет заложником, и его заберет главный тюремщик форта.

- Вы готовы?

Раздается ГОНГ

- Слышите? Игра началась! Уголек, веди нас!

Локация 3 (конструкция деревянной крепи)

1 ключ

Ведущий:

- Ну, что друзья мои, пришло время добыть 1-ый ключ. Добро пожаловать в экспозицию (Начало экспозиции, где находится стенд «Конструкция деревянной крепи) Вы знаете, что это и для чего?

(Это **КРЕПЬ** - Временное сооружение, возводимое для предотвращения возможности обрушения окружающих горных пород)

-Чтобы выполнить первое задание и получить заветный первый ключ, вам нужно **разобрать данную конструкцию**, вынимая по очереди каждую деталь, называя любое слово на шахтовую тему. Если вы успешно справляетесь с заданием, вы получите ключ, но, если ваша конструкция упадет, или закончатся слова, ключ вы не получаете. На это у вас **2 минуты**.
Время пошло.

- Отлично, продолжим дальше? Как настрой?

- Отдадим ключ **Угольку**. Идем дальше.

На ключе прикреплена первая подсказка:

Горный ручной инструмент для откалывания кусков ломких пород- остроконечный длинный стальной клин, насаженный на деревянную рукоять (кайло или кирка)

Локация 4 (История рудника)

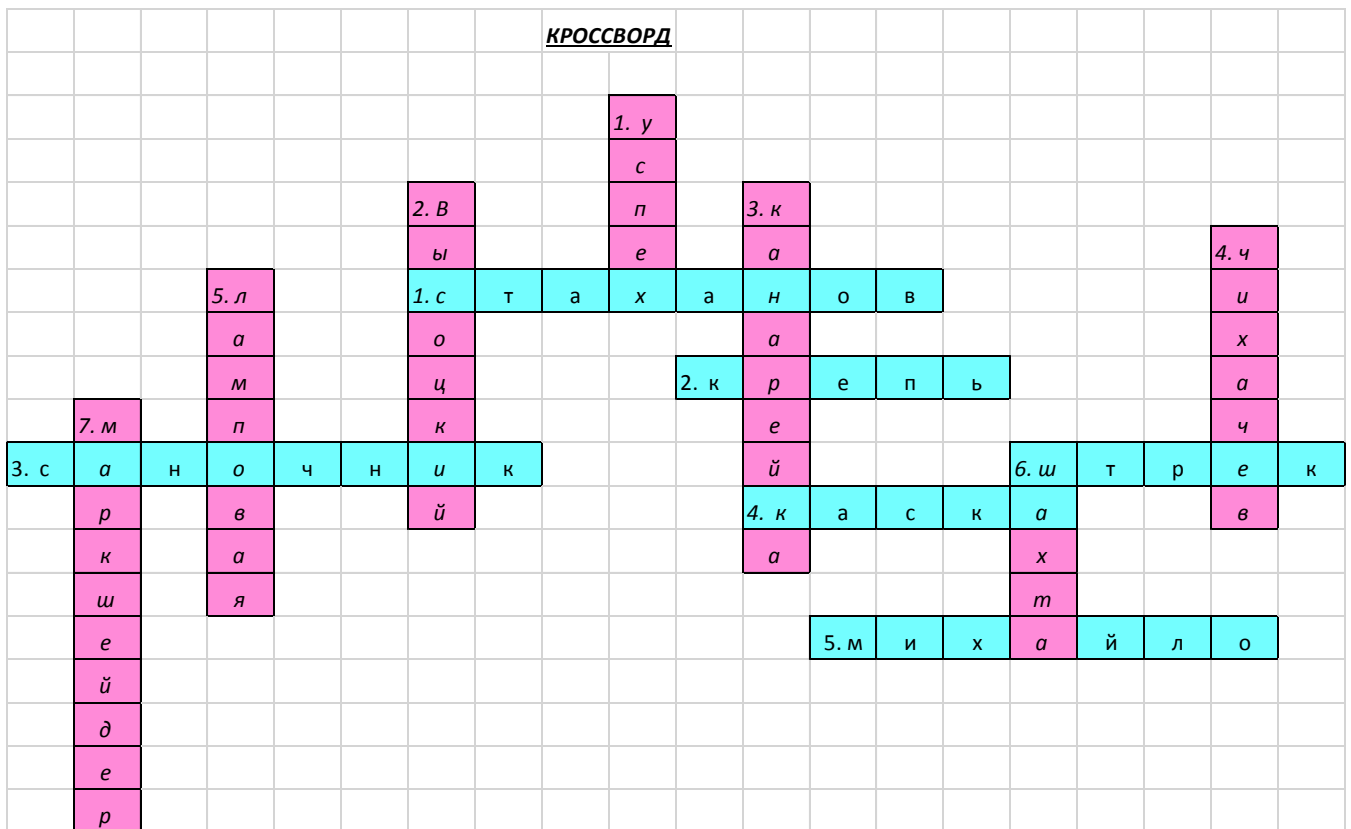
2 ключ (кроссворд)

Ведущий:

- Итак, следующее ваше испытание – это разгадывание **кроссворда**. Почти всю информацию вы можете найти на стендах нашего Форта. Но какая досада, у вас всего 3 минуты. Помните, вы команда, подумайте, как вам уложиться в отведенное время. Пользоваться телефонами строго запрещено, вспомните все, что вы видели ранее здесь.

И время пошло!

Разгадывание кроссворда. Вручение/ невручение ключа



По горизонтали :

1.	Фамилия забойщика шахты «Центральная-Ирмино» (Донбасс) , добывшего в ночь с 30 на 31 августа 1935 года за смену (5 ч. 45 мин.) 102 тонны угля при норме в 7 тонн.
2.	Временное искусственное сооружение, возводимое для предотвращения возможности обрушения окружающих горных пород в горных выработках, а также при строительстве шахт, тоннелей и других подземных объектов
3.	устаревшее: шахтёр, отвозящий уголь из забоя на санках
4.	сделанный из твёрдого материала защитный головной убор
5.	Имя сибирского рудознатца, открывшего в 1721 году месторождение каменного угля на территории современного
6.	Горная выработка, не имеющая непосредственного выхода на земную поверхность, лежащая в горизонтальной плоскости

По вертикали :

1.	Название первой шахты, заложенной в 1883 году на территории населенного пункта Кольчугино (ныне город Ленинск-Кузнецкий).
2.	Кто является автором строк — «Взорвано, уложено, сколото Чёрное надёжное золото. Да, сами мы — как дьяволы — в пыли, Зато наш поезд не уйдёт порожний. Терзаем чрево ...»?
3.	Эта птица очень чувствительна к содержанию метана в воздухе, если она надолго умолкала – это был сигнал к немедленной эвакуации. Поэтому первые шахтеры брали с собой в забой клетку с ней
4.	Фамилия русского геолога, географа и путешественника, отрывшего Кузнецкий каменноугольный бассейн (Кузбасс).
5.	Специально приспособленное надземное помещение, где заряжаются, хранятся и ремонтируются шахтерские осветительные приборы.
6.	Промышленное предприятие, осуществляющее добычу полезных ископаемых с помощью системы подземных горных выработок.
7.	Специалист по геодезическим измерениям и разведке месторождений полезных ископаемых, строительству горных предприятий и подземных сооружений.

На ключе прикрепленa вторая подсказка:

Святая Великомученица Варвара (в Православии заступница и покровительница шахтеров)

- Отлично, молодцы! / К сожалению, вы не успели. Но не переживайте, у вас еще есть все шансы собрать нужное количество ключей).

- Идем дальше.

Локация 5 (Телефон)

Раздается звонок телефона.

Ведущий:

- Вы слышите? Что это? Где он звонит?

Пока участники находят телефон, звонок прекращается.

Ведущий:

-Ну, что же вы не успели... Нужно перезвонить. У вас будет одна попытка **понять о ком из телефонного справочника** идет речь, и одна попытка дозвониться до него. После того как возьмут трубку вам нужно **повторить своей команде** услышанное.

- **Звонивший** – является работником производственно-технологической службы шахты. Основной задачей является: координация производственной деятельности участков, цехов, служб и сторонних организаций, производящих работы на шахте; оперативное устранение аварий и неполадок во всех звеньях производства с минимальными затратами труда и материальных ресурсов; полная регистрация производственных процессов, прочих аварий и неполадок во всех звеньях производства.

- Горный диспетчер (9-34-22)

(Голос в телефон) Диспетчер Иванов слушает.

За время моего дежурства никаких происшествий не произошло. Показания приборов газового контроля в норме, простоев в технологических линиях нет.

Лава работает в обычном режиме. Все распоряжения, выданные директором шахты, выполняются и находятся на контроле.

Работы осуществляются в соответствии с выданным нарядом. График спуска людей по вертикальному стволу исполняется, отклонений нет.

- Ура! Ваш заветный третий ключ.

На ключе прикреплена третья подсказка:

Горючая осадочная порода органического происхождения, состоящая из углерода, водорода, кислорода, азота, и других второстепенных компонентов. Цвет варьируется от светло-коричневого до черного. Блеск- от матового до ярко блестящего. (уголь)

Ведущий:

- Итак, команда, сколько у нас ключей? Отлично, давайте займемся поиском следующих .
- Уголек веди нас дальше.

Локация 6 (конференц – зал)

4 ключ

Ведущий:

- Итак, это испытание не для слабонервных. Перед вами « Черный ящик». Что в нем находится, помимо предмета, который вам нужно угадать, не знает даже Уголек. А он знают многое, поверьте!

Ваша задача назвать предмет, который там спрятан. Для выполнения испытания вам дается 30 секунд. Время пошло.

(Шахтовый фонарик)

Если участники угадывают, то получают очередной ключ.

На ключе прикреплена четвертая подсказка:

Разновидность грубой рабочей одежды свободного кроя, не сковывающая движений во время работы. Обычно изготавливается из прочной ткани (роба)

Локация 7 (Место с полной экипировкой шахтера)

Ведущий:

- Ну, что же, времени остается все меньше до получения заветных ключей, а вы еще не справились со всеми заданиями. Не будем терять времени и бежим к следующему месту испытания! Уголек, веди нас!

Итак, кто-нибудь знает без чего шахтеру нельзя спуститься в Забой? Ну?!

Что должен иметь шахтёр перед спуском в шахту?

Ответ:

1. Спецодежда;
2. Сапоги;
3. Каска;
4. Самоспасатель;
5. Приборы контроля СН4;
6. Головной светильник;
7. Средства индивидуальной защиты (виброручкавицы, респиратор, бируши, очки)

Мудрец (сотрудник АО «СУЭК») задает загадку.

- У вас есть пять подсказок. Используйте их для моей мудрой загадки:

1. «Это» изображено на коста-риканской банкноте в 20 колон. Банкнота 1901 года (Если участники не отгадывают с первого раза, мудрец загадывает вторую подсказку)
2. «Это» было изображено на Гербе Екатеринбурга в 1783 году (Если участники не отгадывают со второго раза, мудрец загадывает третью подсказку)
3. Музей «этого» находится в Польше в городе Забжес тремя уровнями для посетителей: 170, 320 и 355 метров. (Если участники не отгадывают с третьего раза, мудрец загадывает четвертую подсказку).

4. В ЮАР «это» находится на глубине около 4000 метров

ОТВЕТ : ШАХТА

Ведущий:

- Ну что ж! Вы справились со всеми заданиями. И у вас собраны все ключи (или не все , но отгадали загадку мудреца) и хозяйке форта придется открыть заветную дверь, за которой спрятано золото. Вы можете забрать ровно столько, сколько успеете собрать за 30 секунд.

(Участники входят в помещение и видят контейнеры с имитацией угля)

Ведущий:

- Друзья, но где же золото? Что это?

(сравнение угля с Черным золотом, выяснение переносного значения «Черное золото»).

Поздравление участников

Вручение призов (Например, часовой абонемент в бассейн)

Ведущий:

-До новых встреч и новых испытаний!!!!

Атрибуты:

1. Аудиозапись начала игры Форт Боярд.
2. Аудиозапись Гонг.
3. Шесть больших гаражных ключей.
4. Игра : Кубики ломать не строить

~~5. Напечатанный кроссворд~~

~~6. Аудиозапись телефонный звонок~~

~~7. Ящик(коробка)~~

~~8. Наполнители: поролон, пенопласт, искусственный наполнитель; маленькие детские игрушки: динозавры, мыши, змеи; лизун~~

~~9. Шахтовый фонарик~~

~~10. Экипировка шахтера~~

~~11. Поязка для глаз~~

12. Продукты для Тормозка (хлеб, сало, колбаса, конфеты, лук, яблоко, огурец и др продукты)

13. Газета

14. Подсказки на ключи КАЙЛО и КИРКА, СВЯТАЯ ВЕЛИКОМУЧЕНИЦА ВАРВАРА, УГОЛЬ, РОБА (ФОТО), ЗАБОЙ, ХКИОПДОЧР, 594176832