

М.Н. Давыденко, заместитель директора по ВР,
Е.В. Хохлова, учитель физической культуры,
А.С. Колпакова, педагог-психолог
МБОУ «СОШ № 26» г. Новокузнецк

ХОЧУ ВСЕ ЗНАТЬ!

спортивно-образовательный квест

Новокузнецк, 2022г.

1. Пояснительная записка

Профессиональная ориентация – это не только приобщение школьников к миру профессий и специальностей, но и подготовка выпускников школ к осознанному профессиональному самоопределению, к грамотному выбору будущей профессии.

Данное мероприятие направлено на решение проблемы профессионального самоопределения детей и подростков как одной из ключевых задач образовательного учреждения. В представленной работе рассматривается один из подходов к организации профориентационной деятельности в образовательном комплексе, основанный на практической деятельности обучающихся. Мероприятие проводится в форме профессионального квеста. Выбор формы мероприятия – профессиональный квест – обоснован тем, что данная форма предполагает максимальное вовлечение обучающихся в активную практическую деятельность профессиональной направленности.

Профессиональный квест (англ. quest), – это игра профессиональной направленности. Участники квеста оказываются в ситуации, в которой перед ними стоит общая задача. Для каждой возрастной группы участников квеста предлагаются разные профессиональные задачи или ситуации. Каждый из участников получает индивидуальную роль в этой ситуации или выполняет коллективное задание (решение производственной задачи, некоторой ситуации профессиональной направленности или выполнение практического задания). Для этого участники квеста могут помогать друг другу, общаться между собой, анализировать предложенную ситуацию, получать дополнительную информацию от «управлявшего» игрока, воспользоваться предложенным образцом, алгоритмом для успешного выполнения задания.

Целевая категория: обучающиеся 4-5 классов

Цель мероприятия: развитие профессиональных интересов и представлений у обучающихся через активную творческую и познавательную игру.

Задачи мероприятия:

- создать условия для обогащения представлений обучающихся о профессиях, разных видах профессиональной деятельности;
- способствовать выявлению познавательных, творческих возможностей;
- формировать умение организовывать и планировать деятельность;
- формировать чувство ответственности;
- формировать умение применять на практике знания, умения, а также полученный опыт;
- развивать коммуникативные и личностные компетенции через командную форму работы, создание мотивирующей среды.

Ожидаемый результат.

Обучающиеся:

- организуют и планируют собственную деятельность, распределяют временной ресурс;
- расширили свой кругозор в профессиональной деятельности
- осуществляют самоанализ и рефлекссию проделанной работы;
- применяют на практике знания, умения и полученный опыт;

- работают в команде, развиты коммуникативные навыки;
- несут ответственность за выполнение работы.

Критерии эффективности мероприятия, средства их измерения.

Для получения обратной связи участников мероприятия проводится *анкетирование*. Участники заполняют заранее подготовленную оценочную анкету, в которую включён стандартизированный набор вопросов. С помощью анкеты можно оперативно оценить первое впечатление от мероприятия, вызванный интерес, качество содержания, полезность приобретённых знаний и навыков и т.п.

Ход мероприятия

Подготовительный этап (описание)

Для оптимальной реализации поставленных образовательных целей данного мероприятия, с учетом времени, проектной мощности здания образовательной организации целесообразно организовать 5-7 команд до 8 человек. Также следует предупредить игроков, что нужна спортивная/полуспортивная обувь.

Хронометраж

15.00-15.15	Встреча участников квеста в фойе, регистрация. Сбор участников в актовом зале
15.15-15.30	Приветствие. Представление капитанов. Инструктаж. Получение маршрутных листов. Выход на маршрут.
15.30-16.45	Прохождение маршрута (при подготовке заданий учитель ориентируется на то, что время, затраченное командой на выполнение заданий на 1 станции, должно быть 5-7 минут)
16.45-17.15	Выполнение финального задания
17.15-17.30	Сбор команд в актовом зале. Объявление победителей. Проводы участников квеста

Участников квеста, их сопровождающих встречают в фойе ОО, провожают в спортивный зал. Уже на первом этаже звучит музыка из телепередачи «Форт Боярд»

В спортивном зале ведущий объясняет цель и правила квеста, правила техники безопасности (не бежать, т.к. время между станциями не влияет на результат; проверить, хорошо ли завязаны шнурки, нет ли жевательной резинки у участников); напоминает, что нужно внимательно слушать задания на станции, своих капитанов и кураторов. Победителями становятся те команды, которые выполнили задания за более короткое время. Итоги подводятся в спортивном зале. Победителям вручаются сертификаты и памятные призы.

ВАЖНО!

1. МАРШРУТ НУЖНО ПРОХОДИТЬ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНО!
2. ВСЕ СТАНЦИИ ДОЛЖНЫ БЫТЬ ПРОЙДЕНЫ!
3. НА КАЖДОЙ СТАНЦИИ КОМАНДА ПОЛУЧАЕТ «ТРОФЕЙ»!

4. ГЛАВНАЯ ЗАДАЧА КОМАНДЫ – ВЫПОЛНИТЬ ЗАДАНИЯ ТОЧНО И ЗА БОЛЕЕ КОРОТКОЕ ВРЕМЯ.

Команды выбирают капитана. Затем все капитаны и кураторы-проводники. Капитан получает маршрутный лист. Маршрут каждой команды планируется заранее и индивидуально. Обучающиеся знакомятся с маршрутом, который для каждой команды начинается с разных станций, чтобы избежать «пробок». Последовательность прохождения станций знает куратор и четко отслеживает точность прохождения.

Под звуки гонга ведущий дает старт. Музыка звучит громко, команды уходят на маршрут.

Основной этап (описание сценария)

Станция «Профи»

Когда команда приходит на станцию, капитан дает учителю-ведущему маршрутный лист, тот ставит время, например, 15:43. Предлагает ребятам отгадать, какие профессии «зашифрованы» (водитель общественного транспорта, учитель, капитан судна, программист, космонавт и др.). Используется презентация. После выполнения задания учитель также проставляет время, например, 15:49, и вручает «трофей». Куратор и капитан ведут свою команду на следующую станцию.

Станция «Веселая математика»

Учитель предлагает творческие математические задачи. Если команда испытывает трудности, то учитель помогает решить. На этой же станции происходит совместное блиц-рассуждение о том, какие профессии связаны с математикой (учитель математики, архитектор, инженер, бухгалтер и т.д.).

Станция «В мире сказок»

Учитель предлагает вопросы-картинки по сказкам и детским рассказам, по которым команда должна догадаться, кто из героев является представителем какой профессии или мог бы таким быть (например, герой, перемещающийся на ковре-самолете, мог бы стать в реальном мире летчиком и т.д.).

Станция «Береги себя и планету»

Вопросы викторины связаны с формированием у детей «экологического сознания» и бережного отношения ко всему живому, к здоровью людей, в том числе к своему. В ходе викторины учащиеся отгадывают такие профессии, как биолог, эколог, врач, ветеринарный врач и т.д.

Станция «Делай как я и будь здоров!»

Команда проходит полосу препятствий в спортзале. Используются клюшки, мячи, ворота для флорбола, разметчики, кегли для разграничения полос препятствий, «дорожки» и др. Задания не связаны с ползанием или избыточной физической нагрузкой.

Станция «Историко-географический калейдоскоп»

Через задания и рассказ учителя про географические и историко-археологические открытия и викторину раскрываются такие профессии, как географ, историк, археолог, геолог.

Станция «Светофор»

Задания представлены в презентации. Участники квеста быстро отгадывают профессию (инспектор ДПС), а все последующие задания направлены на актуализацию знаний детей правил дорожного движения, правил поведения пешехода.

Станция «Бисероплетение»

Под руководством учителя команда выполняет творческое задание. В это время учитель рассказывает о профессии дизайнера, который может работать с бисером (техника бисероплетения), а также про профессии швеи, вышивальщицы, вязальщицы.

Станция «Компьютерная грамотность»

Вместе с учителем-ведущим команда участвует в викторине, посвященной компьютерным технологиям. Ребята узнают о профессии программиста и о роли компьютера в обучении.

Заключительный этап. Подведение итогов (описание)

Финал. Составление коллажа «Хочу все знать!» всей командой из «трофеев». В ходе работы используются клей, фломастеры, ножницы и др.

Ребята фотографируются всей командой с коллажем. Если хотят, то оставляют его себе или дарят школе, где проходил квест.

Во время работы над коллажем счетная комиссия (учителя и ведущий) подводят итоги. Выявляются победители. В это же время заполняются грамоты и сертификаты для команд.

Команды, сопровождающие, кураторы проходят в спортивный зал. Объявляются победители. Идет церемония награждения.

Заккрытие мероприятия. Проводы участников квеста.