

*Т. Г. Комова,
учитель информатики
МБОУ «ООШ № 37»,
Ленинск-Кузнецкий ГО*

Профессии будущего – миссия выполнима

профориентационный квест

Пояснительная записка

Актуальность

В соответствии с ФГОС выпускник школы должен ориентироваться в мире профессий и своих профессиональных предпочтениях, иметь готовность к выбору направления профильного образования или осознанному выбору и построению дальнейшей индивидуальной траектории образования на базе образовательного учреждения профессионального образования.

Современный уровень научно-технического, производственного и социально-психологического развития российского общества, а также те проблемы, с которыми сталкиваются выпускники при профессиональном самоопределении, вынуждают по-новому взглянуть на организацию профориентационной работы, когда ее традиционные формы оказываются недостаточно эффективными и привлекательными.

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

Цель: знакомство старшеклассников с профессиями будущего, требованиями к специалисту будущего и создание позитивной мотивации к осознанному, ответственному выбору профессии.

Задачи:

Образовательные:

- способствовать развитию умений анализировать информацию, выделять существенное, обобщать данные, формулировать и логически излагать мысли, отстаивать свое мнение;

- способствовать расширению представлений о новых и перспективных профессиях;

Развивающие:

- стимулировать развитие познавательных процессов (память, мышление и др.);
- стимулировать развитие творческих способностей, воображения;
- стимулировать развитие умения выделять профессионально важные качества и навыки;

Воспитательные:

- активизировать интеллектуальные и творческие возможности;
- развивать умение работать в команде, договариваться, высказывать свое мнение и выслушивать мнение других;
- воспитывать интерес и уважение к профессиям, познавательную активность;

- способствовать профессиональному самоопределению.

Ожидаемые результаты:

Интерактивная игра, которой является квест, создает благоприятные условия для развития и самореализации участников образовательной деятельности.

Применение квест-технологий в образовательных целях способствует:

- развитию коммуникативных УУД, установлению эмоциональных контактов между учащимися;
- развитию когнитивных УУД, обще учебных умений и навыков (анализ, синтез, ассоциативный процесс, постановка целей, абстрагирование, поиск информации, структурирование знаний, и пр.);
- формированию умений самостоятельно оценивать и принимать решения;
- выработке стратегии плодотворного общения и эффективного взаимодействия с коллегами по совместной деятельности (учет мнения другого, совместный выбор общих способов работы, контроль и коррекция хода и результатов совместной деятельности и т.п.), развитию результативно разрешать спорные ситуации.
- решению воспитательных задач: повышение личной ответственность за достижения и результаты команды; формирование культуры межличностных отношений и толерантности; стремление к самореализации и самосовершенствованию.

Ход мероприятия

Участие в данном квесте даст возможность школьникам узнать о профессиях ближайшего будущего. Он поможет понять, какие профессиональные сферы будут активно развиваться, какие в них будут рождаться новые технологии, продукты, практики управления и какие новые специалисты будут востребованы работодателями. Школьники получают новые знания о профессиях, которые будут востребованы в России завтра (до 2020 года), и которые, при благоприятном технологическом развитии нашей страны и всего мира, потребуются послезавтра (после 2020 года). Это профессии, которые являются новыми не только для России, но и для других стран.

Участники квеста узнают о надпрофессиональных навыках и умениях, которые являются универсальными и важны для специалистов самых разных отраслей.

Заключительная часть квеста носит рекомендательный характер, из которой старшеклассники узнают, какие вузы России дают базовую подготовку, позволяющую через несколько лет оказаться в первых рядах успешных профессионалов будущего; какие крупнейшие отечественные и зарубежные работодатели присутствуют на российском рынке труда в рассматриваемых отраслях и готовятся к внедрению новых технологий, а значит, уже сейчас определяют спрос на специалистов будущего.

Продолжительность: 2,5-3 часа

Оборудование и материалы: специально оснащенные помещения (актовый зал, кабинеты для локаций, место для связных); компьютер, проектор, экран (в актовом зале); инструменты, материалы, карточки с заданиями для каждой локации; карта локаций профессиональных отраслей и карточка с расшифровкой надпрофессиональных навыков и умений (каждой команде); жетоны и мешочек для их сбора; части пазла и поле для них (для каждой команды), конверты с заданиями для определения локации; конверт с заданием для поиска связного (каждой команде); отличительные атрибуты для связных; ручки, листы бумаги; ящик для отзывов.

Действующие лица:

- Ведущий
- Команды спецагентов (3-4 команды учащихся по 6-9 человек)
- Связные (по количеству команд)
- Эксперты (по количеству локаций)

Подготовительный этап.

Предварительно украшается и оснащается помещение, в котором проходит квест. На стенах развешиваются картины с профессиями будущего (из Атласа новых профессий). На двери кабинетов наклеиваются названия локаций и помещений, специальные знаки. Составляется карта с обозначениями всех локаций и помещений.

Оснащается актовый зал, в котором начинается и заканчивается квест.

Подготавливаются кабинеты с локациями: украшаются и оборудуются в соответствии с тематикой локации, размещаются задания для команд.

Подбирается одежда (элементы одежды) для действующих персонажей: ведущего, связных, экспертов.

Рассылаются приглашения для участия. Участники заранее определяются с командой, выбирают название и капитана.

Организационный этап.

Учащимся необходимо будет пройти несколько этапов, выполняя интеллектуальные и творческие задания, связанные с перспективными профессиями будущего. Конечная цель квеста – собрать пазл, содержащий информацию, где можно получить базовое образование для специальностей будущего.

Начало квеста. 30 минут

При входе участники регистрируются в бланке «Регистрация участников и ход профориентационного квеста» (Приложение 1).

1. Все участники собираются в актовом зале. 7 минут

После регистрации участников приглашают пройти на третий этаж (актовый зал), в котором открыта только одна дверь с надписью «Портал. Начало». В зале команда выбирает стол, пишет свое название на стоящем на столе бланке. Игрет соответствующая музыка (industrial music), на экране идет ролик с городами будущего. Никаких действующих лиц команды пока не видят. Когда собраны все команды, запускается ролик с рассказом о городах будущего.

2. Появление ведущего и введение в действие квеста. 8 минут.

По окончании ролика выходит ведущий.

Ведущий: *«Вы сейчас стоите на пороге серьезного выбора. Кто-то этот выбор уже сделал, а кто-то еще не уверен в своих предпочтениях. Но каждый из вас хочет иметь профессию, которая будет востребованной и перспективной. А для этого важно знать, какие специалисты будут нужны в ближайшем будущем, какое образование лучше всего получить, чтобы быть востребованным на рынке труда и приобрести интересную, хорошо оплачиваемую и нужную обществу профессию.*

Вы были выбраны в качестве специальных агентов, и на вас возлагается ответственная миссия проникнуть в 2025 год и добыть информацию о профессиях будущего.

Далее вам необходимо будет успешно вернуться в настоящее, чтобы еще раз продумать свою траекторию дальнейшего образовательного пути, учитывая полученные сведения в будущем, а также надо будет поделиться разведанными данными со своими сверстниками.

При выполнении миссии вы можете столкнуться с трудностями и опасностями. Но ваша смелость, ловкость, внимательность и сообразительность помогут успешно их все преодолеть.

В будущем вас ждет наш тайный связной, который передаст вам карту и будет вашим помощником.

Помните: время пребывания в будущем ограничено, поэтому старайтесь не терять его.

В будущее можно попасть через портал. Чтобы им воспользоваться, вам необходимо ввести кодовую фразу, которую вы узнаете, разгадав шифровку.

Через некоторое время я также отправлюсь в будущее и буду ждать вас около портала, чтобы отправить обратно домой. Если возникнут неразрешимые сложности, вы можете найти меня.

*А теперь капитаны команд **получите шифровку**».*

Капитаны получают от ведущего конверты с кодовой фразой (Приложение 2).

Задание для кодовой фразы: 20-16-20, 12-20-16 15-6 19-14-16-20-18-10-20 3-17-6-18-6-5, 16-12-1-9-29-3-1-6-20-19-33 17-16-9-1-5-10

(Ответ: Тот, кто не смотрит вперед, оказывается позади)

Те, кто разгадывают шифр, получают конверт с координатами связного и отправляются через портал в 2025 год.

Ведущий: *«Связной вас ждет. Удачи!»*

3. Поиск связного и получение от него инструктажа. 10 минут

У каждой команды свой связной и свой пароль для связи с ним.

В конверте для поиска связного указана следующая информация:

Конверт 1

Узнать связного

Подберите общий предмет (слово), который связан со всеми этими словами: программист, нора, лаборатория, крупа, кот, Бэтмен

По этому предмету найдите связного.

Пароль для связного: «Когда труд - удовольствие, жизнь - хороша!»

Ответ: «Когда труд - обязанность, жизнь - рабство!»

(Загаданный предмет: мышь)

Конверт 2

Узнать связного

Подберите общий предмет (слово), который связан со всеми этими словами:

энтомолог, конференсье, цветок, коллекция, метаморфоза, капустаница

По этому предмету найдите связного.

Пароль для связного: «Есть несколько способов разбивать сады»

Ответ: «Лучший из них - поручить это дело садовнику»

(Загаданный предмет: бабочка)

В будущем команды находят по отгаданному атрибуту Связного.

Связной дает участникам общий инструктаж по выполнению миссии, рассказывает про итоговую пазл, который команда должна будет собрать, чтобы вернуться в настоящее.

Выдает перечень надпрофессиональных навыков и умений, которые работодатели будут ценить в своих работниках в ближайшем будущем (Приложение 3). И знакомит с ними спецагентов.

Выдает командам карту локаций профессиональных отраслей (Приложение 4) и задание, решив которое они узнают свою первую локацию. У каждой команды очередность прохождения локаций разная. Выдает мешочек для хранения полученных жетонов.

В Приложении 5 представлена памятка для связного.

Прохождение локаций. 90 минут

1. Поиск локаций. 3 минуты на каждый поиск.

От связного команда получает задание, по которому необходимо отыскать локацию. Задание для поиска следующей локации: *Как профессиональная отрасль объединяет этих людей?* (Приложение 6).

После определения отрасли участники по карте находят локацию с этой отраслью и переходят на нее.

После прохождения локаций Связной выдает новый конверт с информацией для поиска следующей локации.

2. Посещение локаций. 15 минут на каждую локацию.

На каждой локации спецагентов встречает Эксперт, который окунет их в специфический мир представляемой им профессиональной отрасли и познакомит с некоторыми перспективными профессиями будущего в этой отрасли.

Эксперт, встречая спецагентов, проверяет по карточке, правильно ли они к нему пришли. Рассказывает, куда они попали, насколько популярна и востребована его отрасль в современное время (т.е. в 2025 году). Рассказывает, почему она остается востребованной.

Пребывание на каждой локации ограничено 15 минутами. Команды выполняют задания двух этапов:

1) Первые 9 минут – задания на профессиональные знания и умения. По результатам их выполнения в зависимости от степени успешности и правильности команда получает определенное количество жетонов. За успешное выполнение этих задания команда в сумме получает от 1 до 6 жетонов (или ни одного, если совсем не справилась).

2) Вторые 6 минут – изучение новых профессий в данной отрасли. Раздается три карточки с описанием профессий будущего (Приложение 7). Задача: изучить описание профессий, подобрать необходимые для специалистов надпрофессиональные навыки и отметить их галочками на карточке. Команда получает 1 жетон за каждый правильный надпредметный навык и умение на каждой карточке с профессией.

По завершению выполнения заданий (или завершению времени пребывания на локации) участники получают часть пазла. Также Эксперт на карте команды отмечает прохождение локаций (ставит специальный знак).

В Приложении 8 представлена памятка для Эксперта.

1. Локация «Медицина»

Задания первого этапа.

1. Собрать аптечку первой помощи из предлагаемых медикаментов и перевязочного материала.

2. Подготовить хирурга к операции.

3. Назвать внутренние органы человека по рисункам.

Задания второго этапа.

Раздаются карточки с описанием профессий будущего: сетевой врач, тканевый инженер, консультант по здоровой старости.

2. Локация «Культура и искусство»

Задания первого этапа.

Из предложенных направлений, связанных с искусством, выбрать 6 и выполнить задания. 1) «Литература». Выбрать книгу, которая является лишней (обложки книг с названиями, но без авторов). 2) «Живопись». Сколько медведей на картине Шишкина «Утро в сосновом бору» (разложить медведей на репродукции без них). 3) «Мой Смоленск». Назвать и соотнести известных деятелей Смоленщины с их усадьбой (фотографии деятелей и усадьб). 4) «Музыка». Прослушать композицию и определить, какому времени году посвящен отрывок произведения Вивальди. 5) «Эстрада». Спеть песню, в которой встречается выбранный цвет (выбирают вслепую карточки с цветами). 6) «Танцы народов мира». Угадать по музыкальному отрывку национальность танца, показать характерные движения. 7) «Кино». Соотнести фразы из известных советских фильмов с фотофрагментами из них. 8) «Рисунок». Дорисовать незаконченный рисунок.

Задания второго этапа.

Раздаются карточки с описанием профессий будущего: тренер творческих состояний, science-художник, личный тьютер по эстетическому развитию

3. Локация «Туризм»

Задания первого этапа.

1. Прикрепить на географической карте на соответствующую страну достопримечательность (Биг-Бен, Колизей и т.п.).

2. Составить из букв название маленьких стран в Европе и показать их на карте.

3. Ответить на вопросы викторины.

Задания второго этапа.

Раздаются карточки с описанием профессий будущего: тренер разработчик тур-навигаторов, архитектор территорий, режиссер индивидуальных туров.

4. Локация «ИТ-сектор»

Задания первого этапа.

1. Разложить соединительные кабели в соответствии с их наименованиями.

2. Решить задачу в двоичной системе счисления.

3. В графическом редакторе нарисовать и раскрасить предложенное изображение.

Задания второго этапа.

Раздаются карточки с описанием профессий будущего: киберследователь, цифровой лингвист, дизайнер интерфейсов.

5. Локация «Легкая промышленность»

Задания первого этапа.

1. Отметить лишнее слово в ряду и объяснить выбор (например, платье, юбка, блузка, халат).

2. Определить стили одежды на карточках (спортивный, кантри и т.п.).

3. Разложить образцы ткани на группы (хлопчатобумажная, шелковая, шерстяная, льняная).

Задания второго этапа.

Раздаются карточки с описанием профессий будущего: техно-стилист, специалист по рециклингу одежды, эксперт по здоровой одежде.

Примечание. Локации профессиональных сфер можно менять в зависимости от возможностей проводящих квест и от запросов участников. Названия локаций и профессии к ним взяты из Атласа новых профессий: atlas100.ru

Завершение квеста. 30 минут

1. Возвращение к порталу. 15 минут

После прохождения последней локации участники получают следующее задание: «Время не проведёшь... Вернитесь как можно скорее туда, откуда все началось».

У портала команды встречает Ведущий. Команда, первой вернувшаяся к порталу и выполнившая все задания, получает дополнительные жетоны (1-я команда - 5 жетонов, 2-я - 3 жетона, 3-я - 1 жетон).

Команда сдает Ведущему набранные жетоны и карту прохождения локаций. Ведущий выдает им недостающие части пазла и лист картона А4, на котором они должны собрать весь пазл и приклеить его (на каждом пазле двусторонний скотч) (Приложение 9).

На пазлах, которые команды получают на локациях, написаны профессии будущего. На пазла, которые они получают около портала, написаны учебные заведения, в которых можно получить базовое образование для данных специальностей. Собранная картина остается командам.

Когда все команды соберут свой пазл, квест подходит к завершению.

2. Возвращение домой. 10 минут

Ведущий: *«Поздравляем. Ваша миссия благополучно завершена. Вы все успешно собрали итоговый пазл, поэтому можете вернуться назад в настоящее. Данные пазлы останутся у вас. Вы получили представление о некоторых профессиях, которые будут востребованы в ближайшем будущем. Используйте полученные знания для построения своего успешного профессионального пути.*

Но изученные вами сегодня новые профессии представляют далеко не полный перечень. Пока наши специалисты подсчитают, какая команда спецопераций успешнее всего справилась с миссией и набрала больше жетонов, предлагаю познакомиться с «Атласом новых профессий». Зайдя на сайт Атласа, который указан у вас на собранном пазле, вы сможете узнать, а кто еще будет нужен в будущем, а какие профессии, наоборот, будут совершенно не востребованы».

Демонстрируется ролик «Атлас новых профессий».

На столах у команд лежат листочки, на которых они оставляют свой отзыв и опускают его в специальный ящик для отзывов.

В это время проходит подведение итогов, оформление грамот.

3. Оглашаются итоги. Награждаются победители. 5 минут

Ведущий: *«Вы все хорошо справились с испытаниями будущего и получили полезную информацию к размышлению.*

Мы все были рады вас видеть на нашем профориентационном квесте «Профессии будущего - миссия выполняма!»

**Регистрация участников и ход профориентационного квеста
«Профессии будущего - миссия выполнима»**

Дата квеста: _____

Образовательная организация	Название команды	Количество участников	Капитан	Время прибытия к порталу для возвращения домой	Количество набранных жетонов	Результаты прохождения квеста

Задание для кодовой фразы

Расшифровав фразу, вы прочитаете одно из изречений английского поэта XVII века Джорджа Герберта (число соответствует номеру буквы в алфавите). Составьте фразу и предъявите ответ для прохождения портала.

**20-16-20, 12-20-16 15-6 19-14-16-20-18-10-20 3-17-6-18-6-5,
16-12-1-9-29-3-1-6-20-19-33 17-16-9-1-5-10**

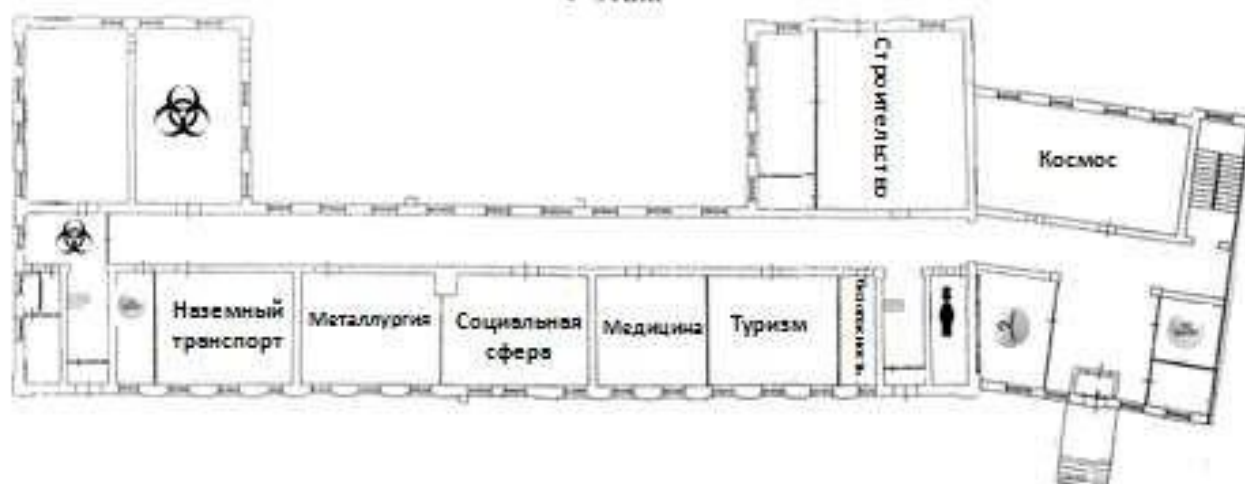
Ответ: _____

Надпрофессиональные навыки и умения

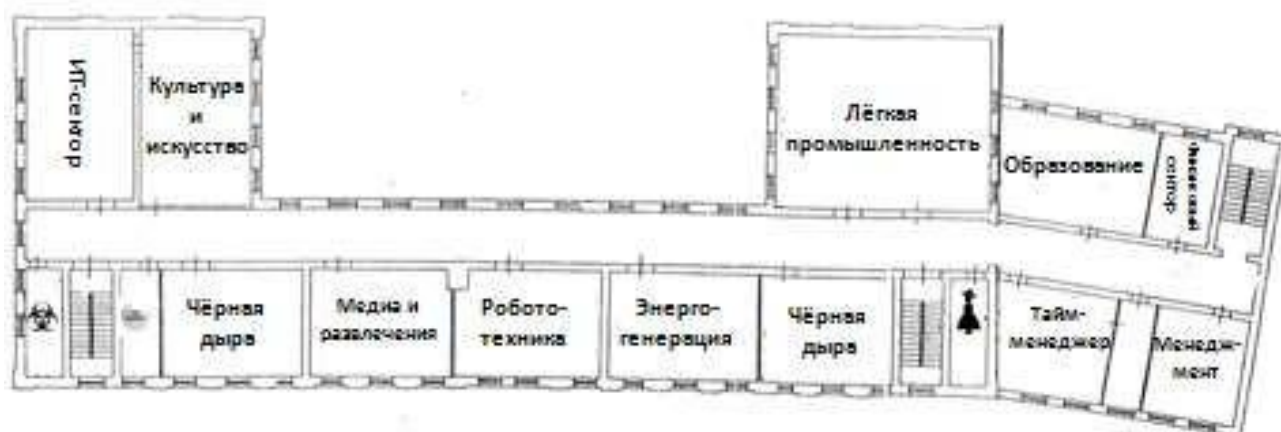
- отмечены работодателями как важные для работников будущего

Навыки и умения	Название	Характеристика
	Системное мышление	- умение определять сложные системы и работать с ними. В том числе системная инженерия
	Межотраслевая коммуникация	- понимание технологий, процессов и рыночной ситуации в разных смежных и несмежных отраслях
	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
	Управление проектами	- умение управлять проектами и процессами
	Клиентоориентированность	- ориентация в работе на клиента / потребителя, умение видеть его запросы, интересы, желания и работать с ними
	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
	Экологическое мышление	- сознательное учитывание человеком причинно-следственных связей в глобальной системе Природа – Человек – Общество – Техника, понимание ценности окружающего мира
	Программирование / Робототехника / Искусственный интеллект	- программирование ИТ-решений / Управление сложными автоматизированными комплексами / Работа с искусственным интеллектом
	Работа с людьми	- умение работать с коллективами, группами и отдельными людьми
	Работа в условиях неопределенности	- 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)
	Навыки художественного творчества	- способность к художественному творчеству, наличие развитого эстетического вкуса

I этаж



II этаж



III этаж



Памятка для Связного (на примере Связного № 1)

Игровые действия:

1. В соответствии с ключевым словом подобрать аксессуар.
2. В начале квеста перемещаться по 1 и 2 этажу, ждать свою команду спецагентов.
3. На правильный пароль дать ответ. Это ваша команда спецагентов.
4. Отвести спецагентов в свое тайное убежище и рассказать, что им предстоит сделать в будущем и для чего. Рассказать об особенностях 2025 года, что изменилось. Рассказать, что в настоящее время (в 2025 году) работодатели предъявляют жесткие требования к своим работникам. Для них важны определенные навыки и умения, по которым они отбирают лучших специалистов. Познакомить с этими надпредметными умениями и навыками, чтобы спецагенты знали, что нужно развивать в себе, чтобы быть в будущем востребованными.
- Отдать карточку «Профессиональные навыки и умения работника будущего».** Спецагенты изучают карточку. Связной убеждается, что его спецагенты разобрались в этих умениях и навыках.
5. Рассказывает о том, чтобы выяснить, а какие специалисты будут нужны в будущем, спецагентам надо пробраться на локации и самим добыть эту информацию. На каждой локации им необходимо заработать как можно больше жетонов. Чтобы ориентироваться в этом мире, команде **выдается карта**, на которой отмечены локации с некоторыми отраслями, которые будут наиболее востребованы в будущем.
6. Есть локации, на которых спецагентов может поджидать смерть и на них лучше не попадать, а есть локации, на которые они смогут пробраться и попытаться успешно их пройти. Связной не может сказать, какие это локации, так как сам не знает, потому что является лишь передатчиком информации и помощником в случае затруднений. Его задача: передать конверты с информацией, которая поможет спецагентам найти нужную локацию.
7. Чтобы спецагенты смогли потом успешно вернуться домой, на каждой локации они должны *получить фрагмент пазла*, который в дальнейшем поможет команде открыть портал домой.
8. Напоминает, что портал домой будет открыт недолго, поэтому надо успеть как можно быстрее выполнить свою миссию. Важно все делать быстро. Выдает **первый конверт** с подсказкой для нахождения нужной локации.
9. Сопровождает команду.
10. После прохождения локации, **проверяет штамп на карте и выдает новый конверт** с информацией для нахождения следующей локации.
11. Проводит **фотофиксацию** выполнения миссии.

№ 1 _____ - Бабочка
Ф.И.О. связного

Пароль: «**Есть несколько способов разбивать сады**»

Ответ: «**Лучший из них - поручить это дело садовнику**»

Дата				
Время				
ОУ				

Какая профессиональная отрасль объединяет этих людей?

Авиценна, С.П.Боткин, Гален, Парацельс, Р.Кох,
Ж.-М.Шарко, С.Н.Фёдоров, Л.М.Рошаль

Какая профессиональная отрасль объединяет этих людей?

Я.А.Коменский, К.Д.Ушинский, И.Г.Песталоцци, Ж.Ж.Руссо, Н.К.Крупская,
А.С.Макаренко, В.А.Сухомлинский, Л.С.Выготский

Какая профессиональная отрасль объединяет этих людей?

Гомер, братья Люмьеры, А.Т.Твардовский, С.Эйзенштейн, С.Т.Коненков, А.К.Саврасов,
М.И.Глинка, В.К.Растрелли

Какая профессиональная отрасль объединяет этих людей?

А.Никитин, Ф.Конюхов, И.Крузенштерн, Ю.Сенкевич, Н.Пржевальский, С.Дежнёв,
В.Беринг, Т.Хейердал

Какая профессиональная отрасль объединяет этих людей?

И.С.Лоран, К.Шанель, Д.Армани, К.Диор, В.Зайцев, В.Юдашкин, П.Карден, А.Васильев

Пример карточки с описанием профессии будущего

ГЕНЕТИЧЕСКИЙ КОНСУЛЬТАНТ

Профессия появится до 2020 г.



Проводит первичный и плановый генетический анализ в диагностических центрах, обрабатывает данные с диагностических устройств и дает заключение и рекомендации по дальнейшей схеме лечения. С помощью генетического анализа можно выявлять онко-маркеры, диагностировать наследственные заболевания, определять специфику обмена веществ пациента и исследовать болезни, вызванные вирусными и бактериальными инфекциями. На данный момент самый известный сервис генетического скрининга – американская компания 23andMe. В России коммерческие исследования генома также проводятся (хотя пока и стоят дороже) – например, в компаниях «Геноаналитика» и «Ген здоровья семьи».



Необходимы е надпрофес- сиональные навыки и умения											
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Подсказка: отметить 3 навыка

Памятка для Эксперта

(на примере локации «Лёгкая промышленность»)

Время нахождения команды на локации - не более 15 минут!!!

Игровые действия:

1. Подготавливает локацию и задания для ее прохождения.
2. Встречает команду спецагентов. Просит показать карточку, по которой они попали на его локацию. Проверяет, правильно ли они разгадали профессиональную область.
3. Если команда пришла правильно, рассказывает, куда они попали, насколько популярна и востребована его отрасль в современное время (т.е. в 2025 году). Рассказывает, почему она остается востребованной. *Придумать короткую интересную историю.*
4. Проверяет, а какие знания и умения есть у современной молодежи по его отрасли. Предлагает выполнить несколько заданий. *Команда выполняет эти задания.*
За успешное выполнение этих задания команда в сумме получает **от 1 до 6 жетонов** (или ни одного, если совсем не справилась).
Четко следить за временем - не более 10 минут. Если время заканчивается, остановить команду.
5. Интересуется, какие профессии по его отрасли знает команда. Удивляется, что многие из названных профессий уже устарели и совсем не нужны в современное время (*не забываем, эксперт живет в 2025 году*). Предлагает познакомиться с тремя профессиями, которые действительно сейчас нужны, и они неплохо оплачиваются.
Выдает карточки с тремя новыми профессиями. Дает задание: изучить описание профессии и решить, какие современные надпредметные умения и навыки нужны этому специалисту - отметить галочками. Команда получает **1 жетон за каждый правильный** надпредметный навык и умение на каждой карточке с профессией.
6. По окончании выполнения всех заданий (или по окончании времени), **отметить на карте** команды, что они посетили данную локацию (поставить штамп).
7. Пожелать удачи, понадеяться, что кто-нибудь выберет профессии его отрасли. **Отдать фрагмент пазла**, который им пригодится в будущем.

_____ - Легкая промышленность

Ф.И.О. эксперта

Дата	27.03.	28.03	29.03	30.03
Начало квеста	12.00	12.00	14.30	12.00
Порядок прихода агентов	1-2-3-0-5	1-2-3-0-5	0-2-3-0-5	0-2-3-0-5

АТЛАС НОВЫХ ПРОФЕССИЙ atlas100.ru

Профессии будущего

МЕДИЦИНА

**ГЕНЕТИЧЕСКИЙ
КОНСУЛЬТАНТ
СЕТЕВОЙ ВРАЧ
КОНСУЛЬТАНТ ПО
ЗДОРОВОЙ СТАРОСТИ
ТКАНЕВЫЙ ИНЖЕНЕР**

Где можно получить базовое образование

- Смоленский государственный медицинский университет
- Новосибирская государственная медицинская академия
- Нижегородская государственная медицинская академия
- Санкт-Петербургский государственный медицинский университет им. академика И. П. Павлова
- Первый Московский государственный медицинский университет им. И. М. Сеченова
- РНИМУ им. Н. И. Пирогова
- Кубанская государственная медицинская академия
- Новосибирский национальный исследовательский государственный университет

КУЛЬТУРА И ИСКУССТВО

**SCIENCE-ХУДОЖНИК
ТРЕНЕР ТВОРЧЕСКИХ
СОСТОЯНИЙ
ЛИЧНЫЙ ТЬЮТОР ПО
ЭСТЕТИЧЕСКОМУ
РАЗВИТИЮ**

- Британская высшая школа дизайна
- Московский государственный университет культуры и искусств
- Московская школа фотографии и мультимедиа имени Родченко
- Московская государственная художественно-промышленная академия им. Строганова
- Российский государственный гуманитарный университет Российская государственная специализированная академия искусств
- Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А.Герасимова
- Санкт-Петербургский университет культуры и искусств
- Смольный факультет свободных искусств и наук СПбГУ

**ТУРИЗМ И
ГОСТЕПРИИМСТВО**

**АРХИТЕКТОР ТЕРРИТОРИЙ
РАЗРАБОТЧИК
ТУР-НАВИГАТОРОВ
РЕЖИССЕР ИНДИВИ-
ДУАЛЬНЫХ ТУРОВ**

- Российский экономический университет им. Г. В. Плеханова
- Санкт-Петербургский университет управления и экономики
- Центр «Специалист» при МГТУ им. Баумана, курс «Event-менеджмент»
- Институт экономики, управления и права РГГУ
- Московский государственный институт индустрии туризма имени Ю.А.Сенкевича
- Институт гостиничного бизнеса и туризма РУДН
- Московский государственный университет культуры и искусств
- Финансовая Академия при Правительстве РФ
- Новосибирский государственный университет экономики и управления

**ЛЕГКАЯ
ПРОМЫШЛЕННОСТЬ**

**СПЕЦИАЛИСТ ПО
РЕЦИКЛИНГУ ОДЕЖДЫ
ЭКСПЕРТ ПО ЗДОРОВОЙ
ОДЕЖДЕ
ТЕХНО-СТИЛИСТ**

- Московский государственный технический университет им. Н.Э. Баумана
- Национальный исследовательский технологический университет «МИСиС»
- Российский химико-технологический университет имени Д.И. Менделеева
- Московский государственный текстильный университет имени А.Н. Косыгина
- Британская высшая школа дизайна
- Московский государственный университет дизайна и технологии
- Санкт-Петербургский государственный университет технологии и дизайна
- Омский государственный институт сервиса

ИТ-СЕКТОР

**КИБЕРСЛЕДОВАТЕЛЬ
ЦИФРОВОЙ ЛИНГВИСТ
ДИЗАЙНЕР ИНТЕРФЕЙСОВ**

- Московский физико-технический институт
- Факультет вычислительной математики и кибернетики Московского государственного университета
- Московский технический университет связи и информатики
- Нижегородский государственный технический университет имени Р.Е.Алексеева
- Новосибирский национальный исследовательский государственный университет
- Московский государственный технический университет радиотехники, электроники и автоматики
- Санкт-Петербургский национальный исследовательский университет информационных технологий, механики и оптики
- Национальный исследовательский Томский государственный университет
- Национальный исследовательский ядерный университет МИФИ

Афиша мероприятия

Профориентационный квест "Профессии будущего - миссия выполнима"



Последовательность прохождения локаций

Профориентационный квест «Профессии будущего - миссия выполнима!»

27 марта 2018 года, вторник, 12.00

Порядок прохождения локаций

ОУ	Локации				
	Медицина	Культура и искусство	ИТ-сектор	Легкая промышленность	Туризм и гостеприимство
СШ № 8	1	3	5	2	4
СШ № 7-1	4	1	3	5	2
СШ № 7-2	2	4	1	3	5
СШ № 29	5	2	4	1	3

Задания первого этапа по локациям

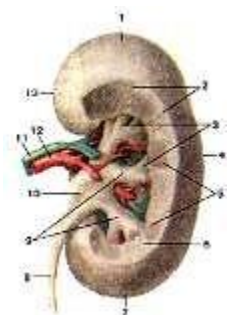
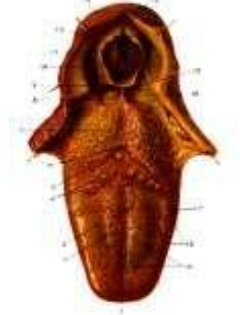
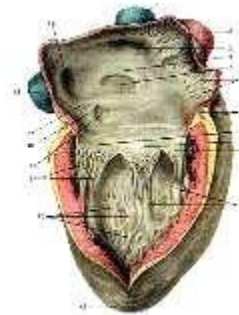
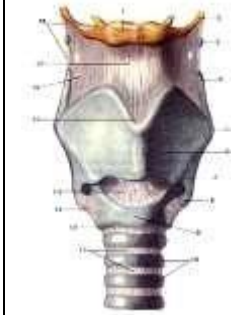
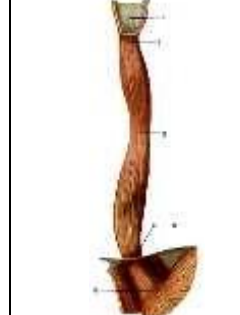
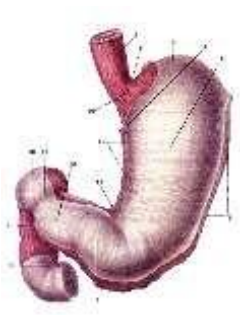
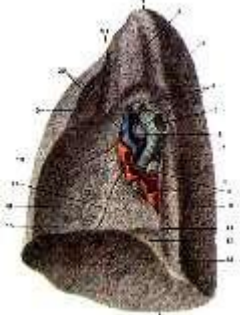
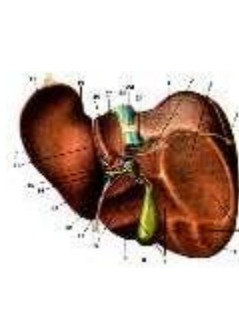
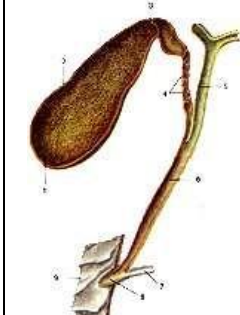
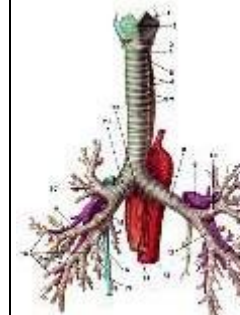
Локация «Медицина»

Задание 1. «Костюм хирурга». Для выполнения задания потребуются 2 человека, которые будут играть роль медицинской сестры и хирурга. Медсестра должна как можно быстрее помочь хирургу надеть шапочку, халат, перчатки и маску.

Оценивание: 90 секунд и менее – 2 жетона; 90-100 секунд – 1 жетон; больше 100 секунд – 0 .

Задание 2. «Анатомия». Участникам предлагается 10 анатомических иллюстраций с изображением разных органов человеческого тела. Через 1 минуту необходимо дать правильное название органов, и к какой системе органов они принадлежат.

Оценивание: 10 правильных ответов – 2 жетона; 9 – 1 жетон; меньше 9 – 0 жетонов.

				
Почка. Мочевыделительная система.	Язык. Пищеварительная система	Сердце. Сердечнососудистая система.	Гортань. Дыхательная система.	Пищевод. Пищеварительная система
				
Желудок. Пищеварительная система	Легкое. Дыхательная система.	Печень. Пищеварительная система	Желчный пузырь. Пищеварительная система	Трахея и бронхи. Дыхательная система.

Задание 3. «Походная аптечка». Из набора предложенных медикаментов участникам необходимо выбрать для аптечки 10, по их мнению, самых необходимых лекарственных средств и перевязочного материала.

Медикаменты: необходимые - уголь активированный, средство от аллергии, обезболивающее, аммиак, перекись водорода, йод; бриллиантовый зеленый, бинт марлевый, бинт эластический, жгут резиновый для остановки кровотечений; не нужные для данной аптечки – медицинский термометр, шприц, шпатель, аэрозоль для ингаляций, антибиотик.

Оценивание: 10 правильных – 2 жетона; 9 – 1 жетон; меньше 9 – 0 жетонов.

Локация «Легкая промышленность»

Задание 1. «Лишнее» слово». Необходимо найти «лишнее» слово, которое стоит вне логического ряда, и объяснить выбор:

- простыня, наволочка, скатерть, пододеяльник

- платье, блузка, юбка, халат
- брюки, сарафан, шорты, бриджи
- сантиметровая лента, угольник, ножницы, линейка

Оценивание: 4 правильных ответа – 2 жетона; 3 – 1 жетон; меньше 3 – 0 жетонов.

Задание 2. «Стили в одежде». Необходимо определить стили в одежде, изображенные на карточках (спортивный, кантри, морской, деловой и т.п.).



Оценивание: в каждой группе стилей по три правильных примера – 2 жетона; по два – 1 жетона; меньше двух – 0 жетонов.

Задание 3. «Виды ткани». Необходимо разложить образцы ткани на 4 группы:

- хлопчатобумажная,
- шелковая,
- шерстяная,
- льняная.

Оценивание: без ошибок – 2 жетона; 1-2 ошибки – 1 жетон; больше двух ошибок – 0 жетонов.

Локация «Культура и искусство»

Из предложенных направлений, связанных с искусством, выбрать 6 и выполнить задания. На всё дается 8 минут.

Направление	Задание / Ответ	Дидактический материал
1) «Литература»	Выбрать книгу, которая является лишней «Му-Му» написал И.С.Тургенев, а другие рассказы А.П.Чехова	

Направление	Задание / Ответ	Дидактический материал
2) «Живопись»	<p>Сколько медведей на картине «Утро в сосновом бору» И.Шишкина и К.Савицкого</p> <p>Медведица и три медвежонка</p>	
3) «Мой Смоленск»	<p>Назвать и соотнести известных деятелей Смоленщины с их усадьбой</p> <p>1 М.И.Глинка – Новоспасское 2 М.К.Тенешева – Флёново 3 Н.М.Пржевальский</p>	
4) «Музыка».	<p>Прослушать композицию и определить, какому времени году посвящен отрывок произведения А.Л.Вивальди.</p> <p>Произведение «Времена года». Отрывок – «Весна»</p>	Музыкальный отрывок А.Л.Вивальди «Весна» из произведения «Времена года»
5) «Эстрада».	Спеть песню, в которой встречается выбранный цвет (выбирают микрофоны вслепую – с обратной стороны цвет).	
6) «Танцы народов мира»	<p>Угадать по музыкальному отрывку национальность танца, показать характерные движения.</p> <p>Сиртаки – греческого происхождения</p>	Музыкальный отрывок «Сиртаки» Сиртаки - популярный танец греческого происхождения, созданный в 1964 году для фильма «Грек Зорба». После выхода фильма – стал народным. Автор – греческий композитор М. Теодоракис

Направление	Задание / Ответ	Дидактический материал
7) «Кино»	Соотнести фразы из известных советских фильмов с фотофрагментами из них. 1 «Я не трус, но я боюсь» - «Бриллиантовая рука» 2 «Налетай, торопись, покупай живопись!» - «Операция Ы и другие приключения Шурика» 3 «Танцуют все!» - «Иван Васильевич меняет профессию»	
8) «Рисунок»	Дорисовать незаконченный рисунок.	

Оценивание: за каждое выполненное правильно задание – 1 жетон.

Локация «ИТ-сектор»

Задание 1. «Найди кабель». Необходимо разложить кабели в соответствии с их названиями. Участникам выдаются кабели и карточки с их названиями.

USB	VGA	RJ
DVI	HDMI	PS/2

Оценивание: все правильно – 2 жетона, 4-5 правильно – 1 жетон, меньше 4 правильно – 0 жетонов

Ответ:

USB	VGA	PS/2	DVI	HDMI	RJ

Задание 2. «Реши задачу». Необходимо решить задачу в двоичной системе счисления.

На автозаводе за месяц было собрано 00011011_2 легковых, 00000110_2 грузовых автомобилей и 00001111_2 колесных тракторов. Сколько всего транспортных средств выпустило за месяц предприятие? Результат перевести в десятичную систему счисления.

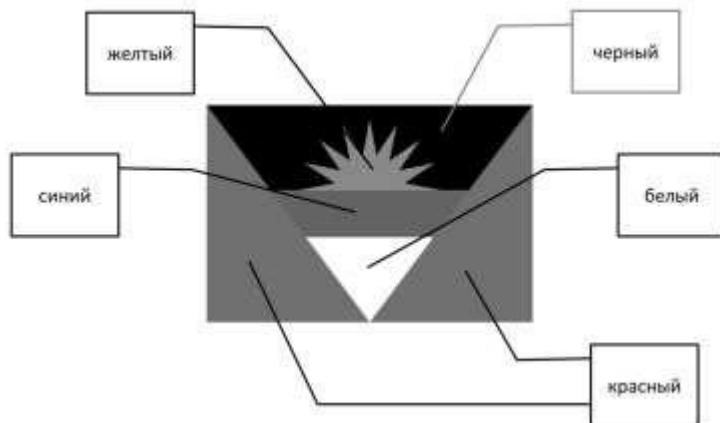
Оценивание: ответ 48_{10} – 2 жетона, ответ 00110000_2 – 1 жетон, другие ответы – 0 жетонов.

Ответ: сложить 00011011_2 и $00000110_2 = 00100001_2$

сложить 00100001_2 и $00001111_2 = 00110000_2$

перевести в десятичную систему счисления $00100001_2 = 48_{10}$

Задание 3. «Нарисуй изображение». Необходимо нарисовать и раскрасить изображение в программе MS Power Point.



Оценивание: правильно нарисовано и раскрашено все изображение (допускается погрешность с одним цветом) – 2 жетона, правильно нарисовано все изображение, но не раскрашено в соответствующие цвета – 1 жетон, правильно нарисована только часть изображения – 0 жетонов.

Локация «Туризм»

Задание 1. «Достопримечательности по всему миру» Прикрепить на географической карте на соответствующую страну достопримечательность. Участникам выдаются стикеры с изображением достопримечательности и ее названием.



ТАУЭР

Великобритания



ЦВИНГЕР

Германия



ХРАМ СПАСА НА КРОВИ

Россия



МЕККА

Саудовская Аравия



ПАРФЕНОН

Греция



ПАМУККАЛЕ

Турция



КОЛИЗЕЙ

Италия



БИГ-БЕН

Великобритания



СТЕНА ПЛАЧА

Израиль



ПЕЩЕРЫ ЭЛЛОРА

Индия



СТАТУЯ ХРИСТА

Бразилия



КИЖИ

Россия

Оценивание: 10 правильных ответов – 2 жетона, 8-9 – 1 жетон, меньше 8 – 0 жетонов.

Задание 2. «Карликовые государства Европы». Необходимо составить из букв название маленьких стран в Европе и показать их на карте.

ОДАРАНР	НИТЕЙХТЛЕНШ	КАМООН
ТАМБАЛ	АНИВТАК	МРУЛКСБЕЮГ

Оценивание: 6 правильных ответов – 2 жетона, 4-5 – 1 жетон, меньше 4 – 0 жетонов.

Ответ: Андорра, Лихтенштейн, Монако, Мальта, Ватикан, Люксембург

Задание 3. «Занимательные вопросы». Необходимо ответить на вопросы викторины.

1) Верите ли Вы, что:

- в индийском океане 5 тысяч островов (да)
- в Австралии извергаются вулканы (нет)
- Вьетнам, Камбоджа и Лаос находятся на полуострове Индостан (нет)
- Самый высокий водопад в мире – Анхель (да)

2) Какой остров самый большой?

- Мадагаскар
- Гренландия
- Новая Гвинея
- Калимантана

3) Какая гора является величайшей вершиной мира?

- Памир
- Тянь-Шань
- Эверест
- Джомолунгма

Оценивание: без ошибок – 2 жетона, 1-2 ошибка – 1 жетон, больше 2 ошибок – 0 жетонов.

Заключение

Анализ реализации разработанного профориентационного квеста указывает, что данное мероприятие позволяет решать выделенные выше актуальные педагогические и профориентационные проблемы:

- использована новая интерактивная и практико-ориентированная форма профориентационной работы со школьниками – профориентационный квест, который показал свою эффективность в решении поставленных перед ним задач, отвечает современным требованиям и условиям педагогической практики, интересам и ожиданиям современных старшеклассников;

- расширено информационное поле старшеклассников в области перспективных и актуальных профессий будущего, что способствовало созданию и поддержке позитивной мотивации к осознанному, самостоятельному, ответственному и актуальному выбору профессии.

Перечень используемых источников

1. Атлас новых профессий [Электронный ресурс] // URL: <http://atlas100.ru/> (дата обращения: 12.02.2016)
2. Сократифай - цитаты и пословицы [Электронный ресурс] // URL: <http://socratify.net/> (дата обращения: 12.02.2016)
3. Федеральные государственные образовательные стандарты [Электронный ресурс] // URL: <https://минобрнауки.рф/документы/336> (дата обращения: 15.04.2018)
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-osnovnogo-obschego-obrazovaniya-387585.html> (дата обращения: 15.04.2018)
5. Силантьева Т.Г. Методический семинар «Использование технологии квест как интерактивной образовательной среды для активизации учебной деятельности обучающихся» // Мультиурок. - 01.02.2017. - URL: <https://multiurok.ru/files/obrazovatelnyy-nyikvest.html> (дата обращения: 12.02.2016)
6. Осяк С.А., Султанбекова С.С., Захарова Т.В., Яковлева Е.Н., Лобанова О.Б., Плеханова Е.М. Образовательный квест – современная интерактивная технология // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 1-2.
7. Боброва Е.А., Зевакова Н.С., Сечковская Н.В., Шебловинская И.В. Методические рекомендации по организации деятельности общеобразовательных учреждений по вопросам профориентации, профессионального самоопределения и трудоустройства обучающихся, включая лиц с ОВЗ и инвалидов. - Смоленск: ГАУ ДПО СОИРО, 2018
8. Бурдукова К. Методические материалы «Квест-технологии в профориентационной работе» // [Электронный ресурс] // URL: <https://docplayer.ru/52395946-Metodicheskie-materialy-kvest-tehnologii-v-proforientacionnoy-rabote-iz-istorii-kvesta.html> (дата обращения: 12.05.2018)
9. Игумнова Е.А., Радецкая И.В. Квест-технология в контексте требований ФГОС общего образования // Современные проблемы науки и образования. – 2016. – № 6. - URL: <http://science-education.ru/ru/article/view?id=25517>