

Т. Ф. Зудилова, методист,
Городской Дворец детского (юношеского)
творчества им. Н. К. Крупской, г. Новокузнецк

ОПЫТ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОФОРИЕНТАЦИОННОГО КВЕСТА В ЦИФРОВОМ ФОРМАТЕ «ПРОФИ-ТУР»

Цифровизация в современном мире является закономерным этапом в развитии человечества и неотъемлемой приметой нашего времени. Результатом цифровизации является повышение качества жизни, обеспечение человеку удобного электронного доступа к огромному количеству информации и услугам, возможность выполнять задачи легче, общаться на больших расстояниях, что делает нашу жизнь более комфортной и продуктивной.

Применение новых информационных технологий в образовании открывает большие возможности и для педагогического творчества, повышения результативности образовательно-воспитательного процесса, в том числе в решении проблем профессионального самоопределения школьников. Современные подходы к проведению профориентационных мероприятий активизируют познавательную деятельность, вызывают интерес и мотивируют обучающихся к самосовершенствованию и профессиональному самоопределению. В результате применения интерактивных технологий у ребят пробуждается познавательный интерес к профессиям, развиваются коммуникативные умения и навыки, формируются способности к самостоятельному поиску путей и вариантов решения поставленных задач.

В последнее время одной из самых эффективных интерактивных технологий профессионального самоопределения обучающихся являются квесты в виде командной игры. Это технология развивающего обучения, которая базируется на общей теории деятельности и фундаментальной психолого-педагогической концепции единства психического развития и деятельности, а именно на деятельностном подходе. В основе организации

такой деятельности лежит потребность, которая возникает в результате данного детям задания [1].

Городской Дворец детского (юношеского) творчества им. Н. К. Крупской города Новокузнецка (далее – Дворец творчества) является центром профориентационной работы в муниципалитете. Одним из направлений совершенствования профориентационной работы Дворца творчества является внедрение интерактивных форм и методов при проведении профориентационных мероприятий. Особенно успешно проводятся проверенные временем городские профориентационные конкурсы: конкурс презентаций современных профессий «Сто путей – сто дорог!», конкурс виртуальных профориентационных экскурсий «Не выходя из класса», Марафон «Выбираем профессию в каникулы», Ярмарки профпроб и другие.

Особое место в цепи интерактивных профориентационных событий для обучающихся города Новокузнецка занимает профориентационный квест «ПРОФИ-тур», который Дворец творчества им. Н. К. Крупской как муниципальный координатор профессиональных проб проводит совместно с профессиональными образовательными организациями.

Квест (от англ. quest – путешествие) – это игра, в которой игрок должен добиться какой-то конкретной цели, опираясь на собственные знания, опыт, общаясь с другими участниками игры. Квест – это увлекательная «живая» игра для команды из нескольких человек. В игре этого жанра всегда предполагается выполнение какого-нибудь определенного задания (нескольких заданий), в котором в ограниченный промежуток времени необходимо что-то разыскать (предмет, подсказку, сообщение), чтобы можно было двигаться дальше. Как правило, в этом необычном и захватывающем приключении участникам предстоит применить смекалку, логическое мышление, эрудицию, а также умение взаимодействовать в команде.

Само это понятие происходит из средневековой литературы, где оно обозначало долгое и трудное путешествие героя, чаще всего рыцаря, за каким-либо предметом, обычно волшебным. На пути героя встречались многочисленные препятствия, которые он преодолевал благодаря своим

физическим возможностям, интеллектуальным способностям или при помощи друзей. Обучающиеся во время квеста проходят этапы, последовательно выполняя задания и находя спрятанные или зашифрованные педагогами «ключи» (коды, ответы на вопросы). Во время этого путешествия обучающимся приходится преодолевать многочисленные трудности и встречать множество персонажей, подсказок, которые им помогают. Побеждает команда, первой выполнившая все задания и пришедшая к конечной цели [2].

Основной целью профориентационного квеста «ПРОФИ-тур» является повышение уровня осведомленности обучающихся о профессиях и специальностях, которые можно получить в организациях профессионального образования города Новокузнецка. В процессе проведения квеста организаторы решаются задачи: расширить представления ребят о многообразии профессий и специальностей колледжей и техникумов нашего города, способствовать повышению уровня осознанности в сфере профессионального выбора, формированию интереса обучающихся к самостоятельному изучению спектра потенциальных профессий и поиску средств для их освоения, в том числе в форме прохождения в дальнейшем профессиональных проб в тех же организациях.

Участвуют в квесте «ПРОФИ-тур» школьники с 6-го по 9-й класс, а также команды обучающихся организаций дополнительного образования, воспитанники детских домов, школ-интернатов и социально-реабилитационных центров. Участников квеста организаторы условно называют «профи-туристами» (от названия квеста «ПРОФИ-тур»).

Поскольку квест проводится дистанционно, участникам необходимо иметь возможность подключения к сети Интернет (с помощью компьютера, телефона, планшета или ноутбука). Команды после подачи заявки об участии в квесте получают ссылки для регистрации в специально созданной группе в соцсети ВКонтакте, здесь же они размещают фото и видеопрезентации (видеоприветствия) своих команд (домашнее задание). Участники проходят по ссылке той или иной принимающей организации по выбору обучающихся,

получают задания, выполняют их и затем выкладывают посты и отчеты в группе «ПРОФИ-тур».

Все задания квеста носят, как правило, игровой и поисковый характер, их разрабатывают принимающие организации. Для этого участникам необходимо заранее познакомиться с сайтом колледжа или техникума, который они выбрали для прохождения квеста. Разработчики заданий используют сервисы различных цифровых образовательных платформ, в том числе образовательную платформу Joyteka, которая позволяет создавать викторины, квесты, тесты, интерактивные видео, игры с терминами. Одним из самых подходящих инструментов платформы Joyteka для проведения данного поискового мероприятия является квест-комната. Участникам предлагается найти вопросы и ответить на них, собрать буквы, сформировать (отгадать) кодовое слово, ввести код в специальную строку. Данная платформа удобна для организаторов квеста во всех отношениях: она позволяет объективно подойти к оценке результатов, так как фиксирует автоматически время выполнения заданий, помогает определить наилучший результат и выявить победителей. Также используются для проведения квеста другие образовательные платформы, в том числе VK Мессенджер, Salute Jazz и другие.

Командам «профи-туристов» необходимо продемонстрировать различные знания, навыки и компетенции в ходе прохождения квеста, особенно важны навыки работы в команде и владения ИКТ. Для этого участники должны заранее изучить информацию о колледже или техникуме на сайте и уметь быстро находить нужную информацию в сети Интернет для выполнения заданий, а также хорошо ориентироваться и уметь пользоваться возможностями технических средств обучения (компьютеров, телефонов, планшетов или ноутбуков).

Организаторы и оргкомитет квеста разрабатывают и утверждают положение, создают электронный ресурс, на котором проводится регистрация и переключки команд, оповещение участников квеста, публикуется справочный материал, размещаются ссылки на сайты организаций и ссылки для перехода на платформы для прохождения квеста. Там же проводится первый, заочный,

этап квеста (конкурс визиток), а также подводятся итоги голосования за лучшую визитку (конкурс зрительских симпатий) и публикуется список победителей квеста.

Согласно Положению о проведении квеста, каждая команда выбирает себе название и отличительный знак (форму, эмблему, элементы одежды какой-либо профессии и др.), готовит короткую визитную карточку или небольшое приветствие (девиз, кричалку и т. д.). Этот этап квеста также оценивается членами жюри. Дети выполняют это творческое домашнее задание с особым интересом, используя возможность подчеркнуть свою индивидуальность и проявить творческие способности.

Как правило, квест «ПРОФИ-тур» проводится в течение нескольких дней, в зависимости от количества участников и возрастных категорий. Отдельно соревнуются между собой команды обучающихся 6–7-х классов и отдельно 8–9-х классов. В команде должно быть не менее 2 и не более 6 участников. При подаче заявки команда выбирает заранее только одну профессиональную образовательную организацию, с которой «профи-туристы» хотели бы познакомиться в ходе выполнения заданий квеста. Каждая команда в условленное время подключается к указанной в списке платформе и выполняет задания. Время для выполнения всех заданий – не более 40 минут. Жюри оценивает качество и скорость прохождения квеста. Победителем считается команда с максимальным количеством баллов, которая выполнит все задания и не выйдет за рамки контрольного времени.

Однако организаторы квеста стараются создавать ситуацию успеха для всех «профи-туристов», чтобы каждая команда была отмечена в какой-либо из номинаций, мотивируя к дальнейшему участию в профориентационных мероприятиях. По окончании квеста команды получают дипломы Комитета образования и науки администрации города Новокузнецка и приглашение на профессиональные пробы, дни открытых дверей, экскурсии и другие профориентационные мероприятия, которые проводят организации СПО.

Судя по количеству команд (от 12 до 38) и последующим отзывам педагогов и обучающихся, ребята охотно участвуют в городском

профориентационном квесте «ПРОФИ-тур». Цифровой формат и соревновательный эффект его проведения соответствует запросам современных школьников. Многие ребята назвали квест «увлекательным и познавательным времяпровождением» и оценили данный квест как «очень удобный формат работы, так как быстро можно узнать большой объем информации в интересной форме».

Участвуя в профориентационном квесте, обучающиеся имеют возможность расширить свои представления о профессиях колледжей и техникумов города, «примерить себя» к любой из профессий СПО, оценить свои знания и возможности в той или иной сфере, оценить востребованность различных специальностей, с которыми они познакомились в ходе участия в квесте. Дистанционный формат мероприятия способствует привлечению большего количества участников, формирует способность к самостоятельному поиску путей и вариантов решения поставленных задач, развитию интереса к самопознанию, стремления к самосовершенствованию навыков компьютерной грамотности, самоорганизации, целеустремленности. Соревновательный аспект квеста способствует формированию лидерских качеств и стремления к успеху. Данное мероприятие становится наиболее актуальным и востребованным в связи с введением единой модели профориентации и реализации профминимума.

Литература

1. Левицкая А. А., Федоров А. В. Роль и значение веб-квеста в современном образовании // Школьные технологии. 2010. № 4. С. 73–85. EDN NCQCNN.

2. Квест-технологии в профориентационной работе : методические материалы. URL: https://odaryonnost.ucoz.ru/proekti/metodmaterialy_kvest_v_proforientacii.pdf (дата обращения: 10.10.2024).