

О. И. Дорогавцева, преподаватель,  
Е.С. Прокопенко, преподаватель,  
А. С. Ощепкова, преподаватель,  
Т. Н. Чашникова, профконсультант  
ГБПОУ Кемеровский горнотехнический техникум  
Кемеровская область – Кузбасс

## **IT-квест**

Методическая разработка профориентационного квеста  
для обучающихся 13-15 лет

Профориентационный проект представлен на областной конкурс  
«ПРОФОриентир - 2021»

(в авторской редакции)

## Содержание

|  |    |
|--|----|
| Введение   | 3  |
| 1 Использование метода квест-игры в профориентационной деятельности для учащихся 8-9 классов                                       | 5  |
| 2 Опыт профориентационной работы со школьниками 8-9 классов на примере деятельности ГБПОУ Кемеровского горнотехнического техникума | 7  |
| Заключение   | 17 |
| Список литературы  | 19 |
| Приложение   | 20 |

## **Введение**

Актуальность профориентации продиктована самой жизнью, в сложившейся экономической ситуации значительные изменения претерпевает выбор профессии: на рынке труда появились новые и качественно изменились старые профессии. Возникло множество альтернативных учебных заведений. Процесс выбора профессии приобрел другую направленность. Предприятия приобретают высокотехнологическую технику, вводя в строй современное оборудование. Создаются холдинги, поэтому молодежь необходимо ориентировать на профессии, востребованные в городе, области.

Важность и обязательность профориентации очевидна, в ней заинтересованы и родители, мечтающие видеть своих детей успешными, состоявшимися людьми, и работодатели, желающие нанимать в качестве своих сотрудников образованных специалистов, мотивированных на успешную самореализацию в избранной сфере деятельности.

Проблема правильного выбора профессии стояла перед молодыми всегда, но в настоящее время в связи с новыми социально-экономическими условиями и быстро изменяющимся рынком труда становится особенно актуальной. Молодёжь практически не владеет информацией о множестве новых профессий, да и традиционные претерпевают изменения, что требует умения быстро перестроиться, мобилизоваться, чтобы оказаться нужным и востребованным.

Однако в 13-15 лет, т.е. когда остро стоит проблема выбора: что делать, остаться ли в школе или поступить в техникум, молодые люди имеют смутные представления о себе, они еще мало, в чем успели себя попробовать. Так же мало подростки знают и о разных специальностях, чаще всего их представления поверхностные. Вот так возникла идея помочь ребятам правильно сделать выбор профессии, тем более, что весной 2021 года в нашем техникуме были лицензированы две новые специальности – 09.02.07 Информационные системы и программирование и 09.02.06 Сетевое и системное администрирование и очень хотелось

презентовать их ребятам.

В рамках презентации новых специальностей в ГБПОУ Кемеровском горнотехническом техникуме было организовано и проведено мероприятие в форме квест-игры «IT-квест» для обучающихся 8-9 классов.

Проориентационное мероприятие предполагает и теоретическую, и практическую подготовку к последующему профессиональному самоопределению: ознакомление школьников с задачами, которыми приходится заниматься выпускникам данных специальностей.

## **1 Использование метода квест-игры в профориентационной деятельности для учащихся 8-9 классов**

Квест - игра, в ходе которой участники проходят определенное количество станций, выполняя на них задания мастеров игры, собирая артефакты или информацию, делая отметки в маршрутных листах и т.п. Участие в квесте возможно в индивидуальном или командном формате (в нашем варианте - командном). Прохождение станций может быть последовательным для команды или выстроено в свободном порядке. Успешное прохождение станций приближает участников к достижению игровой цели - сбору полной информации, нахождению приза или главного артефакта, решению ключевой загадки и т.п. Дополнительной мотивацией может служить введение соревновательного момента между участниками/командами, наличие атрибутики, призов за успешное выполнение ключевого задания квеста.

Содержание квеста в данном случае должно быть нацелено на ознакомление участников с миром профессий, подчеркивать разнообразие компетенций в рамках одной профессии, содержать малоизвестные факты, способные пробудить в ребенке любознательность и интерес.

Программа участия базово состоит из трех частей:

- организационно-мотивационная
- квест (объяснение правил, игра, подведение итогов, награждение и т.п.)
- подведение итогов мероприятия и получение обратной связи от участников

Актуальность данной методической разработки заключается в том, что дети знакомятся с компьютерными профессиями не только по картинкам или видео материалам, а могут попробовать себя в роли программиста или системного администратора.

Цель работы: знакомство учащихся с интересными, актуальными профессиями, специалистами в сфере информационных технологий.

Задачи:

1. Сформировать первоначальное представление и навыки работы о профессиях Программист и Системный администратор;
2. ознакомить с актуальными профессиями, специалистами в различных быстрорастущих и новых отраслях российской экономики;
3. стимулировать развитие познавательных, коммуникативных, творческих способностей школьников;
4. сформировать информационную основу профессий будущего;
5. показать престижность и перспективность профессий будущего;
6. продолжить подготовку школьников к осознанному выбору профессий.

В рамках профориентационного мероприятия для детей подготовлен раздаточный материал в виде маршрутной карты, по которой ребята будут передвигаться по этапам квеста.

Условия применения: квест-игра «IT-квест» предназначена для школьников возраста 13-15 лет.

## **2 Опыт профориентационной работы со школьниками 8-9 классов на примере деятельности ГБПОУ Кемеровского горнотехнического техникума**

В рамках презентации недавно лицензированных специальностей 09.02.07 Информационные системы и программирование и 09.02.06 Сетевое и системное администрирование на базе ГБПОУ Кемеровского горнотехнического техникума была проведена квест-игра «IT-квест».

Все мероприятие построено на основе учебно-познавательной игры. Квест – это поэтапная игра с выполнением заданий, выполняя которые, команды приближаются к финалу. Путеводителем в данном мероприятии является специально подготовленный маршрутный лист, которая позволит участникам удобно и быстро перемещаться от станции к станции, на которых их ждут испытания различного рода.

Сценарий профориентационного мероприятия:

Цель работы: сформировать представление о новых специальностях, лицензированных весной 2020 года в ГБПО Кемеровский горнотехнический техникум.

Задачи:

1. Сформировать первоначальное представление и навыки работы о профессиях Программист и Системный администратор;
2. ознакомить с актуальными профессиями, специалистами в различных быстрорастущих и новых отраслях российской экономики;
3. стимулировать развитие познавательных, коммуникативных, творческих способностей школьников;

*Оборудование и материалы:* раздаточный материал в виде маршрутных листов, компьютерная техника и программное обеспечение.

*Организация игры:* игру проводят студенты совместно с педагогами техникума.

*Ожидаемые результаты:* в процессе игры, участники получают возможность попробовать себя в предложенных профессиях, принимать решения и работать в команде, а также получают глубокое представление о специальностях техникума и студенческой жизни.

*Критерии результативности:*

1. Сформированы первоначальные знания школьников о профессиях Программист и Системный администратори их особенностях.

2. Сформированы первоначальные знания о качествах личности, которыми необходимо обладать человеку той или иной профессии.

*Условия проведения игры:* в игре принимают участие школьники возрастной категории 13-15 лет (8-9 классы), которые пришли на мероприятие. Время проведения мероприятия 1 час 30 минут. Вводная часть 10 минут, знакомство с техникой безопасности - 5 минут, прохождение этапов квеста – 1 час, рефлексия 15 минут.

Роль преподавателя – преподаватель выступает как организатор и ведущий;

Роль студентов – проведение игры совместно с педагогами, в частности – сопровождение школьников по этапам, объяснение заданий на каждом этапе.

Детей в холе техникума встречают студенты-активисты техникума, которые являются членами студенческого совета, и которые будут сопровождать их по этапам квеста.

Ход мероприятия

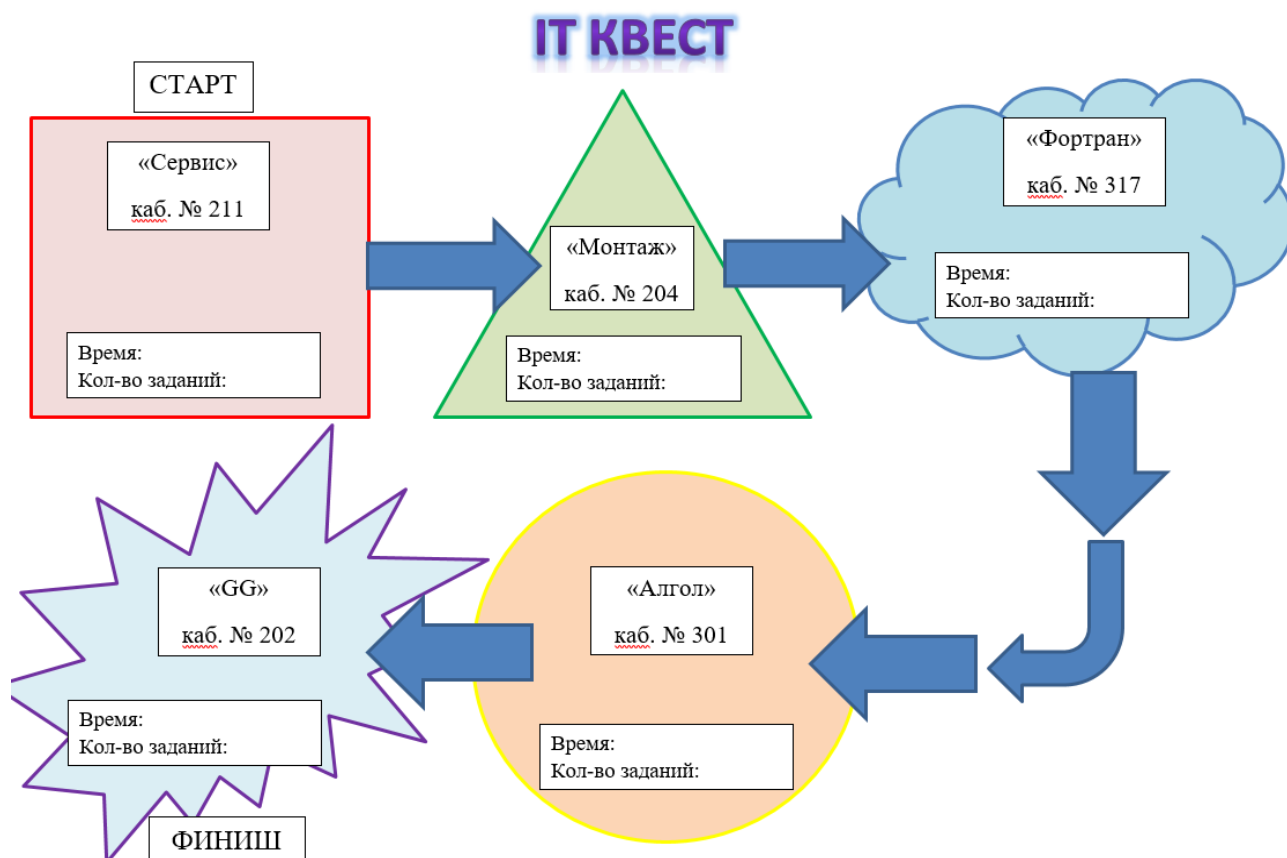
*Ведущий:* Добрый день, дорогие участники! Мы рады приветствовать вас в стенах нашего учебного заведения! Сегодня нас с вами ждет увлекательное путешествие в мир профессий IT-сферы.

Школьникам объясняются правила игры: их разделили на три команды (можно придумать название команды), которым необходимо перемещаться по различным местам техникума, согласно маршрутным листам и на каждом этапе выполнять различные задания. Чем лучше выполнено



задание, тем больше баллов можно получить. В конце мероприятия подсчитывается итоговое количество баллов и определяется победитель.

Далее, после ознакомления с техникой безопасности при перемещении по техникуму, командам раздают заранее заготовленные маршрутные листы (см. рис. ниже).



Участники мероприятия совместно со студентами отправляются в путь, указанный в листе (для каждой команды порядок прохождения этапов квеста различный).

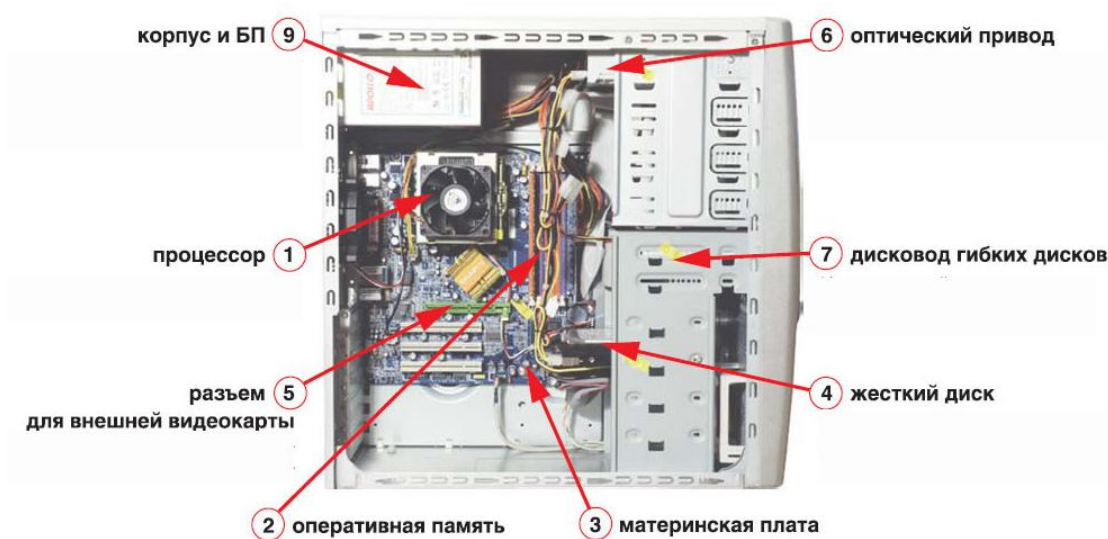
Описание этапов:

1. Станция «Сервис» (кабинет 211)

Уважаемые участник перед вами все необходимые компоненты для сборки полноценного системного блока. Ваша задача разместить все

оборудование внутри системного блока, закрепить его. Схема сборки прилагается.

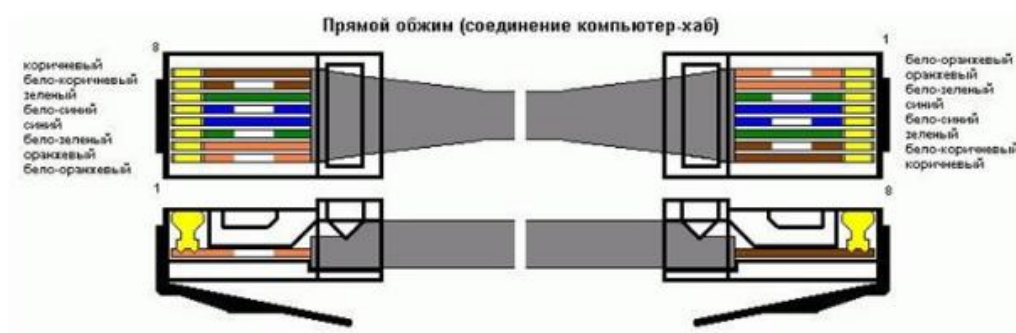
Время выполнения: 5 минут.



## 2. Станция «Монтажник» (кабинет 204)

Уважаемые участник, Вам необходимо обжать кабель, используя специальный инструмент

Время выполнения задания: 3 минуты.



## 3. Станция «Фортран» (кабинет 317)

Уважаемые участники, на этой станции мы предлагаем Вам стать настоящими программистами. Ваша задача составить алгоритмы, используя

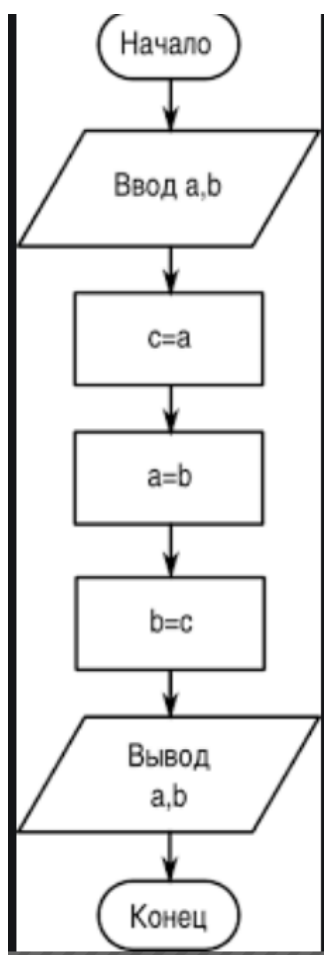
компьютерные средства, и дать правильный ответ на поставленные вопросы.

Решение поставленных задач происходит в несколько этапов:

1. Необходимо скопировать ссылку в браузер для загрузки задания;
2. Соотнести фигуры и соответствующие надписи;
3. Определить последовательность составления алгоритма используя соответствующую структуру;
4. Посчитать результат.

Время выполнения: 3 минуты

Структура алгоритма:



Задача 1. Найти соответствие. Составь блок-схему для решения задачи: Определить результат выполнения алгоритма при определённых значениях исходных данных:  $a=6$   $b=8$

Ссылка: <https://learningapps.org/display?v=pwotp51tk21>

Ответ 10

Задача 2. Найти соответствие. Составь блок-схему для решения задачи:  $x=16$ ,  $y=2$

Ссылка: <https://learningapps.org/display?v=pbekarr9521>

Ответ  $y=4$   $x=12$

Задача 3. Найти соответствие. Составь блок-схему для решения задачи: Периметр квадрата  $P$  см. Найти длину стороны и площадь.  $P=12$

Ссылка: <https://learningapps.org/1164794>

Ответ: 6

#### 4. Станция «Алгол» (кабинет 301)

Уважаемый участник! Не для кого не секрет, что высококвалифицированный специалист в области информационных технологий должен обладать хорошим логическим мышлением. Для проверки уровня развития Вашей логики предлагаем вам решить логические задачи.

Время выполнения 5 минут. Количество заданий: 5

Задание 1.

Поставьте правильное число вместо вопросительного знака:

4 5 6 7 8 9

61 52 63 94 46 ?

Задание 2.

Один парень в компании предложил друзьям такой спор:

– Спорим, я выставлю бутылку на середину комнаты и вползу в неё.

И получилось. Он победил.

Как парню посчастливилось это сделать?

Задание 3.

Представьте ряд из шести чашек на столе. Три первые из них ничем не наполнены, а три следующие – с водой. Как добиться чередования пустых чашек и чашек с водой? Касаться разрешается только одной чашки. При этом толкать чашку чашкой запрещается.

Что вы предпримете?

Задание 4. В санатории на лужайке двое мужчин заняты настольным теннисом. Один ударяет ракеткой так сильно, что теннисный шарик улетает далеко и попадает в трубу из стали. Труба зарыта в землю вертикально на три метра. Шарик лежит на дне трубы, то есть на расстоянии трёх метров от плоскости земли. У игроков нет другого шарика.

Ответьте, как спортсменам достать игровой шар без извлечения трёхметровой трубы из-под земли?

Задание 5. Получится ли у вас записать число 1000 с использованием только восьми восьмёрок и символов математического сложения?

5. Станция «GG» (кабинет 202)

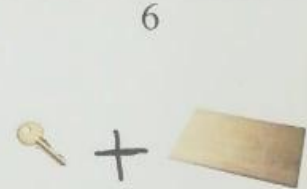
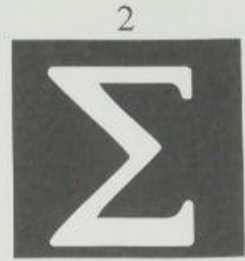
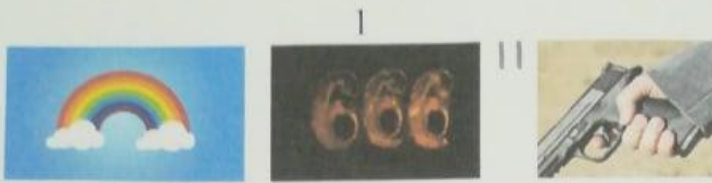
Уважаемые участники! Для вас английский язык – не менее важная дисциплина, чем информатика, ведь сколько ваших профессиональных терминов представлено именно на этом языке, сколько названий. Вот именно о названиях мы сейчас и поговорим: вам необходимо расшифровать названия компьютерных игр (на английском языке), зашифрованных в ребусы. Количество ребусов – 10.

Время выполнения 5 минут.

Ребусы представлены на рисунке ниже. Ответы на них:

1. Rainbow 6 seige
2. Sigma
3. Cyberpunk
4. Kingdom hearts
5. Dead by Daylight
6. Keyboard
7. Sims
8. Highlander
9. Left for dead
10. Dark Souls

Puzzles time!



После прохождения всех этапов производится подсчет заработанных командами баллов и объявляются призеры и победитель квеста. Командам вручаются сертификаты участников, а победителям еще и сладкие призы. Проводится рефлексия: обсуждение прошедшего мероприятия, выявление того, что понравилось в большей степени, а что в меньшей, оценка заинтересованности новыми специальностями в КГТТ. Прощание с гостями:

*Ведущий:*мы рады были вас видеть вас в стенах нашего учебного заведения, надеемся, что вам понравилось! До скорых встреч!



## **Заключение**

Профориентационный квест «IT-квест» был успешно реализован в ГБПОУ Кемеровском горнотехническом техникуме в рамках презентации новых специальностей техникума: 09.02.07 Информационные системы и программирование и 09.02.06 Сетевое и системное администрирование.

В мероприятии приняли участие 6 команд учеников 8-9 классов школ города Кемерово по 7-10 человек в каждой.

Оставленные отзывы и короткое анкетирование участников показали, что представленная разработка достигает поставленных целевых установок и планируемых результатов.

Все участники ответили, что им понравилось участвовать в квесте и они хотели бы принять участие в подобных мероприятиях и в будущем.

По мнению участников, данный профориентационный квест:

- дает новую, полезную и интересную информацию об актуальных профессиях и направлениях будущего (100% опрошенных);
- заставляет еще раз серьезно задуматься о выборе своей будущей профессии (100%);
- укрепляет отношения внутри команды, учит эффективно взаимодействовать (100%);
- позволяет проявить себя каждому (96%);
- тема квеста является актуальной и полезной (96%);
- хорошо и интересно организован (85%);
- способствует правильному выбору профессии (85%);
- повышает ответственность за результат (82%).

Таким образом, участие в профориентационном квесте «IT-квест» способствует развитию у участников умений организовывать и планировать собственную деятельность, распределять временной ресурс; осуществлять самоанализ проделанной работы; применять на практике знания, умения и полученный опыт; работать в команде, эффективно взаимодействовать, нести ответственность за общий результат работы. А также позволяет

саморазвиваться, проявлять и реализовывать индивидуальные способности и таланты.

В результате проведенного мероприятия:

1. школьники познакомились с новыми специальностями ГБПОУ Кемеровского горнотехнического техникума;

2. попробовали себя в ролях системного администратора и программиста;

3. получили подготовку к осознанному выбору профессий.

Проведение профориентационных мероприятий для учеников с применением квест-игры позволяет полно раскрыть особенности рассматриваемого направления, сформировать определённый опыт, попробовать себя в разных ролях, просто интересно провести время.

Таким образом, формирование представлений школьников о мире труда и профессий – это актуальный процесс в современном мире, который необходимо строить с учётом современных образовательных технологий.

### **Список литературы**

1. Атлас новых профессий. – Текст : электронный. - URL: <http://atlas100.ru/> (дата обращения: 10.02.2021)
2. Федеральные государственные образовательные стандарты. – Текст : электронный. - // URL: <https://минобрнауки.рф/документы/336> (дата обращения: 11.01.2021)
4. Вахрушева А.Г., Профориентационная работа в условиях введения ФГОС основного общего образования [Электронный ресурс] // Инфоурок. - URL:<https://infourok.ru/statya-proforientacionnaya-rabota-v-usloviyah-vvedeniya-fgos-osnovnogoobschego-obrazovaniya-387585.html> (дата обращения: 15.02.2021)

## Приложение А Фото мероприятия

