

*Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
Центр дополнительного образования «Уникум»
городского округа город Буй Костромской области*

**Региональный методический конкурс
педагогов образовательных учреждений Костромской области**

Номинация

Методические пособия для педагога
по использованию образовательных технологий в обучении,
воспитательных технологий в образовательном процессе

Методическое пособие

«Технология геймификации в профориентационной работе»

Авторы: коллектив педагогов
дополнительного образования Центра
«Уникум»:

Киселева Ольга Александровна,
Сорокина Марина Сергеевна,
Кузнецова Елена Дмитриевна,
Смирнова Антонина Анатольевна,
Сурикова Юлия Николаевна,
Горянская Екатерина Алексеевна,

г. Буй
2025г.

«Технология геймификации в профориентационной работе»

Содержание.

1.	Введение.....	3
1.1.	Пояснительная записка.....	3
2.	Основная часть.....	10
2.1.	Методические рекомендации по использованию геймификации в профориентационной работе.....	8
2.2.	Классификация профориентационных игр.....	10
2.3.	Профориентационные игровые занятия, мероприятия для различных возрастных групп.....	17
3.	Заключение.....	141
4.	Список литературы.....	142

Введение

Глобальные изменения, происходящие в России - быстрая цифровизация, трансформация рынка труда и смена парадигм в образовании – требуют кардинально новых подходов к профориентации. Старые методы уже неэффективны: мир профессий изменился настолько стремительно, что традиционные представления о будущей карьере часто оказываются устаревшими ещё до окончания школы.

Сегодня профессиональная ориентация - это не просто подбор профессии по тестам, а сложный многоступенчатый процесс, цель которого – помочь подростку осознать свои способности, интересы, ценности и соотнести их с реальными возможностями рынка труда. Эта задача осложняется несколькими факторами.

Во-первых, быстрая автоматизация и роботизация приводят к исчезновению некоторых профессий и появлению новых, требующих совершенно иных навыков. Например, профессии, связанные с искусственным интеллектом, большими данными и кибербезопасностью, быстро набирают популярность, в то время как некоторые традиционные профессии становятся менее востребованными.

Во-вторых, современные школьники живут в условиях информационного перенасыщения, им трудно критически оценивать получаемую информацию и ориентироваться в многообразии профессий.

В-третьих, профессиональное самоопределение — это длительный и многогранный процесс, требующий не только профессиональной консультации, но и поддержки со стороны семьи, школы и общественности.

Эффективная профориентация должна основываться на индивидуальном подходе, новых приёмах и методах работы, учитывать личностные особенности каждого школьника, интересы, мотивацию и ценностные ориентации. Она должна использовать современные информационные технологии, включая

онлайн-платформы, симуляторы профессий, игровые технологии, чтобы дать подросткам возможность "примерить" на себя различные профессии и понять, что им подходит.

Только комплексный подход позволяет обеспечить эффективную профориентацию и помочь молодому поколению найти свое место в современном динамично меняющемся мире.

Геймификация – это технология адаптации игровых методов к неигровым процессам и событиям для большей вовлеченности участников в процесс.

Игровые элементы помогают активизировать эмоциональную сферу человека, что способствует его вовлечению в деятельность, выходу за привычные рамки. Применение геймификации не подменяет и не заменяет традиционные технологии профориентации и профессионального самоопределения детей, но дополняет и индивидуализирует процесс самоопределения в том или ином виде профессий.

Применение игровых технологий позволит погрузить учащегося в созданную альтернативную реальность, в которой он получает возможность почувствовать себя специалистом, выполняющим реальную трудовую функцию, что дает четкое понимание сути определенной профессиональной деятельности. Геймификация позволяет моделировать своё будущее. Этот метод понятен и доступен современному «цифровому человеку».

Актуальность обосновывается рекомендациями по включению профориентационных игр (игры-симуляции, деловые игры, квесты, кейсы), расширяющих знания о профессиях, способах выбора профессий, особенностях, условиях разной профессиональной деятельности, в модуль «Профориентация» содержательного раздела ФОП СОО. Также в «Методических рекомендациях по реализации профориентационного минимума для образовательных организаций Российской Федерации, реализующих образовательные программы основного общего и среднего общего образования» (письмо Минпросвещения России от

18.08.2022 N 05-1403), к принципам реализации Профориентационного минимума отнесена системность: использование комплексного подхода, включающего диагностику профессиональных склонностей, профессиональные пробы, интерактивные информационные программы. В документе отмечено, что все подходы реализуются в активизирующем профессиональное самоопределение формате, некоторые активности предполагают преимущественно игровой формат для вовлечения максимального количества обучающихся.

Данное методическое пособие призвано помочь педагогам эффективно использовать геймификацию в профориентационной работе с дошкольниками и школьниками различного возраста.

Геймификация, интегрирующая игровые механики в неигровые контексты, является мощным инструментом, способным значительно повысить вовлеченность и мотивацию обучающихся в процессе профессионального самоопределения. В отличие от традиционного подхода, ориентированного на непосредственный выбор профессии, современная профориентация акцентирует внимание на развитии у школьников компетенций, необходимых для успешного профессионального самоопределения. Это включает в себя формирование самосознания, критического мышления, умение ставить цели, адаптироваться к изменениям и принимать решения в условиях неопределенности. Геймификация эффективно способствует развитию всех этих качеств.

Пособие подробно рассматривает принципы построения геймифицированных профориентационных мероприятий для разных возрастных групп. В приложении представлены образцы игровых материалов, сценарии игр.

Геймификация отличается от других игровых практик тем, что реальность остаётся таковой, не превращаясь в игру – игровые установки включаются в

систему действий субъекта с этой реальностью.

Знания и навыки, полученные в рамках игровой профориентации, способствуют осознанному выбору профессии. Игровой метод позволит моделировать различные ситуации, в том числе и ситуации, требующие поиска и анализа профориентационной информации.

Игровые занятия и мероприятия, предложенные в пособии, были апробированы на базе Центра "Уникум" в рамках региональной площадки «Апробация модели профориентации обучающихся на основе принципов, методов, технологии геймификации в системе дополнительного образования детей».

Новизна

Настоящее методическое пособие адресовано воспитателям, преподавателям, педагогам, классным руководителям, учителям и другим педагогическим кадрам, ответственным за реализацию профориентационной деятельности в образовательной организации.

Предложенная модель поддаётся адаптации и модификации, позволяет не только повысить эффективность профориентационных мероприятий за счет высокой степени вовлеченности участников, но и вырабатывать и развивать метапредметные навыки и функциональную грамотность обучающихся.

Цель – распространение опыта работы по апробации модели профориентации обучающихся на основе принципов, методов технологии геймификации в системе дополнительного образования детей в рамках региональной инновационной площадки «Апробация модели профориентации обучающихся на основе принципов, методов, технологии геймификации в системе дополнительного образования детей».

Задачи:

1) сформировать информационно-методический ресурс профориентации обучающихся на основе принципов геймификации;

- 2) описать методы и техники технологии геймификации.

Ожидаемые результаты:

Для педагогов:

- 1) готовые материалы для проведения профориентационных занятий и мероприятий;
- 2) развитие процессов обмена, трансляции, распространения опыта работы в области профориентации.

Для обучающихся: примерные планируемые результаты профориентации школьников, которые могут быть достигнуты при систематических профориентационных занятиях:

Личностные

- 1) умение самостоятельно формировать познавательные цели;
- 2) умение анализировать свои способности и образовательный потенциал применительно к выбору профессии;
- 3) умение проявлять активность в выборе профессии;
- 4) осознанный выбор будущей профессии и возможностей реализации собственных жизненных планов;
- 5) отношение к профессиональной деятельности как возможности участия в решении личных, общественных проблем.

Метапредметные:

- 1) повышение коммуникативных навыков;
- 2) повышение познавательной активности обучающегося.

Предметные:

- 1) повышение знаний обучающегося о содержании профессий,
- 2) умение определять соответствие требований выбранной профессии личным способностям и интересам (с помощью различных инструментов).

Возможность тиражирования профориентационных игр зависит от многих факторов, включая цели и задачи игры, ее формат, целевую аудиторию,

доступность ресурсов и т.д.

Можно выделить несколько основных подходов к тиражированию профориентационных игр:

1. Адаптация игры под конкретные условия и потребности. Игра может быть адаптирована для использования в различных контекстах и на разных уровнях образования. Например, игра может быть переработана для подростков, взрослых или для работы с различными группами населения.

2. Использование онлайн-платформ. Многие профориентационные игры доступны для использования на онлайн-платформах, что позволяет легко распространять их и использовать в различных образовательных учреждениях.

3. Сотрудничество с другими организациями. Можно сотрудничать с другими организациями, которые также занимаются профориентацией, чтобы распространять свои игры и обмениваться опытом.

5. Обучение и поддержка пользователей. Важно обеспечить обучение и поддержку пользователей, чтобы они могли эффективно использовать профориентационные игры и получать максимальную пользу от них.

Игры апробированы, предлагаем к тиражированию, т.к. получили хорошие результаты, игры были проведены на всех ступенях обучения во всех школах городского округа город Буй, а также в рамках учебных занятий Центра «Уникум». В результате проведённой в Центре «Уникум» профориентационной олимпиады, школьники показали высокий уровень знаний в области профориентации, а также высокий уровень подготовки к решению профориентационных задач и ситуаций.

Возможность тиражирования методического пособия может происходить через презентацию на ГМО, муниципальных семинарах, в рамках работы инновационной площадки «Апробация модели профориентации обучающихся на основе принципов, методов, технологии геймификации в системе дополнительного образования детей».

Методические рекомендации по использованию геймификации в профориентационной работе

Применение игровых технологий в сфере профессиональной ориентации детей и подростков способствует повышению их активности и эффективности усвоения материала.

Основой игровых технологий является взаимодействие имитационного моделирования и ролевого поведения участников в процессе решения задач различной сложности. Игры, благодаря своей доступности и ненавязчивости, позволяют легко и непринужденно получать новые знания, моделировать реальные жизненные ситуации и приобретать необходимые навыки.

В ходе игры активизируются все психические процессы: мышление, воображение, память, усиливаются эмоциональные проявления. Мотивация, заложенная в самой игре, способствует лучшему восприятию и запоминанию информации. Игровой опыт оказывает влияние на развитие и формирование личности, расширяет кругозор и позволяет развить новые качества.

Таким образом, игра выступает как средство самовыражения и совершенствования личности. Вся деятельность приобретает смысл, когда заданные условия наиболее приближены к реальной жизни, и именно игра позволяет создать контекст, в рамках которого работа превращается в увлекательное занятие.

Условия для эффективного проведения игровых занятий

Для обеспечения максимальной эффективности при проведении игровых занятий необходимо соблюдать ряд условий:

✓ Поддержание высокой динамики: необходимо исключить отвлечения участников, что способствует более глубокому пониманию моделируемой проблемы и поддержанию дисциплины.

✓ Принцип добровольности: участники должны иметь возможность наблюдать за процессом, если это не противоречит решению остальных.

- ✓ Ограничение повторов одного упражнения: повторное выполнение одного упражнения более 3-5 раз может привести к потере интереса к занятию.
- ✓ Максимальная вовлеченность участников: важно предоставить игрокам возможность активно высказываться и делиться своими мыслями.
- ✓ Запасные варианты: при планировании занятия целесообразно иметь в резерве несколько игровых упражнений.
- ✓ Фокус на последствии: не стоит стремиться к детальному обсуждению каждого упражнения, более важным является эффект, который оно оказывает впоследствии.

Требования к ведущему:

Ведущий должен обладать:

- ✓ Глубоким пониманием профориентационной проблематики.
- ✓ Профессиональным тактом, уверенностью в себе, смелостью экспериментатора и способностью контролировать дисциплину.

Методы поддержания игровой дисциплины:

- ✓ Динамичное ведение игры: необходимо ограничивать переключение внимания участников.
- ✓ Активное вовлечение всех участников: использование вопросов и игровых заданий для привлечения пассивных или неактивных участников.
- ✓ Невербальные методы контроля: поддержание дисциплины с помощью невербальных сигналов.

В случае чрезмерной активности участников рекомендуется введение дополнительных правил, направленных на предотвращение затягивания игры (например, "Перед выступлением поднимите руку", "Лимит времени выступления - 30 секунд" и т.д.).

Классификация игр, используемых в профориентационной работе

1. **Игры-«заигрывания».** Не являются строго профориентационными. Помогают устанавливать контакт, создают особую

атмосферу, где дети в игровой ситуации могут проявить смекалку и сообразительность. Профориентационными эти игры становятся тогда, когда соотносятся с заданной целью и конкретными профессиями.

Рекомендуются игры: «Цепочка профессий», «Угадай профессию», викторина «Предмет труда» и т.п.

2. **Ценностно-нравственные игры.** Способствуют воспитанию мотивированного жизненно-заинтересованного отношения к труду и формированию соответствующих качеств личности.

3. **Игры пробно-ознакомительные, моделирующие аспекты профессиональной деятельности.** Могут быть ознакомительными – знакомят детей с миром профессий и их особенностями; пробными – направлены на самопознание, в них моделируются профессиональная деятельность, ситуации общения, взаимоотношения работников. Позволяют осознать профессионально важные качества.

Рекомендуются игры: «Ассоциации», «Стажеры-инопланетяне», «Защита профессий», «Угадай профессию» и т.д.

Применяемые техники «Информационная карта», «Плюс, минус».

4. **Игры профессионального плана, моделирующие построение личных профессиональных и жизненных перспектив.** Позволяют раскрыть такие понятия: профессиональные склонности, общие и специальные способности, уровень притязаний, информированность о мире профессий, мнение сверстников, мнение родителей, потребность общества в профессиональных кадрах.

5. **Игры, моделирующие систему управления выбором профессии со стороны специалистов**

Предназначены для подготовки и переподготовки специалистов, занимающихся профориентацией. Игры этого типа можно назвать учебно-профориентационными или управленческо-профориентационными. Это игры,

имитирующие взаимодействие различных социальных институтов в системе профориентации (школа, семья, центры профориентации, профессиональные учебные заведения, медицинские учреждения и т.п.).

Проводятся в форме деловой игры-тренинга. Требуют предварительного изучения теоретического материала.

Рекомендуются игры: «Отдел кадров», «Мета-интервью» и т.д.

6. Игры «жизнедеятельности»

Такие игры предполагают организованное знакомство с историей и содержанием различных профессий и пробу своих сил на практике. Например,

«День самоуправления» (в школе, Центре), «Рациональное питание» (в походе), «Демонстрация моделей» (в кружке). Главное – активизация участников профориентационного процесса (оптанта).

Достоинства игр: возможность увидеть целостность проблемы, творческое овладение изучаемым материалом, приобретения навыка принятия решения, овладение ролевым поведением и т.д. Недостатки игр: трудность подачи большого информационного материала, несерьезное восприятие метода участниками игры.

7. Бланковые игры с группой

Организуются таким образом, чтобы консультант имел возможность играть с каждым в отдельности и со всеми одновременно. При этом у всех игроков имеются свои отдельные бланки, в которых они отражают все свои ходы и результаты. Результаты не должны рассматриваться как традиционная психодиагностика, т.к. в данных методиках моделируются довольно сложные объекты, и процедура проводится в явно нестандартных условиях.

В большинстве игр данного типа моделируются некоторые особенности предпринимательской деятельности с учетом специфики социально-экономической ситуации, сложившейся в России в настоящее время. Поскольку профессии, связанные с бизнесом (с легким зарабатыванием целых состояний),

особенно волнуют современных подростков, то профконсультант не должен уходить от специального их рассмотрения. А поскольку данный вопрос весьма деликатный (о таких профессиях кто-то ведь, действительно, искренне мечтает), то специфика игр должна заключаться в том, что в них исключаются моменты морализаторства (типа «деньги должны зарабатывать честным трудом» и т.п.). Лучшая форма рассмотрения этих вопросов – проведение методик в полусутопливой, ненавязчивой и интригующей форме.

К методикам данной группы можно отнести следующие: «Купля-продажа», «Я – компаньон», «Торг».

8. Карточные информационно-поисковые системы (профессьянсы) Карточные профконсультационные методики созданы для использования интригующей формы работы (раскладывание пасьянсов из карт, карточные игры), используются высокоэффективные операционные возможности карточных технологий и содержательные моменты профессионального самоопределения и планирования жизни. Главным достоинством карточных технологий являются предметность поискового действия и возможность оперативного составления из карточек образов моделируемых объектов.

Все профконсультационные карточные методики можно разбить на две основные группы:

- ✓ информационно-поисковые системы;
- ✓ игровые карточные технологии.

В индивидуальных информационно-поисковых системах по определенным правилам ребенок составляет из карточек образы своих профориентационных проблем и подбирает пути их решения (методика

«Стратегия»), а также образы наиболее привлекательных профессий (методики «Формула», «Что? Где? Когда?»). Таким методикам дали название

«профессьянсы» (от слов «профессия» и «пасьянс», т.к. они напоминают

раскладывание пасьянса). Главным преимуществом карточных технологий перед бланковыми тестами является возможность оперативно корректировать совершаемые выборы. Эти корректировки составляют важное условие проведения методик, поскольку профконсультант постоянно должен озадачивать подростка с помощью специальных («провокационных») вопросов и тем самым повышать уровень осознанности и самостоятельности его действий.

Карточные игровые консультационные методики

Важнейшим активизирующим приемом данных методик является специально организуемый игровой «спор» консультируемого подростка с ответами, выписанными на карточках, а также определенные призы и наказания за успешность такого спора. В ходе спора консультируемый подросток (или взрослый) обычно сам проговаривает связь тех или иных своих игровых возможностей и достижений игры (например, в какой степени с помощью воли можно избежать участия в преступной деятельности, ведь обычно преступники – это люди волевые... и т.п.). Важной особенностью проведения карточных профконсультационных игр является их высокая динамичность, позволяющая охватить моделируемую жизнь в целостности, а не зарываться в обсуждении частных вопросов.

Существуют некоторые «недостатки» и проблемы практического внедрения карточных профконсультационных методик.

- ✓ во-первых, тратится время: от 40 мин. до 1,5 – 2 ч в индивидуальных занятиях и от 2 до 3,5 ч. в групповых карточных играх;
- ✓ во-вторых, сложности, связанные с выработкой и приобретением данных методик;
- ✓ в-третьих, сложности самостоятельного изготовления профконсультационных карточек (иногда для изготовления некоторых методик приходится затратить от 6 до 10 часов чистого времени);

✓ в-четвертых, сложность самостоятельного освоения данных методик. При этом следует отметить, что те специалисты, которые освоили карточные методики своими силами, через некоторое время начинают самостоятельно придумывать аналогичные методики или модифицировать предложенные им варианты.

9. Настольные профориентационные игры

Настольные карточные игровые методики по сравнению с описанными выше карточными системами позволяют моделировать проблемы личностного и профессионального самоопределения в более простых формах.

В профориентационной игре «Или-Или» участники передвигают свои фишки по игровому полю, совершая выписанные на каждой клеточки ходы, связанные с выбором или отказом от тех или иных составляющих профессионального, жизненного и личностного развития. По сделанным (в виде отобранных карточек) выборам в конце определяется, какой профессиональный и жизненный стереотип удалось реализовать каждому участнику. В другой настольной игре – «Страна богатых и умных» моделируется общественное устройство государства. Игроки выполняют различные роли (банкира, министра экологии, министра образования, министра безопасности, министра здравоохранения и др.). В ней так же происходят различные события, на которые следует как-то реагировать (желательно сообща). Если удастся преодолеть проблемы, то получается процветающее государство («страна богатых и умных»), если нет – получается

«страна дураков». В связи с тем, что эти игры сложно издавать, а самостоятельно рисовать их готовы далеко не все консультанты, был придуман еще более упрощенный вариант игры с использованием обычных игровых карт (две полные колоды).

10. Тематические квесты

Квест – чрезвычайно популярная в настоящее время у молодежи форма

проведения досуга и обучения, многие компании (например, операторы мобильной связи, автодилеры) используют ее для продвижения своих товаров и услуг. Квест представляет собой игру (компьютерную или на местности), в которой команды или отдельные игроки в рамках заранее объявленной легенды проходят этапы, последовательно выполняя задания и находя спрятанные или зашифрованные организаторами ключи (коды, ответы на вопросы). Побеждает игрок или команда, первыми выполнившие все задания и пришедшие к конечной цели.

Такая игровая форма может быть использована применительно к любому виду деятельности, в данном случае – к реалиям любой профессии или специальности. Плюсом компьютерных квестов является то, что они позволяют распространять действие игры на участников из нескольких регионов. Однако разработка компьютерного квеста – достаточно дорогостоящее предприятие. Поэтому педагогам рекомендуется организация

«реального» квеста – игры на местности, во время которой участники будут не только участвовать в интересном приключении, но и знакомиться с различными профессиями (например, квесты «Профессиональный старт», «Марафон за профессией» и др.)

В рамках данного пособия представлены различных элементы геймификации, используемые в профориентационной работе Центра «Уникум»:

Для воспитанников детских садов города (ранняя профориентация) - блок игр:

Интеллектуально-творческие игры, ролевые игры и имитации, сюжетно-ролевые игры, дидактические игры (сюжетно-интеллектуальные игры; дидактические игры (учебно-предметные, обучающие, познавательные); строительные; трудовые; технические; конструкторские; электронные; компьютерные)

Для обучающихся начальных классов:

Мастер-классы, веб-игры, дидактические игры, сюжетно-ролевые игры, интеллектуально-творческие игры

Для обучающихся основного общего образования:

Социальные игры, веб-квесты, физические и психологические игры и тренинги, деловые игры.

Для обучающихся старших классов, в том числе лица с ОВЗ и инвалидностью.

Физические и психологические игры и тренинги, деловые игры, социальные игры, бизнес-игры.

Профориентационные игровые занятия, мероприятия для различных возрастных групп

Методы геймификации для детей дошкольного возраста

Использование игровых зон для профориентации дошкольников является эффективным методом обучения и воспитания детей и расширения их кругозора. Это позволяет детям лучше понять и осознать свои интересы и предпочтения, а также развить навыки коммуникации и сотрудничества.

Костюмированные зоны могут быть организованы в различных формах: от простых игр до сложных ролевых игр. Они могут быть использованы для знакомства детей с различными профессиями, такими как врач, учитель, пожарный, полицейский и т.д. Дети могут играть роль своих героев, учиться на их опыте и перенимать их навыки.

Например, можно создать игровую зону, где дети могут примерить на себя роль врача или медсестры и лечить своих друзей. Для этого можно использовать медицинские инструменты, такие как стетоскоп, шприц, градусник и т.д. Также можно организовать игровую зону, где дети будут играть в роли пожарных и спасателей. Для этого необходимо иметь соответствующие костюмы, а также инструменты, такие как огнетушитель, рация и т.д.

Важно помнить, что игровые зоны по профориентации должны быть безопасными для детей и соответствовать возрасту и интересам дошкольников. Также необходимо учитывать, что игры в профориентацию должны быть направлены на развитие социальных навыков и умений, а не на навязывание определенных профессий.

Важно, чтобы дети получали обратную связь от своих педагогов и родителей, чтобы они могли корректировать свои действия и развивать свои навыки. Также важно, чтобы взрослые помогали детям определить свои интересы и способности, чтобы они смогли выбрать профессию, которая им

подходит.

Использование игровых костюмированных зон может помочь детям лучше понимать свои интересы и желания, а также развивать навыки коммуникации и сотрудничества, что является важным для успешной карьеры в будущем.

Игровое профориентационное занятие: «Знакомство с профессией повар»

Тип занятия: интеллектуально - развивающий

Цель:

познакомить детей с работой повар и её особенностями, закрепить знания и представления о профессии повара.

Задачи:

Обучающие:

- дать представление о том, что повар – это человек, который готовит еду для людей;

-познакомить с основными инструментами, используемыми поваром в работе

Развивающие:

-способствовать развитию мышления, зрительного внимания, развитию умения классифицировать предметы по признакам, обобщать их

-развивать интерес к кулинарии

- обогащать словарь по теме: «Профессия повар»

Воспитательные:

- воспитывать уважение к труду повара и его профессии;

- воспитывать коммуникативные качества, взаимопомощь и уверенность в себе.

Виды детской деятельности:

игровая, продуктивная, познавательная- исследовательская,
коммуникативная.

Материалы и оборудование: презентация ,игровая зона «Повар»,форма повара, набор овощей и фруктов, красивый ящичек, выставка книг с кулинарными рецептами, фотографии блюд, вырезки сердечек и смайликов

Ход занятия

Педагог:- Здравствуйте, ребята! Обратите внимание, на ваших партах, находятся маленькие сердечки, а у меня на груди большое. Моё сердечко передаёт вам тепло моей души, радость, настрой на работу на занятии.

Педагог:- Сегодня мы поговорим о профессии, о которой вы слышали от родителей, бабушек, знакомых, воспитателей. О какой профессии пойдет речь, вы узнаете, если внимательно послушаете и отгадаете загадку.

Ходит в белом колпаке,
С поварешкою в руке.
Он готовит всем обед.
Кашу, щи и винегрет (повар)
Дети: повар.

Педагог:
Повар - мастер щей, борщей,
И рагу, и овощей.
Всегда приятно людям есть,
Когда вкусная еда.
А у хороших поваров
Еда вкусна всегда. (слайд)

Вступительная беседа.

Педагог:

-Это профессия - повар. Повар - это человек, профессией которого является приготовление пищи. Как вы думаете, кто может работать поваром?

Поваром может работать любой человек, который любит готовить. А кто вам готовит? Конечно, и мама и бабушка готовят каждый день. И у них получается все очень вкусно! Но на самом деле, готовить - это не простое занятие! Сварить 2-3 тарелки супа, поджарить немного картофеля несложно. Но сделать так, чтобы вкусным оказались 100 порций супа, сваренного в огромной кастрюле, приготовить настоящий обед для нескольких сотен людей - это очень сложно. Недаром, чтобы хорошо готовить повара долго учатся.

Повар, это человек, который готовит еду: салаты, супы, борщи, макароны, картофельное пюре, жарит котлеты, лепит пельмени, варит каши.

Рассказ о том, как появилась профессия повара.

(слайды)

Педагог:

- Древний человек не готовил себе еду. Все, что он находил и собирал, человек ел сырым. Так происходило потому, что он не знал способа приготовления пищи и не умел добыть огонь. Но даже когда он научился разводить костер, то использовал огонь сначала только для получения тепла или для отпугивания животных.

Наверное, какое-то животное было брошено после охоты около углей. Через некоторое время человек увидел, что мясо потемнело, но оно ему понравилось на вкус больше сырого. Так человек и догадался, что пища становится вкуснее при приготовлении.

Посуды тогда не было, и поэтому первобытный человек готовил пищу на горячих камнях вокруг открытого огня. Широкие листья растений заменяли ему тарелки, чашкой и одновременно кастрюлей служила пустая тыква, разрезанная пополам.

Прошло время, и человек научился делать первые примитивные кастрюли и чайники. Для этого брали корзину, обмазывали ее глиной и давали ей

засохнуть и затвердеть. В этих кастрюлях на огне, с водой и без нее, можно было приготовить еду.

Так в древнем обществе появилась профессия - повар.

«Место работы повара, его помощники»

Педагог:

- Где может работать повар в нашем городе, в других городах? (слайды)

Педагог: Как называется особая комната для приготовления?

Дети:

- Кухня.

Педагог: Современный повар работает на специально оборудованной кухне. Чтобы приготовить обед, повару нужны помощники. На кухне есть предметы, помогающие повару приготовить еду. Мы с вами сейчас назовем этих помощников (слайды)

Дидактическая игра «Что нужно для работы повару»

Педагог:

- Ребята, смотрите, на доске прикреплены карточки, сейчас вы по очереди будете открывать карточку, если изображённый предмет будет нужен повару, переворачиваем и прикрепляем обратно, чтобы предмет был виден. Давайте попытаемся справиться с этим заданием (картинки на магнитах)

Педагог: - назовите предметы, помогающие повару приготовить еду.

Дети:

- Это: кастрюли, ножи, половники, сито, ложки, разделочные доски и другие предметы

Педагог:

- Дети, наденьте колпачки

Физминутка «Поварята» (автор Г.А.Сараева)

У нас сегодня новая игра

Все девчонки – поварихи, а мальчишки – повара.

Колпаки мы все надели, вот они на головах.

Мы сегодня поварихи, мы сегодня повара

«Поварята рано встали, (движения по тексту: встали, потянулись)

по дорожке побежали, (бег на месте)

Все умылись, ободрились («умывание», рывки руками)

И в работе закрутились: (кружение на месте)

Зашипели сковородки, (волнообразные движение руками)

Забурлил в кастрюле суп (заводим руками «моторчик»)

Вот мы чистим хвост селёдки, (ударяем ладонями друг о друга)

Режем мелко лук. (движения ребром ладони)

Дело мастера боится, (кулачки, ладошки)

Из-под крышки дым валится (волнообразные движения рук)

Будет всем вам на обед (кулачки, ладошки)

Много вкусеньких котлет. («печем котлетки»)

Педагог: Работа поваром требует чистоты во всем. Нельзя приступать к приготовлению пищи в грязной одежде с невымытыми руками. У повара есть специальная одежда. Давайте вспомним, какая специальная одежда повара?

Дети: колпак и халат, перчатки, фартук (слайд)

(примерка формы повара)

Педагог: Приготовление пищи – это целое искусство. Выпускается много кулинарных книг, в них печатаются различные рецепты приготовления блюд.

(выставка книг с кулинарными рецептами)

Педагог: Что такое рецепт?

Дети: Набор продуктов и последовательность приготовления блюда.

Демонстрация кулинарной книги с рецептами блюд.

Игра: «Что нужно для приготовления борща и компота?»

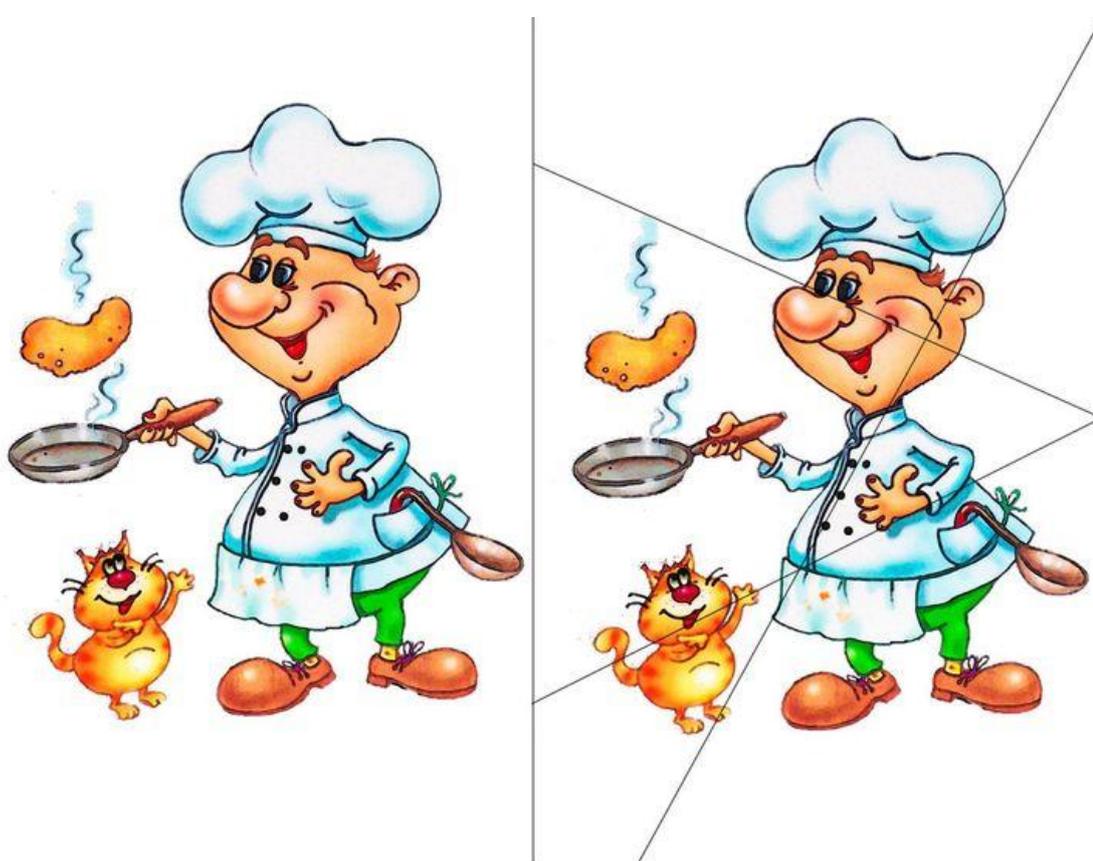
Педагог: У меня есть «чудесная коробочка», в которой лежит много разных овощей и фруктов. Ребята, давайте с вами приготовим борщ и компот.

Педагог: Как вы думаете, сколько существует способов нарезать картофель или морковь? Три, четыре? Таких способов более десятка. Вот только некоторые из них: соломкой, брусочками, кубиками, кружочками, ломтиками, стружкой, бочонками, шариками. (слайды)

Игра «Собери пазл» (сборка пазлов повар, приложение 1)

Итог занятия:

Что нового узнали о профессии повар?



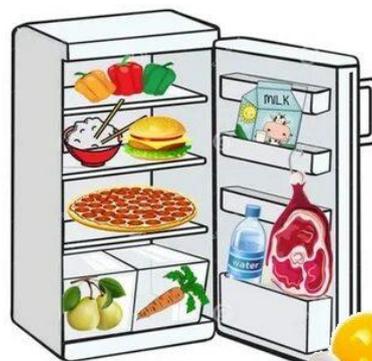
Р
ефле
ксия:
Пе
даго
г:
-
Дети,
у вас
на
парта
х
наход
ятся

смайлики, выберите, какой из них подходит к вашему настроению, вашим знаниям, полученным сегодня на занятии.

Приложение 1



Приложение 2



**Игровое профориентационное
занятие «Знакомство с профессией**

«врач»»

Цель: Познакомить детей с профессией врача и его отраслями в игровой форме.

Задачи:

Образовательные:

- ✓ расширять кругозор и представление детей о профессии врача;
- ✓ дать детям возможность примерить на себя роль врача и пациента;
- ✓ в игровой форме помочь детям побороть страхи перед врачами.

Развивающие:

- ✓ развивать фантазию и творческие способности;
- ✓ развивать навыки диалоговой речи, активизация словарного запаса;

Воспитательные:

- ✓ Воспитывать интерес к профессии врача;

Оборудование: Ноутбук, проектор, музыка, картинки врачей, предметы которыми пользуется врач, распечатанные дидактические материалы.

Организационный момент. Постановка цели занятия

-Ребята! Попробуйте угадать, кто сегодня будет главным героем нашей игры?

Кто на свете всех полезней,
лечит от любых болезней?

Кто всегда в халате белом
занят самым нужным делом?

Кто, лишь только вы войдёте,
говорит: «Откройте ротик
и скажите, громко- а-а-а!

Не болит ли голова?»

Кто заботливый и добрый?

Ну конечно, это -Доктор!

- Правильно, ребята, молодцы! Сегодня нашим гостем будет добрый доктор. (Приносим картинку доктора.)

- Профессия врача очень важная, интересная и очень нужна всем на свете. Врач нас лечат, когда мы боеем. Врач как волшебник, поможет вылечить любой недуг, ведь он знает все лекарства и у него много интересных и волшебных инструментов, помогающих ему в его профессии.

Например, если болит горло-лекарство для полоскания;
Если ребёнок упал и у него на коленке ссадина- делает перевязки.

Кроме того, врач обязательно должен быть добрым, должен любить и жалеть своих маленьких и взрослых пациентов.

Основной этап

- Дети, а как вы думаете где работает врач? В больнице, в поликлинике.

- Вы когда-нибудь ходили к врачу?

- Ребята, а вы знаете, что такое прививки? Зачем они нужны? (помогают не заболеть)

- Кому из вас делали прививку? А вы плакали? Боялись?

- Бояться прививок не нужно. Они наши помощники и защитники от вирусов. Ведь мы с вами не хотим болеть? Болеть в кроватке одному дома так скучно и не приятно! Гораздо лучше веселиться, играть и гулять вместе с друзьями, верно?

- Вы большие молодцы что не боитесь прививок, а для тех, кто боится мы их заколдуем, и они больше бояться не будут.

- Сейчас будем повторять за мной 3 раза и точно никто бояться не станет.

Я прививки не боюсь:

Если надо — уколюсь!

Ну, подумаешь, укол!

Укололи и — пошел...

- Существует много специальностей у врача:
- Вы знаете как зовут врача, который лечит детей? (педиатр)-картинка
- Врач который лечит зубы? (стоматолог)-картинка
- Врач который лечит ухо, горло, нос? (**ЛОР Оториноларинголог**)-картинка
- Врач который лечит нам глаза? (**окулист**)-картинка
- Молодцы знаете много, а сейчас мы с вами поиграем.
- *Садимся в поезд, педагог во главе «Машинист», звучит музыка, на презентации открывается 1 станция «Собери пазл».*

Вам нужно в группе собрать пазл, друг другу помогаем и работаем все вместе (**собранных пазлах инструменты, которыми пользуется врач**)

- Расскажите для чего они нужны. (шприц, бинт, стетоскоп-фонендоскоп, вата, шпатель, градусник, скорая помощь, медицинская одежда)
- *Поехали на следующую станцию, звучит музыка, открывается 2 станция «Собери аптечку».*

- Ребята, вы знаете что такое медицинская аптечка? Для чего она нужна?
Это чемоданчик с предметами, которые необходимы для оказания первой медицинской помощи.

Давайте представим, что вы уже работаете врачами и попробуете собрать аптечку, только смотрите не ошибитесь положите только медицинские предметы. (**Перед детьми на столе лежат предметы из разных отраслей профессией, и рядом чемоданчик, детям необходимо по очереди положить только предметы, которыми пользуется врач**)

- *Отправляемся дальше, звучит музыка, открывается 3 станция «Окулист».*

- Перед вами картинка с разными рисунками от самых больших и до самых маленьких, какую строчку и фигуры вы видите тем лучше ваше зрение если вы видите только большие рисунки, зрение плохое, если видите

маленькие, то зрение хорошее.

- Сейчас проверим ваше зрение (дети отходят в конец кабинета, педагог указкой показывает картинку на плакате, если дети видят, то говорят хором, те кто не видит делают шаг вперёд, до тех пор, пока им не станет видна картинка).

- Отправляемся дальше, звучит музыка, открывается 4 станция
«Рентген кабинет»

Физкультминутка

-Но перед этим проведём разминку «Наши части тела»

Чтоб головка не болела
Ей вращаем вправо, влево.
А теперь руками крутим,
И для них разминка будет.
Тянем наши ручки к небу,
В стороны разводим.
Повороты вправо-влево
Плавно производим.
Наклоняемся легко,
Достаем руками пол!
Потянули плечи, спинки,
Пошагали смело, сели!

- Посмотрите на картинки, при помощи рентген аппарата можно увидеть наши кости, если вы упали и сильно болит врач рентгенолог делает такие снимки что бы проверить есть перелом или нет.

- Врачи должны хорошо знать части тела человека, сейчас мы соберём нашего

(повторяют части тела человека, затем разделиться на 2 группы, и по очереди начать собирать человечка с головы (голова, шея, туловище,

руки, ноги, стопы, глаза, брови, нос, губы, уши, волосы)).

- *Оправляемся на последнюю 5 станцию, звучит музыка открывается последняя станция «Стоматолог».*

- Стоматологи, это врачи, которые лечат нам зубы, но что бы наши зубы были здоровы за ними нужно тщательно следить, правильно питаться, и чистить 2 раза в день, ведь если этого не делать, наши зубы будут сильно болеть.

- Вам нужно сейчас почистить зубы зубной щёткой, которые не чистили всего лишь один день, вы только посмотрите на них (у каждого ребёнка на столе лежат заминированные картинки зубов, и разрисованы фломастером, детям зубной щёткой «палочкой» нужно всё почистить).

- И наше последнее задание тоже связано со стоматологами, ведь если мы будем только чистить зубы, то всё равно со временем они будут болеть, потому что нужно ещё и правильную пищу кушать, **(перед вами два зубика, хороший и плохой, вам нужно к хорошему зубику правильную еду положить что бы он не испортился, а плохую еду которая помогает разрушать зубики к плохому).**

Рефлексия

- Давайте подведём итог нашего занятия.

- Какие есть врачи?

- Нужно ли бояться прививок?

- Что нужно делать что бы не болеть?

- Если человек заболел и не может добраться до больницы, то нужно вызывать скорую помощь.

Какой номер скорой помощи? 103, 03, 112

- У вас на столах лежат смайлики (весёлый и грустный) поднимите смайлик с вашим настроением.

- Вы большие молодцы! Я желаю вам быть здоровыми, сильными и смелыми девчонками и мальчишками! До новых встреч!

**Методическая разработка профориентационного занятия для детей
дошкольного возраста «Профессия эколог»**

Цель: познакомить обучающихся дошкольного возраста с профессией
эколог .

Задачи:

I. Образовательные:

1. Расширить представление детей о профессии эколог.
2. Сформировать представление о важности профессии эколог.

II. Развивающие:

1. Развивать внимание, наблюдательность, память.
2. Развивать навыки работы в команде.
3. Развивать навыки безопасного поведения на занятии.
4. Развивать умение творческой работы.

III. Воспитательные:

1. Способствовать воспитанию любви и уважения к любой трудовой деятельности.

Оборудование занятия:

I. Дидактический материал для педагога:

1. Конспект занятия.
2. Презентация.
3. Вода
4. Стаканчики
5. Почва
6. Мыло
7. Дерево настроения

8. Карточки- рисунок мальчика Васи.

II. Дидактический материал для воспитанников:

1. Бумажные части дерева
2. Марля
3. Стаканы
4. Песок
5. Вода
6. Цветные карандаши
7. Цветные смайлики.

III. Материально-техническое оснащение занятия:

1. Проектор
2. Компьютер
3. Экран

Место проведения: Актный зал

Продолжительность занятия – рассчитано на 2 занятия по 30 минут.

Возрастная категория обучающихся – подготовительная группа детского сада.

Сценарный план:

I. Организационный момент.

- Здравствуйте, ребята. Мы знаем, что вы в Центре «Уникум» изучаете разные профессии. Сегодня мы хотим вас познакомить еще с одной очень интересной профессией. Но сначала давайте познакомимся. Вставляйте в кружок. У меня в руках есть игрушка, я сейчас назову свое имя и скажу вам, кем хочу быть и чем я люблю заниматься в свободное время и передам игрушку следующему, вы тоже назовёте своё имя и своё любимое занятие, и может быть профессию, которая вам больше всего нравится. Ну, что готовы? Меня зовут Катя, я хочу стать учителем химии, я очень люблю рисовать и проводить разные опыты, теперь следующий...

Игра «Снежный ком»

II. Основная часть

1. Выяснение темы занятия

- Итак, закройте глаза, опустите головы и вслушайтесь в слова (тихо играет музыка): "Если мы закроем глаза, то ничего не увидим. Ничего и раньше не было, кроме тьмы. И было так до тех пор, пока не появился голубой сверкающий шар. Это - Земля. (Слайд1, на слайде вращающийся земной шар) (открывают глаза). Жизнь начинается: Мир ослепительно переливается. И так важно, чтобы это продолжалось вечно. Представьте себе, что лучик солнца коснулся вашей головы. Вы чувствуете его тепло, словно тёплая ладонь гладит ваши волосы.

- Что необходимо для жизни? (Слайд 2, на слайде фото солнечных лучей, ручеек) (Свет, тепло, воздух, вода и др.)

- Чтобы всё живое существовало, для этого необходимо охранять.

- Ребята, сегодня я хочу познакомить вас с очень нужной и полезной не только для людей, но и для окружающей природы профессией, но в начале отгадайте загадку

Он природу охраняет,
Нам здоровье сберегает,
Окружающий мир дорог,
Его профессия ... (эколог).

- Молодцы! Это профессия – эколог. (Слайд 3, фотографии эколога за работой)

Данная профессия получила свое название от слова «экология».

-Что такое экология? Что изучает наука экология?

(ответы детей: наука о природе, как нужно защищать природу, беречь её)

- Слово «экология» образовалось из двух греческих слов: «экос», что значит «дом», и «логос», что значит «наука». Выходит, экология – наука о

доме.

- О каком доме? О том, который построили из кирпича и бетона? (Ответы детей.)

- Речь идет о природном доме, который есть у каждого растения, животного, человека. Всё то, что окружает их в природе, - вот их дом. Дом для мыши и журавля, дом для паука и бабочки, для сосны и ландыша. Дом этот очень большой, вся Земля является домом для существ, на ней живущих.

- Итак, Экология - это наука о связях между человеком и природой. Всё, что окружает нас, учёные-экологи называют окружающей средой.

Эколог – это ученый, который оберегает все, что растёт и всех, кто живёт в природе от исчезновения, помогают животным и растениям, учат людей, как нужно спасать природу.

- Ребята, вы немного устали, давайте встанем из-за парты и немного отдохнем.

Физ. минутка

Мы дружно трудились, немного устали.

Быстро все сразу за партами встали.

Руки поднимем, потом разведём

И очень глубоко всей грудью вздохнём.

- Готовы продолжать?

- Эколог изучает состояние воды, земли, воздуха, растений и животных посредством наблюдения и опросов, с помощью приборов в лаборатории или на природе. Благодаря его работе обществу предоставляются сведения о влиянии природной среды и продуктов питания на здоровье и самочувствие людей. Для хозяйственной деятельности важна информация об экологической опасности, её характере, степени и масштабах прогнозируемых последствий.

А сейчас мы поиграем:

Игра «Можно - нельзя» Я буду задавать вам вопросы, а вы должны мне ответить можно или нельзя так поступать:

- *Ломать деревья и ветки, обрывать листья? (Нельзя)
- *Сажать деревья в лесу? (Можно)
- *Ходить и топтать на полянках траву? (Нельзя)
- *Ходить по тропинкам? (Можно)
- *Рвать большие букеты цветов? (Нельзя)
- *Любоваться цветами? (Можно)
- *Оставлять в лесу мусор? (Нельзя)
- *Беречь лес от пожара? (Можно)
- *Разорять птичьи гнезда (Нельзя)

-А теперь я предлагаю поиграть в новую игру. А вы знаете из каких частей состоят деревья. Давайте проверим.

Дидактическая игра «Собери дерево из частей»: закрепление названий частей дерева (корни, ствол, ветки, крона, листья).

- Сколько вы много всего знаете. Молодцы. Мы узнали, чем занимается эколог, из каких частей состоят деревья, как можно поступать в лесу. А сейчас мы с вами сами превратимся в экологов. Хотите?

- Мы будем проводить Опыт «Разная вода»

- Ребята, возьмем стакан насыпем в нее песок. Что произошло? Можно ли пить такую воду?

Дети: Нет. Она грязная и неприятная на вид.

- Да, действительно, такая вода не пригодна для питья. А что нужно сделать, чтобы она стала чистой?

Дети: Её нужно очистить от грязи.

- А вы знаете, это можно сделать, но только с помощью фильтра.

Самый простой фильтр для очистки воды мы можем сделать с вами сами при помощи марли. Посмотрите, как я это сделаю (показываю, как сделать

фильтр, затем, как его установить в баночку). А теперь попробуйте сделать фильтр самостоятельно.

Самостоятельная работа детей.

- У всех все правильно получилось, какие вы молодцы! Давайте попробуем, как работают наши фильтры. Мы очень осторожно, понемногу, будем лить грязную воду в стакан с фильтром.

Идет самостоятельная работа детей.

- Аккуратно уберите фильтр и посмотрите на воду. Какая она стала?

Дети: Вода стала чистой.

- Куда же делся песок?

Дети: Весь песок остался на фильтре.

- Мы с вами узнали самый простой способ очистки воды. Но даже после фильтрации воду сразу пить нельзя, её нужно прокипятить.

- Понравилось? Хотите продолжить и посмотреть, чем еще занимается эколог?

Опыт Загрязнение почвы

- Посмотрите, у меня в руках два стакана с водой. Чем они отличаются? В одном чистая дождевая вода; в другом грязная вода, которая осталась после стирки. Такую воду в домашних условиях мы выливаем в раковину, а за городом просто выплескиваем на землю.

- А как вы думаете, что будет с землей, если ее полить чистой водой? А если грязной?

- Смотрите я поливаю почву в одном стакане чистой водой, в другом - грязной. Что изменилось?

- В первом стакане почва стала влажной, но осталась чистой: она сможет напоить дерево, травинку. А во втором стакане? Почва стала не только влажной, но и грязной: появились мыльные пузыри, потеки.

-Посмотрите, я поставила стаканы рядом.

Если бы они были на месте дождевого червяка или крота, какую бы почву выбрали для своего дома?

Что бы они почувствовали, если бы им пришлось жить в грязной земле?

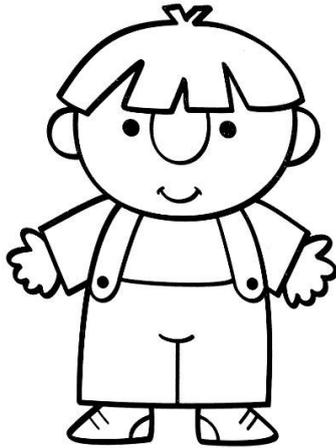
Что бы они подумали о людях, которые загрязнили почву? О чем попросили бы их, если бы умели говорить?

Видел ли кто-нибудь, как грязная вода попадает в почву?

Итак, что же мы узнали: в жизни, как и в сказках, есть "живая вода" (она попадает в землю вместе с дождем, талым снегом; она поит растения, животных), но есть и "мертвая" вода - грязная (когда она попадает в почву, подземным жителям приходится худо: они могут заболеть и даже погибнуть). Откуда берется "мертвая" вода? Она стекает по заводским трубам, попадает в землю после мойки автомобилей (покажите соответствующие иллюстрации или на прогулке отыщите такие места в ближайшем окружении, естественно, не забывая о правилах безопасности). Во многих местах на нашей планете земля-почва загрязняется, "болеет" и уже не может кормить-поить растения чистой водой, и животные не могут жить в такой почве. Что из этого следует? Нам необходимо бережно относиться к Подземному царству, стараться сделать так, чтобы в нем всегда было чисто.

-А как вы думаете, вы можете что-нибудь для этого сделать, а ваши родители, воспитатели.

- Ребята у вас на столах лежат контурные рисунки с изображением человечка. Это просто мальчик Вася. Вася очень любит природу и поэтому он решил стать экологом. Придумайте, исходя из того о чем вам только что рассказали об этой профессии, что необходимо дорисовать, что бы Вася выглядел как настоящий эколог. Получившуюся картинку необходимо раскрасить цветными карандашами».



Подведение итога.

Смотрю на глобус - шар земной, и вдруг - вздохнул он, как живой!

И шепчут мне материки: "Ты береги нас, береги!"

В тревоге рощи и леса, роса на травах, как слеза.

И тихо просят родники: "Ты береги нас, береги!"

Грустит глубокая река, свои теряя берега,

И слышу голос я реки: "Ты береги нас, береги!"

Остановил олень свой бег: "Будь человеком, человек!"

В тебя мы верим, не солги, ты береги нас, береги!"

Смотрю на глобус - шар земной. Такой прекрасный и родной,

И шепчут губы: "Не солгу, Я сберегу вас, сберегу!"

- Ребята, Что нового вы сегодня узнали? Что узнали о профессии эколога?

Чем занимается эколог? А есть ли у него специальная одежда для работы? А какие инструменты он использует в своей работе?

Рефлексия: дерево настроения.

- Дети, посмотрите, пожалуйста на стену. У нас здесь есть деревце. Это деревце нашего настроения. Только оно какое-то грустное, неяркое. Давайте его раскрасим. У вас на столах лежат смайлики: зеленые, желтые и красные. Если вам сегодня на занятии было интересно и у вас было хорошее настроение, тогда возьмите зеленый смайлик и приклейте его на наше деревце, если вам не

очень понравилось и было грустно на занятии, то возьмите и приклейте желтый смайлик. Если совсем не понравилось и было скучно, то возьмите красный смайлик. И мы с вами посмотрим какое у нас деревце, зеленое летнее или у нас в настроении сегодня поселилась осень и листики на нашем деревце настроения уже пожелтели, покраснели.

- Вы все сегодня большие молодцы. Спасибо вам за занятие.

Методические рекомендации по подготовке

Профессиональное самоопределение взаимосвязано с развитием личности на всех возрастных этапах, поэтому дошкольный возраст рассматривается как подготовительный, в котором закладываются основы для профессионального самоопределения в будущем. Для того чтобы воспитать у детей уважительное отношение к труду, важно обогащать их представления о разных видах профессий взрослых, о роли труда в жизни людей, о результатах труда, о мотивах, которые движут людьми в процессе труда.

Пяти-семилетний ребенок уже проявляет себя как личность. У него проявляются способности, наклонности, определенные потребности в той или иной деятельности.

Дошкольное учреждение – первая ступень в формировании базовых знаний о профессиях. Дети дошкольного возраста способны осознавать сущность деятельности взрослых, мотивы и цели их труда, способы достижения результата.

Задачи работы с детьми 6-7 лет:

-расширять и систематизировать представления о различных видах труда взрослых, связанных с удовлетворением

потребностей людей, общества и государства (цели и содержание вида труда, некоторые трудовые процессы,

результаты, их личностную, социальную и государственную значимость, представления о труде как экономической

категории);

- расширять и систематизировать представления о современных профессиях;

- расширять представления о профессиях, связанных со спецификой местных условий;

- расширять представления о роли механизации в труде, о машинах и приборах – помощниках человека;

- формировать представление о видах производственного труда (шить, производство продуктов питания, строительство) и обслуживающего труда (медицина, торговля, образование), о связи результатов деятельности людей различных профессий.

Для ознакомления детей с трудом взрослых можно применять традиционные методы обучения и воспитания:

- словесный (беседы с использованием игровых персонажей и наглядности, чтение детской художественной литературы);

- наглядный (наблюдение конкретных трудовых процессов людей разных профессий, рассматривание картин и иллюстраций);

- практический (экспериментирование с разными материалами, опыт хозяйственно-бытового труда);

- игровой (сюжетно-ролевые игры, дидактические игры, игровые ситуации).

Алгоритм ознакомления с профессией.

1. Название профессии.
2. Место работы представителя профессии.
3. Личностные качества представителя профессии.
4. Оборудование для осуществления трудовой деятельности.
5. Трудовые действия представителя профессии (чем занимается).
6. Форменная одежда представителя профессии.

7. Результат труда представителя профессии (продукты деятельности).
8. Польза труда для общества представителя профессии.

Используемая литература:

1. Аксенова, З.Ф. Войди в природу другом. Экологическое воспитание дошкольников. – Москва: ТЦ Сфера, 2011. – 128 с. – (Библиотека воспитателя).
2. Ковинько, Л.В. Секреты природы - это так интересно! - Москва: Линка-Пресс, 2004. – 72с.: ил.
3. Федотова, А.М. Познаем окружающий мир играя: сюжетно-дидактические игры для дошкольников. – Москва: ТЦ Сфера, 2015. – 112 с. – (Библиотека Воспитателя).

Методы геймификации для детей младшего школьного возраста

В игре, как естественной форме обучения, изначально заложен огромный потенциал – она стимулирует познавательную активность учащихся, дает возможность получить знания в доступной форме, на практике приобрести навыки принятия решения, способствует формированию умения работать в команде. В игре формируется интерес к знаниям, расширяется информационное поле учащихся. Так же игровая деятельность, сочетаясь с трудом и учением, способствует формированию характера и развитию воли и интеллекта (А.И. Горькой).

Профориентационные игры являются эффективным средством формирования личности младшего школьника, его морально-волевых качеств.

Они позволяют педагогу вместе с обучающимся диагностировать профессиональные представления и выбирать правильные пути ранней профориентации. Также данные игры составляют мотивационную основу социального поведения и творческой активности обучающегося в ценностном выборе будущей профессии. Система правил игр абсолютна, нерушима и несомненна, но при этом сама игра пластична, видоизменяема и подчиняется играющим.

Методическая разработка квест-игры

«Парад профессий»

Квест – это приключение. Смысл игры состоит в том, что каждая команда должна выполнить задания, связанные с определёнными, знакомыми детям профессиями.

Суть каждого задания – не только продемонстрировать или приумножить свои знания связанные с той или иной профессией, но и выяснить и показать междисциплинарные научные, культурные связи, что является основой целостного восприятия мира ребенком.

Командам помогают Помощники – педагоги, родители, следят за

временем. Игра проводится в актовом зале Центра.

При подведении итогов Помощники могут определить самую: дружную, организованную, сплочённую, творческую команду. Участники награждаются дипломами.

Цель мероприятия: Систематизировать и расширить представления у школьников знаний о профессиях.

Задачи:

образовательные:

✓ формировать устойчивой положительной мотивации к изучению профессий;

развивающие:

✓ развивать коммуникативных навыков, умения продуктивно работать в команде,

✓ находить компромиссы для достижения общей цели;

воспитательные:

✓ воспитывать культуру общения;

✓ воспитывать уважительное отношение к труду, к представителям разных профессий.

Используемые технологии:

✓ групповые технологии (каждый участник группы активно работает в течении всего занятия);

✓ коммуникационные технологии (развитие коммуникативных навыков).

✓ игровые технологии (процесс познания через игру).

2. Участники Квеста

Участниками Квеста являются обучающиеся 1-5 классов, их родители.

Состав команды 10 человек. Индивидуальное участие в игре не допускается.

3. Порядок, условия и критерии оценивания Квеста

Каждой команде предлагается выполнить ряд заданий, связанных с профессиями человека. Команда, которая будет выполнять задание правильно, качественно и первой, будет получать 2 или 1 жетон – букву, из которой нужно будет в конце игры сложить слово ПРОФЕССИЯ. Побеждает команда, набравшая большее количество жетонов, собравший слово, являющееся ключевым в работе всей лагерной смены. Критериями оценивания результатов прохождения этапов квеста является скорость, точность и правильность, а также творческий подход к выполнению заданий.

4. Подведение итогов и награждение победителей

Победителей определяет жюри Квеста, работы оцениваются в соответствии с критериями оценки. Жюри определяет команды - победители по сумме набранных жетонов. Команды - участники Квеста, награждаются дипломами.

Сценарный план

ХОД МЕРОПРИЯТИЯ

Как не хотелось нам прощаться!

Увы. День этот наступил

И в бликах солнечного братства,

И в красках радужных светил.

Оставим в памяти все встречи.

Открытый мир, прощай, увы.

И пусть исполнит этот праздник

Надежды ваши и мечты.

Сценка «Кем быть?»

В мире много есть профессий

Всех их нам не перечесть,

Но одна из них тревожит

Не дает ни пить, не есть.

Та профессия, в которой
Будет счастлив человек,
Сделать выбор должен каждый
Чтоб трудиться целый век.
Много есть профессий разных
Нужных, добрых и опасных.
Токарь, повар, фрезеровщик,
Музыкант и упаковщик.
Биофизик и ветврач.
Столяр, дилер, брокер, ткач.
Очень много их названий,
Но приступим к описанию.

Пожарный

«Пожарный – спасатель, профессия смелых и отважных»

У пожарных есть забота
Защитить нас от огня
И котенка, и слоненка,
Папу, маму и меня.
Если в доме пахнет дымом –
Не пройдет пожарный мимо
Если загорелся лес – вызываем МЧС.
Сильный, храбрый и отважный
Занят он работой важной,
И в любое время суток
Он примчится за минуту.

Задание: Разгадайте кроссворд. Соберите рукав. (Приложение 1, 2)

Пекарь

Я пекарь. Хлебы я пеку.

Из кирпичей, печённых мною,
Я выложить дворцы могу,
А надо - улицу построю.
И вы смогли бы различить:
Вот дом ржаной, а вот - пшеничный,
Вот заварной, вот обдирной,
Вот подовой, а вот – горчичный...
Я человек простой, но вам
Я непростой секрет открою:
Во сне брожу по городам,
Ещё не испечённым мною.
И вместо тусклых номеров
Подвешиваю над крылечком
Калачик, бублика колечко,
А то и крендель вензельком...
В домах моих царит покой.
В них сытно, чисто и уютно,
Я перемешиваю утром
Частицу радости с мукой!
Ломоть возьмёте со стола,
Краюху, мякишек, горбушку...
Поверьте:
Хлеб роняет в душу
Зерно добра, зерно тепла.

Задание: Конкурс "Насыпать муку".

На каждом столе стоит пустая бутылка, миска с песком, лейка и стаканы. Песка нужно столько, чтобы наполнить пустую бутылку. Каждая из команд должна как можно быстрее пересыпать песок из миски в лейку, а из лейки в

бутылку. Побеждает та из команд, которая справится с заданием первой.

Музыкант

Очень любит музыкант
Людам музыку играть.
Он умеет на баяне,
На рояле, барабане,
На гитаре и трубе,
Ксилофоне и трубе.
Громко песни он поет,
Четко ножкой ритм он бьет.
Бурно хлопают в ладоши
На концертах, он хороший!

Задание: «Я - музыкант известный».

Ход игры: Считалкой или по договоренности выбирают ребенка – ведущего («музыкант»). Он встает напротив остальных детей («хор»). Под музыку игры поют «перекличкой»:

МУЗЫКАНТ: Я - музыкант известный, приехал с дальних стран...

ХОР: Он - музыкант известный, приехал с дальних стран!

МУЗЫКАНТ: Я играю на (называет инструмент, например: трубе)

ХОР: Он играет на (трубе)!

Далее «музыкант» подражает в движении и звуках названному им инструменту, а «хор» повторяет все за ним. Затем «музыкант» подходит к ребенку, которого он выбирает новым «музыкантом» вместо себя. Они меняются местами, и игра повторяется с условием, что «новый музыкант» должен выбрать себе другой музыкальный инструмент.

Художник

Он и фрукты, и природу
Нарисует, и портрет.

Взял художник на работу

Кисти, краски и мольберт.

Задание: «Создать веселый портрет»

Повар

Белый фартук и колпак,

Сам зари румяней.

Догадаться нам пустяк,

Кто тут перед нами.

Целый день он у плиты

И зимой, и летом.

Чтобы сыт был я и ты,

Жарит нам котлеты.

На плите кипят компот

И бульон прозрачный.

Накормить скорей народ —

Вот его задача.

Задание: конкурс «Съешь пряник по-вьетнамски»

На стульях в тарелке лежат кусочки пряника и пара вьетнамских палочек.

Игроки при помощи палочек должны быстро съесть пряник.

Строитель

На соседней улице строят новый дом.

Быстро вырастает этаж за этажом.

Трудятся строители весело и дружно.

К сроку им построить дом высоченный нужно.

Сколько здесь профессий! Каменщик, маляр,

Крановщик, водитель, грузчик и столяр,

Штукатур и плотник... Всех не сосчитать!

Смогут новоселы скоро в дом въезжать.

Задание: Конкурс «Что нам стоит дом построить».

А теперь и мы попробуем построить дом, только из бумаги. Каждая команда получает конверт, в котором находятся геометрические фигуры и в течение 4 минут собирает из них здание. Построенные дома демонстрируются для определения победителей. (Приложение 3)

Садовник

Вот перед нами сад цветущий
Растёт, цветёт, благоухает...
А в нём - садовник вездесущий,
Он этим садом управляет.
Землицы грязной не страшится,
Работа для него - отрада,
Весь день в саду он копошится,
Короче, он - директор сада!
Цветы различные сажает,
Красиво клумбочки оформит,
Кусты изящно подстригает,
Грунт удобрением подкормит...

Газон травой засеет быстро,
Украшит весь забор вьюнками,
Польёт ваш сад водою чистой
И вступит в битву с сорняками.
Его зелёные питомцы
Живут в комфорте и уюте,
Кто просит тень, кто любит солнце,
Ведь все цветы - почти, как люди.
Плохих жучков прогонит смело,

Обрежет веточки сухие...
Своё садовник любит дело,
Земля и сад - его стихия!

Игровая эстафета «Волшебный букет»

Для участия в этом конкурсе участвуют команды. Перед вами цветочный натюрморт, дорисовать который предстоит вам. По очереди, с завязанными глазами вы должны будете пробежать дистанцию и приклеить недостающие цветы в вазу. Победит тот команда, который справится с заданием первым. Задача понятна? Тогда внимание, приготовились, начали! (Приложение 4)

Химик

Что химия – волшебница,
знают все на свете.
Ждут много от химиков
и взрослые, и дети.
Но, чтоб волшебниками стать,
Нужно очень много знать.
Как реакция пойдет
И что такое водород?
Что покажет индикатор
И для чего катализатор?
Как сделать из песка
хрусталь,
А из руды – чугуна и сталь?
Слово предоставляется жюри для подведения итогов.
Вот настал момент прощанья,
Будет краткой моя речь.
Говорю вам: «До свиданья!
До счастливых новых встреч!»

Методические рекомендации и советы по подготовке и проведению дела.

5. Необходимое оборудование, для проведения игры:

1. Ноутбук
2. Проектор
3. Экран
4. Колонки
5. Микрофоны

6. Методические рекомендации по подготовке

Квест – чрезвычайно популярная в настоящее время у молодежи форма проведения досуга и обучения, многие компании (например, операторы мобильной связи, автодилеры) используют ее для продвижения своих товаров и услуг. Квест представляет собой игру (компьютерную или на местности), в которой команды или отдельные игроки в рамках заранее объявленной легенды проходят этапы, последовательно выполняя задания и находя спрятанные или зашифрованные организаторами ключи (коды, ответы на вопросы). Побеждает игрок или команда, первыми выполнившие все задания и пришедшие к конечной цели. Такая игровая форма может быть использована применительно к любому виду деятельности.

Этапы создания квест - игры с учащимися:

1. Выбор темы.
2. Определение целевой категории (количества команд, их возраст) и поредделение масштаба проведения квеста (кабинет, школа, район, город...):

Определить на кого будет направлена игра, для кого инициативная группа могла бы провести такое мероприятие, с кем группе было бы комфортно работать (от возраста участников зависит сложность заданий и герои, с которыми предстоит встретиться командам)

3. Определение количества этапов:

Разделить учащихся на несколько групп (это можно сделать после

определения этапов игры), например, 5 групп по 4 человека.

4. Работа по командам.

Для успешного проведения квеста необходимо провести предварительную работу по подготовке территории игры. В нашем случае:

Провести организационную работу с командой Помощников. Разработать маршрутные листы для команд, подготовить раздаточный материал, памятки и реквизит для игровых заданий.

7. Использованная литература.

1. Пряжников, Н. С. Профессиональное самоопределение: теория и практика: учебное пособие для студентов высших учебных заведений, обучающихся по направлению "Психология" и психологическим специальностям / Н. С. Пряжников. - Москва : Академия, 2008. – 318 с.

2. Пряжникова Е.Ю. Профорентация: учеб. пособие / Е.Ю. Пряжникова, Н.С. Пряжников. – Москва: Академия, 2008. – 496 с.

3. Разработка Ивановой Н.Н., Буровой Н.Н. “Путешествие в мир профессий”, ГБОУ СОШ № 262, Санкт-Петербург, 2013

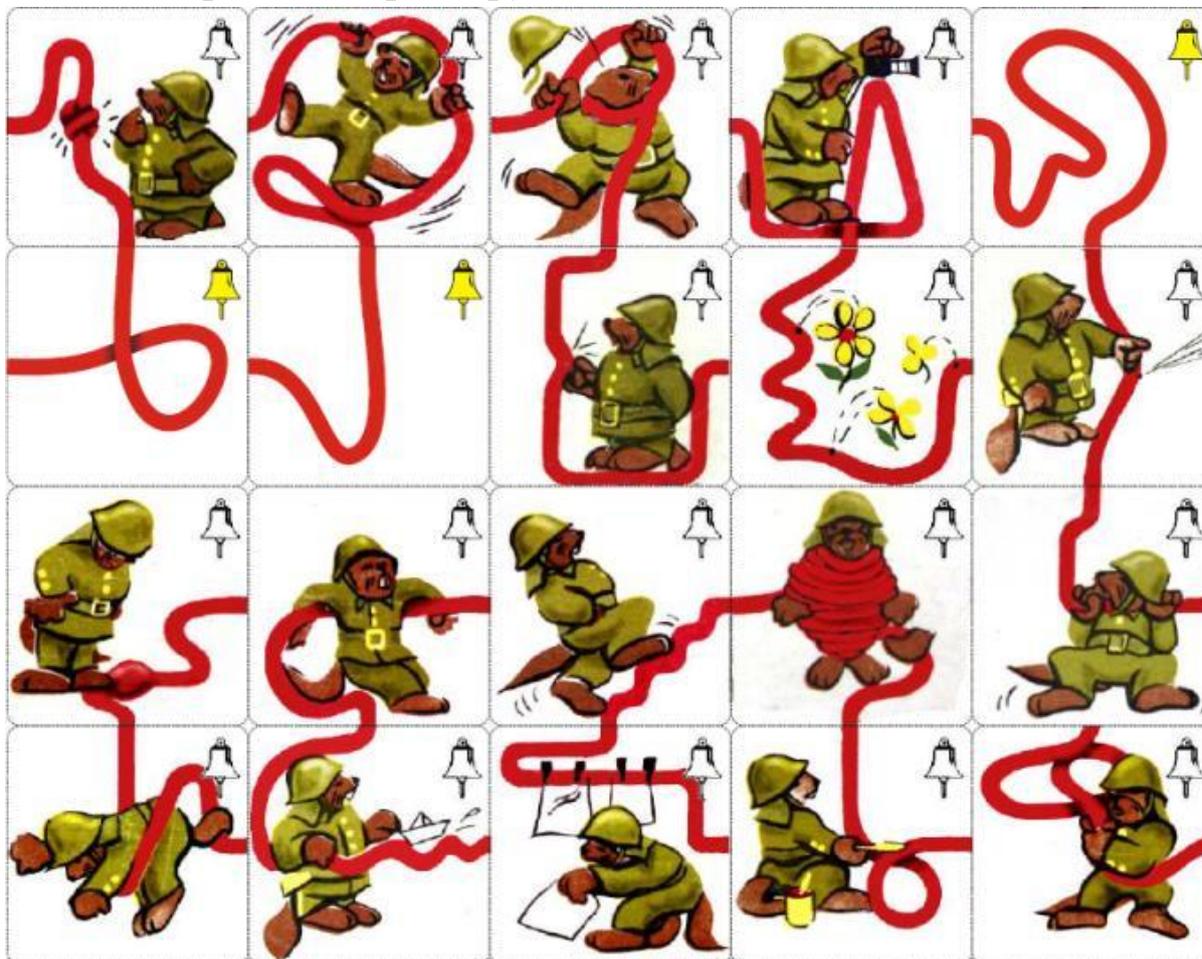
4. Шалаева Г.П. Кем мне быть? Большая книга профессий. – М.: АСТ, СЛОВО, 2010. – 192 с. Шорыгина Т. А. Профессии. Какие они? Москва: ГНОМ и Д., 2013.

5. <http://forum.lsonline.ru/index.php?/topic/659-описание-различных-квестов/>

6. https://ru.wikipedia.org/wiki/Заглавная_страница

Приложение 2

Соберите пожарный рукав.

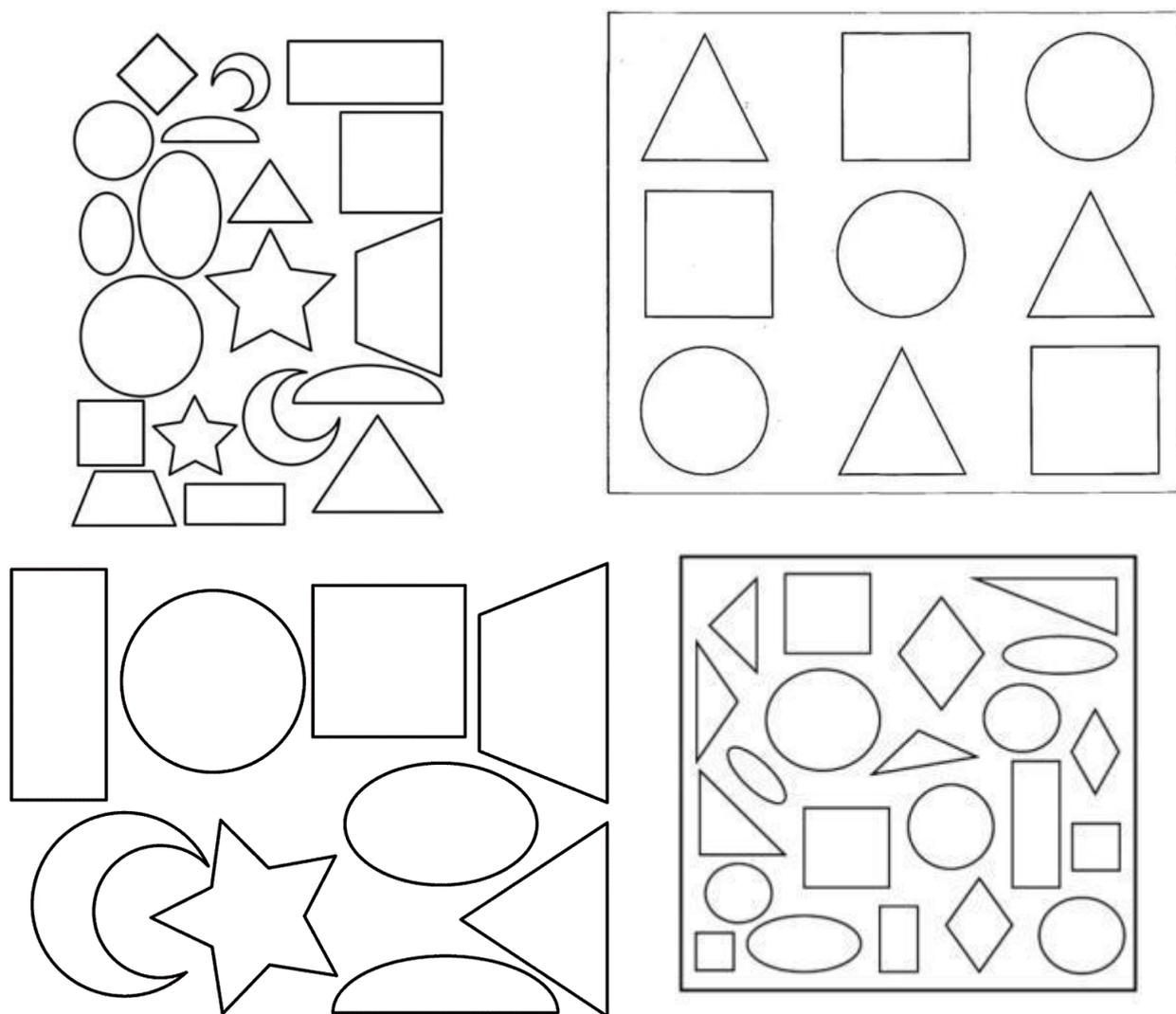


Приложение 3

Конкурс. «Что нам стоит дом построить».

А теперь и мы попробуем построить дом, только из бумаги. Каждая команда получает конверт, в котором находятся геометрические фигуры и в течение 4 минут собирает из них здание.





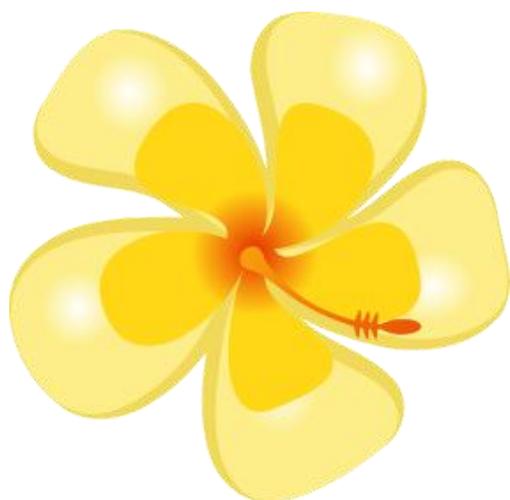
Приложение 4

Игровая эстафета «Волшебный букет»

Для участия в этом конкурсе нужны две команды по ... человек. (Из зала приглашаются дети для участия в конкурсе.) Команды сформированы, и теперь несколько слов о предстоящем задании. Перед вами цветочный натюрморт, дорисовать который предстоит вам. По очереди, с завязанными глазами вы должны будете пробежать дистанцию и приколоть недостающие цветы в вазу. Победит та команда, которая справится с заданием первой.



AllInDiy.net





Методическая разработка игры «Мир профессий»

1. Цель, задачи

Квест – это приключение. Смысл игры состоит в том, что каждая команда должна отгадать несколько профессий. Наставники проводят с игроками игру или дают творческое задание, и учащиеся, оказавшись в роли **конструктора, картографа, криптографа, альпиниста и т. д.** стараются справиться со своей задачей.

Суть каждого задания – не только продемонстрировать или приумножить свои знания связанные с той или иной профессией, но и выяснить и показать междисциплинарные научные, культурные связи, что является основой целостного восприятия мира ребенком.

Каждая команда зарабатывает баллы (сапсаны), которые фиксируются жюри. Командам помогают Помощники – вожатые, родители, следят за временем. Игра проводится в актовом зале.

При подведении итогов Помощники могут определить самую: дружную, организованную, сплочённую, творческую команду. Участники награждаются дипломами.

Цель мероприятия: Систематизировать и расширить представления у школьников знаний о профессиях.

Задачи:

- ✓ формирование устойчивой положительной мотивации к изучению профессий;
- ✓ развитие коммуникативных навыков, умения продуктивно работать в команде, находить компромиссы для достижения общей цели.

2. Сценарный план

Добрый день, дорогие друзья, уважаемые родители! Мы рады приветствовать всех вас снова в нашем замечательном зале!

Мои дорогие ребята, я рада видеть вас!

Со мною все встречались вы не раз.

Вы не только отдыхали, но трудиться успевали.

За хороший труд награды раздают.

Чтоб достойных нам наградить,

Придётся ещё одну игру проводить!

Сегодня вам будут помогать ваши родители. Отряд, который будет выполнять задание правильно, качественно и первым, будет получать жетон – сапсан. И только в конце нашего мероприятия мы узнаем, какой же отряд победил. Прежде, чем перейти к конкурсной программе, давайте послушаем песню **«Этот лагерь самый лучший...»** в исполнении отряда «Луна».

Спасибо, ребята. Сейчас мы узнаем, что же за соревнование у нас состоится. Для начала нужно выпить соки из этих 9 стаканчиков, на дне вы обнаружите подсказки.

Догадались, что теперь делать?

Верно, сегодня мы расширим свои знания о Море профессий. Сейчас мы приступаем к первому заданию:

А вы знаете, как называется профессия, в основе которой лежит составление карт? (**Картограф**)

Карта Затерянного мира

Посмотрите на путь, который вы прошли за эту лагерную смену. Он был нелегким. Ваша задача сейчас не так сложна! Нужно выбрать по 2 человека из каждой команды. Один должен стоять неподвижно с открытым фломастером в руке, а второй пусть водит листом бумаги по кончику фломастера так, чтобы получилась карта, похожая на эту:

Мы переходим ко второму заданию: Вы, непременно, догадаетесь, что профессия, в основе которой лежит проектирование различных объектов называется..... (**Конструктор или инженер-конструктор**).

Наше задание будет состоять из двух частей, для этого отрядам следует разделиться (3 человека для выполнения первой части под название Проверка для игроков, остальные выполняют вторую часть: Воздушный шар).

Проверка для игроков

Пять круглых пряников нужно разделить на 6 человек поровну. Но! Нельзя делить каждый пряник на 6 частей! Покажите на рисунке свой ответ!

Воздушный шар

История профессии своими корнями уходит в далекую древность. Именно конструкторы проектировали и просчитывали все нюансы при возведении эпохальных сооружений, таких как гробницы фараонов и храмы Древней Греции. В те времена и зародилось название «инженер», что в переводе с латыни означало «способный изобретать».

У вас задача проще. Вот Шарик с гелием, нитки, скотч и легкий одноразовый стаканчик. Сделайте воздушный шар «с корзиной» по схеме.

А сейчас мы переходим к самому загадочному заданию. Но для начала отгадайте, какой специалист способен по отпечатку пальцев, установить человека. (*Криминалист*). Ваше задание будет следующим:

Профессия криминалист

Для начала рассмотрите бутылку. Там есть отпечаток пальца. Сравните рисунок с теми образцами, которые у вас есть. Кто держал эту бутылку в руках?

Сейчас мы сделаем небольшой перерыв, и перед вами выступит отряд «Одуванчики с танцем *«Непохожие»*, давайте поприветствуем их.

Спасибо, ребята. Мы переходим к следующему заданию, но для начала ответьте на вопрос: Назовите, пожалуйста, эту творческую профессию? (*Художник*).

Альбом с рисунками

Представьте, что вы попали в зоопарк. Всех животных можно только рисовать с натуры. Но животные вам сейчас не позируют, поэтому

постарайтесь закрасить эту картину «пластилиновыми мазками» за 5 минут!
Вся команда должна работать слаженно!

Молодцы, мы переходим к следующему заданию:

Он идет не по дорожке -

Поднимается по скалам.

У него ботинки-кошки,

Снаряжения немало -

Ледоруб, и альпеншток,

И страховочный моток.

Догадались о какой профессии сейчас пойдет речь? (*Альпинист*)

Веревки

При занятии альпинизмом приходится преодолевать различные природные препятствия: реки, скалы, снег, ледники, ледопады. Их преодоление, как правило, связано с опасностью. За многолетнюю историю альпинизма была выработана специальная техника преодоления опасного горного рельефа.

Каждая команда получает 10 отрезков веревки, из которых нужно сделать одну длинную веревку. Победитель определяется по трем критериям:

Скорость (кто с заданием справился быстрее)

Длина (узлы надо завязывать на самых концах отрезков)

Прочность (ведущий проверит каждый узел, не сомневайтесь!)

Предлагаю немного отдохнуть и посмотреть постановку по стихотворению В.В. Маяковского «**Кем быть?**» в исполнении отряда «Альянс».

А мы переходим к следующему заданию и традиционно сначала отвечаем на вопрос: Знаете ли вы, как называется профессия, в основе которой лежит шифрование? (*Криптограф или шифровальщик*)

Шифровка

Вам предстоит научиться составлять и распознавать шифровки, вот для тренировки такое задание.

Каждая команда получает фразу или слово из 8 символов и любую книгу, в которой много текста.

1-я цифра - номер страницы,

2-я цифра - номер строки,

3-я цифра - номер слова в строке (важна только первая буква этого слова).

Например, у слова «ВНИМАНИЕ» из 8 букв будет такой вид:

Мы переходим к следующему заданию:

Оттенки вкуса и запаха нужно не только различать, но и запоминать. Большинство из нас отличают аромат черёмухи от запаха кожаного портфеля. А вот черёмуху и ландыш различают не все. Для профессионала своего дела этой проблемы не существует. Чем больше вкусов и ароматов в «картотеке памяти» этого специалиста, тем он ценнее.

Я, надеюсь, вы угадали, что же это за специалист? (*Дегустатор*).

Определи на вкус

А вам нужно всего-навсего узнать на вкус то, что вы обычно едите, только с завязанными глазами...

А сейчас последнее задание, которое выполнят ваши капитаны команд, а вы им поможете справиться с ответственным заданием, но сначала вопрос:

Это работник театра, который следит за ходом репетиций, спектакля по тексту пьесы и подсказывает по необходимости актёрам текст роли. Догадались, о какой профессии идет речь? (*Суфлер*).

Ничего не вижу, ничего не слышу, ничего никому не скажу!

Попробуйте общаться знаками! Если обезьяны без труда понимают друг друга, то и для вас не должно быть никаких преград!

Сейчас я буду давать вам задания!

Ничего не вижу

Один участник команды стоит спиной, просим угадать предмет, который видят все, кроме него. Он задает наводящие вопросы: «Это съедобное?», «Это красное» и т.д., пока не угадает.

Ничего не слышу

Предмет показываем только всем членам команды за спиной человека, сам он предмет не видит, но видит всех остальных. Попробуйте изобразить движениями этот предмет (он же не слышит), игрок вслух угадывает.

Ничего никому не скажу

Ведущий на картинке показывает слово только игроку, а уж он старается передать суть гостям.

Наши задания закончились, вы славно потрудились и добавили к имеющимся баллам новые баллы. Переходим к подсчету баллов.

Закончим мы наше мероприятие праздничным флешмобом и дискотекой.
Поехали!

3. Необходимое оборудование, для проведения игры:

1. Ноутбук
2. Проектор
3. Экран
4. Колонки
5. Микрофоны

4. Методические рекомендации по подготовке

Квест – чрезвычайно популярная в настоящее время у молодежи форма проведения досуга и обучения, многие компании (например, операторы мобильной связи, автодилеры) используют ее для продвижения своих товаров и услуг. Квест представляет собой игру (компьютерную или на местности), в которой команды или отдельные игроки в рамках заранее объявленной легенды

проходят этапы, последовательно выполняя задания и находя спрятанные или зашифрованные организаторами ключи (коды, ответы на вопросы). Побеждает игрок или команда, первыми выполнившие все задания и пришедшие к конечной цели. Такая игровая форма может быть использована применительно к любому виду деятельности.

Этапы создания квест - игры с учащимися:

1. Выбор темы.
2. Определение целевой категории (количества команд, их возраст) и поределение масштаба проведения квеста (кабинет, школа, район, город...):

3. Определить на кого будет направлена игра, для кого инициативная группа могла бы провести такое мероприятие, с кем группе было бы комфортно работать (от возраста участников зависит сложность заданий и герои, с которыми предстоит встретиться командам)

4. Определение количества этапов:

Разделить учащихся на несколько групп (это можно сделать после определения этапов игры), например, 5 групп по 4 человека.

5. Работа по командам.

Для успешного проведения квеста необходимо провести предварительную работу по подготовке территории игры. В нашем случае:

Провести организационную работу с командой вожатых. Разработать маршрутные листы для команд, подготовить раздаточный материал, памятки и реквизит для игровых заданий.

4. Использованная литература.

7. Пряжников, Н. С. Профессиональное самоопределение: теория и практика: учебное пособие для студентов высших учебных заведений, обучающихся по направлению "Психология" и психологическим специальностям / Н. С. Пряжников. - Москва : Академия, 2008. – 318 с.

8. Пряжникова Е.Ю. Профориентация: учеб. пособие / Е.Ю. Пряжникова, Н.С. Пряжников. – Москва: Академия, 2008. – 496 с.
9. Разработка Ивановой Н.Н., Буровой Н.Н. “Путешествие в мир профессий”, ГБОУ СОШ № 262, Санкт-Петербург, 2013
10. Шалаева Г.П. Кем мне быть? Большая книга профессий. – М.: АСТ, СЛОВО, 2010. – 192 с. Шорыгина Т. А. Профессии. Какие они? Москва: ГНОМ и Д., 2013.
11. <http://forum.lsonline.ru/index.php?/topic/659-описание-различных-квестов/>
12. https://ru.wikipedia.org/wiki/Заглавная_страница

**Методическая разработка профориентационного мероприятия
для детей младшего школьного возраста квест-игра «Профессия
фотограф»**

Цель: создание условий для ознакомления обучающихся с профессией фотографа.

Задачи:

I. Образовательные:

1. Расширить представление детей о профессии фотографа.
2. Сформировать представление о видах деятельности фотографа, о разновидностях деятельности фотографов.

II. Развивающие:

1. развивать коммуникативные, личностные УУД, устанавливать эмоциональные контакты между учащимися;
2. развивать познавательный интерес, умение быстро ориентироваться в потоке информации и находить нужное; осмысливать и применять полученную информацию;
3. обеспечивать формирование умений самостоятельно оценивать и

принимать решения, определяющие стратегию поведения, учитывать позиции другого, результативно разрешать конфликты;

III. Воспитательные:

1. Способствовать воспитанию любви и уважения к любой трудовой деятельности.

Оборудование занятия:

I. Дидактический материал для педагога:

1. Конспект занятия.
2. Презентация.
3. Маршрутные листы.
4. Карточки-задания
5. Оценочные листы для жюри.

II. Дидактический материал для воспитанников:

1. Маршрутные листы.
2. Карточки-задания.
3. Телефоны с фотокамерой

III. Материально-техническое оснащение занятия:

1. Проектор
2. Компьютер
3. Экран
4. Компьютер для обработки фотографий
5. Телефоны с фотокамерой.

Место проведения:

Актовый зал Центра «Уникум»

Продолжительность мероприятия – 45 минут.

Возрастная категория обучающихся – воспитанники летнего лагеря Центра «Уникум», обучающиеся младшего школьного возраста.

Сценарный план:

Организационный момент.

Здравствуйте, ребята. Сегодня мы с вами познакомимся с профессией фотограф, поиграем в фотографов.

II. Основная часть. Рассказ о профессии фотограф.

Фотограф - человек, получающий фотографии при помощи фотоаппарата.

В 1839 году, когда Луи Дагер в Париже представил оригинальный способ фиксации изображения. Это был первый фотоаппарат. Фотоаппараты были огромными, неподвижными.

Фотограф прекрасно разбирается в технике фотосъемки, он лучше других знает, как достичь того или иного эффекта на фото, какие атрибуты стоит подобрать под определенные условия приближенности или удаленности снимаемого объекта, качество освещения и т.д. Ему известно, как лучше рассадить людей и под каким ракурсом нажать на кнопку для того, чтобы фото получилось качественным. Он также разрабатывает идейную концепцию для фотосессии.

Основой профессии "Фотограф" выступают школьные знания:

- ✓ физика;
- ✓ химия;
- ✓ мировая художественная культура;
- ✓ изобразительное искусство

Что должны знать и уметь фотографы:

- ✓ следует изучить много дисциплин;
- ✓ изучить виды композиций;
- ✓ способы влияния света и тени;
- ✓ узнать, что такое перспектива, контраст, цвет, свет и форма;

Виды фотоаппаратов

Астроном Йоганн Кеплер ставил опыты по проецированию



изображения на плоские поверхности, используя закон преломления света в оптической среде. Но добиться фиксации такого изображения удалось только Жозефу Нисефору Ньепсу. В качестве материала для фиксации изображения Жозефом был применен асфальтовый лак. Фактически эта его установка была первым в истории фотоаппаратом.



Впоследствии, другой ученый Т. Сэттон, изобрел объектив с зеркальными линзами, чем осуществил рывок в истории развития фотоаппаратов.



В 90-х и в начале первого десятилетия 2000-х годов фото пленка «Кодак» была очень популярна



фото пленки.

Производство фотоаппаратов в больших количествах (торговая марка «Leica») началось в середине 20-х годов прошлого века. Это произошло в связи с изобретением 35-мм



В 1963 году компания «Polaroid» совершила новое революционное открытие в сфере фотографии – была изобретена мгновенная печать фотоизображений.



Следующим значимым изобретением в фотоделе стало получение цифрового изображения. Впервые это удалось сделать в 1974 году. Уже в 80-х годах началось производство

цифровых камер.

Профессиональные фотографы разделяются по сфере деятельности и жанрам фотографии. Среди них выделяют:

1. *Фотожурналист* - Занимается съемкой для журналов и газет. Это особая форма журналистики, использующая фотографию в качестве основного средства выражения. Фотожурналистика отличается от родственных жанров фотографии

2. *Фотохудожник* - Фотохудожник создаёт художественные фотографии. Это фотограф и художник одновременно. Фотограф фиксирует в отпуске окружающую действительность. А фотохудожник вписывает эту фиксацию в окружающий мир с помощью изобразительных средств, и она начинает жить своей жизнью, как часть его. Словно картина.

3. *Фотодокументалист*– занимается документальной фотографией. Это направление фотографии, художественная программа которого ориентирована на изображение достоверного. Центральная идея документальной фотографии — обращение к реальным событиям. В некоторых случаях документальная фотография формируется как обращение или призыв и подразумевает создание фотографического документа

4. *Свадебный фотограф* - специализируется на съёмке свадеб. Для них самое главное событие вашей жизни – это ремесло и хороший заработок. Невеста слева, жених справа. Летит букет почти как в голливудской мелодраме. Родители улыбаются. Молодые целуются. Почти у каждого в фотоальбоме найдутся подобные кадры. Впрочем, не стоит принижать труд свадебного фотографа, и среди них находятся таланты, которые способны снять красиво и интересно.

5. *Рекламный фотограф* - занимается рекламной фотографией.

6. *Папарацци* - снимает сцены из личной жизни известных людей: политиков, звезд кино и шоу-бизнеса.

Ну, что вы готовы попробовать себя в роли фотографов. Вы разделены на два отряда. Каждый отряд получит свой маршрутный лист, вы будете выполнять задания, возвращаться в зал, скидывать фотографии в свою папку в компьютере и получать новое задание. В конце игры мы устроим выставку ваших фотографий и вы их публично представите.

1. Попробуйте себя в роли рекламного фотографа.

Ваша задача: создать «живую фотографию», идентичную настоящей.



Попробуйте себя в роли рекламного фотографа.

Ваша задача: создать «живую фотографию», идентичную настоящей.



2. Попробуйте себя в роли рекламного фотографа.

Ваша задача: создать «живую фотографию», идентичную настоящей.



Попробуйте себя в роли рекламного фотографа.

Ваша задача: создать «живую фотографию», идентичную настоящей.



3. *Попробуйте себя в роли свадебного (праздничного) фотографа.*

Ваша задача: сделать фото «команда на ладошке»



4. *Попробуйте себя в роли фотохудожника.*

Ваша задача: найти дисбаланс. В книгах по фотографии пишут, что композиция должна быть уравновешена. Но иногда изюминкой фотографии может стать нарушение баланса. Даже кардинально асимметричные композиции будут вполне удачным.



5. *Попробуйте себя в роли фотодокументалиста.*

Ваша задача: ФОТО С 1 КАДРА. Нужно представить, что у вас в камере осталось место только лишь для одной фотографии. И поэтому в этом задании вы можете снять один лишь кадр. Нельзя удалять испорченные, нельзя делать вторую фотографию. **Самое главное – внимательно осмотреть, подумать и снять шедевр с одного кадра.**

6. *Попробуйте себя в роли фотожурналиста.*

Ваша задача: составить фоторепортаж о жизни животных, насекомых и людей.

7. *Попробуйте себя в роли папарацци.*

Ваша задача: сделать фото из-за угла (человек за работой и т.д.)

Итак, ребята, вы успешно выполнили все задания, подготовили фотовыставку своих работ. Давайте, мы посмотрим работы, вы их представите, расскажете о ваших задумках. Жюри оценит вашу работу и выберет победителя.

Подведение итога.

Итоги подведены. Давайте еще раз вспомним

О какой профессии говорили?

Давайте вспомним, кто такой фотограф?

Какими качествами он должен обладать?

Вам было интересно на занятии или нет? Почему?

Методические рекомендации по подготовке

Профессиональное самоопределение каждого человека начинается с раннего детства, когда в игре он принимает на себя разные профессиональные роли, а также проигрывает поведение, связанное с ними.

Одной из эффективных интерактивных технологий профессионального самоопределения обучающихся является квест.

Квест как социально-педагогическую технологию в учебном заведении можно использовать в различных аспектах:

✓ во-первых, квест, как форма проведения занятия, позволяет школьникам быть активными участниками действия, творчески взаимодействовать друг с другом, развивать общекультурные и профессиональные компетенции, а также важные качества личности, необходимые будущим профессионалам: способность быстро принимать решения, действовать в условиях неопределенности, навыки командной работы, креативность мышления и другие;

✓ во-вторых, квест можно использовать в качестве элемента фонда оценочных средств, который позволяет проверить уровень сформированности компетенций.

Цель квест-технологии в профориентации: формирование представления о мире профессий, профессиональном самоопределении, знакомство учащихся с принципом обоснованного выбора профессии с учетом интересов, способностей, образовательных возможностей города и особенностей современного рынка труда.

Виды квест-технологий:

В зависимости от сюжета квесты могут быть:

✓ линейными, в которых игра построена по цепочке: разгадав одно задание, участники получают следующее, и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут;

✓ штурмовыми, где все игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути решения задач;

✓ кольцевыми, они представляют собой тот же «линейный» квест, но замкнутый в круг. Команды стартуют с разных точек, которые будут для них финишными.

Также распространены следующие классификации квестов:

- ✓ по форме проведения (компьютерные игры-квесты, веб-квесты, медиа-квесты, квесты на природе, комбинированные);
- ✓ по режиму проведения (в реальном режиме; в виртуальном режиме; в комбинированном режиме);
- ✓ по сроку реализации (краткосрочные; долгосрочные);
- ✓ по форме работы (групповые; индивидуальные);
- ✓ по предметному содержанию (моноквест; межпредметный квест);
- ✓ по информационной образовательной среде (традиционная образовательная среда; виртуальная образовательная среда).

Обучающиеся проходят этапы, последовательно выполняя задания и находя спрятанные или зашифрованные учителем ключи (коды, ответы на вопросы). Во время этого путешествия учащимся, возможно, придется преодолевать многочисленные трудности и встречать множество персонажей, подсказок, которые помогают им. Побеждает команда учащихся, первыми выполнивших все задания и пришедших к конечной цели.

Используемая литература:

1. Атлас новых профессий. Президентское агентство стратегических инициатив (АСИ), Школа управления «СКОЛКОВО», М., 2015г., 2-е издание. <https://asi.ru/reports/34983/>.
2. Бендюков М. А. Ступени карьеры: азбука профориентации. - Санкт-Петербург: Речь, 2006. – 236 с.
3. Дмитриева К.А., Рябина Т.Б. Выбор профессии. Москва: Просвещение, 2016.
4. Каравка А.А. Урок-квест как педагогическая информационная технология и дидактическая игра, направленная на овладение определёнными компетенциями// Мир науки. - 2015. - №3. - С. 20.

Методы геймификации для детей среднего школьного возраста

Традиционные формы профориентационной работы с современными школьниками не всегда эффективны и привлекательны. Что же можно им предложить? Новая форма должна быть и увлекательной, и познавательной, содержать элементы соревнования, возможность творчески проявить себя, работать индивидуально и в команде, иначе говоря, быть одновременно предельно разнообразной и целостной. Этим критериям в полной мере отвечают различные формы игр: Игра-путешествие, «квест», игра-марафон, ролевая игра и т.д.

Цель: Развитие интеллектуальных способностей учащихся среднего школьного возраста в игровой деятельности

Задачи:

- ✓ Продолжить изучение учащихся разных видов профессий.
- ✓ Помочь учащимся приобрести знания по основам выбора профессии;
- ✓ Развивать способность правильной самооценки и ответственность в вопросах выбора профессии.
- ✓ Воспитывать коммуникативные умения: слушать и слышать, работать в команде, сотрудничать, сопереживать другому.

Методическая разработка

интеллектуальной игры «ПРОФКВИЗ»

Современный мир профессий огромен, разнообразен, а также расширяется и изменяется год от года. В связи с этим в данных условиях существует необходимость правильного, объективного, обоснованного и в данный момент времени нужного обществу выбора профессии.

Есть такое направление профориентационной работы как игра. Мудрость игры заключается в том, что ее всегда можно переиграть. И дети

этим пользуются. И это неплохо, потому что в их возрасте нужно дать возможность ошибиться, чтобы было время остановиться и понять – что ты сделал не так? Я, как педагог модуля «Секреты успешной карьеры» объединения по профориентации «Я из будущего!», даю детям возможность открывать себя, не стесняться задавать вопросы и быть собой.

Смотри, думай, чувствуй, выбирай, пробуй, ошибайся, наблюдай, обретай, поддерживай и получай поддержку – основные слова, характеризующие нашу образовательную деятельность.

Для более успешного усвоения учебного материала мной была разработана интеллектуальная игра по профориентации «ПрофКвиз».

Для обучающихся 7-9 классов.

Тема: Мир профессий

Цели и задачи:

1. Активизировать деятельность подростков по подготовке к профессиональному самоопределению.
2. Способствовать формированию у учащихся представления о мире профессий.
3. Развивать творческие способности учащихся, логическое мышление, способствовать формированию высокой мотивации к труду.
4. Активизация интеллектуального потенциала обучающихся.
5. Углубление связей с другими предметами.
6. Воспитание уважения к сопернику, стойкости, воли к победе, находчивости, умения работать в команде.

Оборудование: Экран, презентация, столы по количеству команд, стулья, карточки для ответов.

Форма проведения: обобщающее занятие – игра с мультимедийной поддержкой (презентация Microsoft PowerPoint).

Форма работы: групповая.

Контрольная комиссия: в состав контрольной комиссии входят педагоги, методисты.

В компетенцию контрольной комиссии входит:

- Осуществление контроля над общим ходом игры;
- Решение спорных вопросов, возникающих в ходе игры;
- Ведение счета игр и подсчет баллов карточек раундов игры;
- Контроль за сбором карточек с ответами;
- Составление Итоговой таблицы игры.

Команда от 5 до 7 человек.

Содержание игры

Ведущий объясняет правила игры, просит команды придумать названия и выбрать капитанов. За ходом игры следят наблюдатели, которые производят проверку выполненных заданий.

Ведущий «ПрофКвиза» объясняет условия раунда, выдает задания или выводит их на презентации, командам дается определенный промежуток времени, для выполнения задания раунда. По истечении данного времени, ведущий переходит к следующему раунду. После 3-го и 6-го раундов небольшие перерывы для подведения промежуточных итогов.

Задача команд, соблюдая интервалы времени, выполнять задания. Каждый правильный ответ приравнивается 1 баллу.

В конце игры, по результатам баллов за раунды, наблюдатели подводят итоги, которые занося в таблицу.

Победителем игры становится команда, набравшая большее количество баллов. Победители и участники «ПрофКвиза» получают дипломы и призы.

В игре 7 раундов, каждый из которых содержит задания разного уровня.

Раунд 1 – «Теоретик» время на выполнение – 7 мин.

Раунд 2 – «Головоломка» время на выполнение – 10 мин

Раунд 3 – «Отдел кадров» время на выполнение – 7 мин.

Раунд 4 – «Вопросы в картинках» время на выполнение – 7 мин.

Раунд 5 – «Подбери синонимы» время выполнения 5 мин.

Раунд 6 – «Кино – мультпрофессии» время на выполнение – 5 мин.

Раунд 7 – Вопросы с картинками-логотипами предприятий нашего города
– время на выполнение – 5 мин.

Для каждого раунда разработаны бланки – задания, которые следует заполнить.

Бланк – задание: «Теоретик»

1. Раскройте следующие понятия:

Профессия _____

Специальность _____

Должность _____

2. Расположите предложенные профессии по этим группам:

хирург, токарь, судья, маляр, директор школы, пианист, литературный критик, преподаватель, столяр, монтажник, лётчик-испытатель, химик-лаборант, закройщик, ткач, учитель, ветеринарный врач, токарь, врач, продавец книг, бульдозерист, инженер-конструктор, художник-конструктор, парикмахер, водитель, швея, кулинар.

Профессия	Специальность	Должность

3. Соедините стрелочками название профессии и её описание:

Профессия	Стрелка	Описание
Аниматор		Специалист по дегустации (оценке качества по виду, вкусу и запаху) чая
Мерчендайзер		специалист по изготовлению бочек
Архивариус		работает на предприятиях, выполняющих рекламно-оформительские и макетные работы. Вырезает и изготавливает по чертежам и шаблонам детали из стекла. На бесцветное стекло наносит узор гравированием или травлением. Загружает в печи разрисованные стекла для обжига. Изготавливает формы для отлива толстого стекла. Монтирует и устанавливает витражи, армирует их свинцовой, стальной или пластмассовой лентой.
Сомелье		на предприятиях и в учреждениях организует хранение и обеспечивает сохранность документальных материалов. Систематизирует и ведет учет дел в архиве. Выдает документы для пользования, а также справки на основе сведений, содержащихся в документах архива
Бондарь		это специалист по продвижению продукции в розничной торговле. Основная его задача — поддерживать положительный имидж своей фирмы, обеспечивать выгодное расположение продукции на магазинных полках, отслеживать ее постоянное наличие в продаже. Он снабжает магазины рекламой, дарит от имени фирмы сувениры
Стрингер		работник ресторана, который отвечает за покупку, хранение и продажу вин
Титестер		журналист, первым пребывающий на место происшествия, показывают «правду без купюр»
Витражист		мультипликатор, художник, рисующий кадры для мультипликационных фильмов. Работник сферы развлечений. Массовик-затейник

Бланк – задание: «Головоломка»

--	--

Бланк – задание: «Отдел кадров»

Выполните тестовое задание по социальной роли «я работник» (правильных ответов может быть один или несколько). Время на выполнение задания 7 мин. За каждый правильный ответ – 1 б. Удачи!

1. Чего не следует делать, когда впервые идёшь на собеседование с работодателем:

- а) Опаздывать
- б) Выглядеть опрятно одетым
- в) Сутулиться, стоя или сутулиться, сидя на стуле
- г) Составлять дома вопросы и пользоваться ими при разговоре
- д) Кричать, паясничать
- е) Мямлить, спорить
- ж) Делать вид, что всё понял, если это не так
- з) Просить разъяснить вопрос, если он не понятен

2. Напишите учреждение, занимающееся трудоустройством граждан.

3. Безработный – это человек...

- а) Не имеющий работы, заработка

- б) Ищущий работу
- в) Учащийся
- г) Зарегистрированный в службе занятости
- д) нетрудоспособный

4. Какие документы нужны при устройстве на работу?

- а) Паспорт
- б) Свидетельство о рождении
- в) ИНН
- г) Свидетельство о браке
- д) Диплом об окончании учебного заведения
- е) Аттестат о школьном образовании
- ж) Страховое свидетельство пенсионного фонда
- з) Сберегательная книжка
- и) другое (напишите)

5. Рынок труда существует для...

- а) Покупки продуктов
- б) Продажи своей сельскохозяйственной продукции
- в) Выбора места работы
- г) Возможности работодателям выбрать высококвалифицированных работников

Бланк – задание: «Вопросы в картинках»

Бланк – задание: «Подбери синонимы»

*Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
Центр дополнительного образования «Уникум»
городского округа город Буй Костромской области*

Вам предлагается написать, используя синонимы, представителей указанных профессий. Например, шофер – водитель. На выполнение задания у вас 3 минуты. По истечении времени карточки сдаются жюри.

Варианты ответов:

1. Педагог - _____
2. врач - _____
3. космонавт - _____
4. повар - _____
5. голкипер - _____
6. цирюльник - _____
7. фокусник - _____
8. стюардесса - _____
9. экскурсовод - _____
10. арбитр - _____
11. вокалист - _____

Бланк – задание: «Кино-мультипрофессии»

Бланк – задание: «Логотипы предприятий нашего города»

Эталоны ответов

«Теоретик»

1. Раскройте следующие понятия:

Профессия - род трудовой активности человека, владеющего комплексом теоретических знаний и навыков приобретённых в ходе специальной подготовки.

Специальность - вид занятий в рамках данной профессии.

Должность - понятие, которое определяет круг служебных обязанностей, права и пределы ответственности служащего, требования к его профессионально-квалификационной подготовке. Она отображает содержание выполняемой служащим работы, определяет его правовое положение.

2. Расположите предложенные профессии по этим группам:

хирург, токарь, судья, маляр, директор школы, пианист, заведующий хозяйством, преподаватель, столяр, монтажник, лётчик-испытатель, химик-лаборант, закройщик, учитель, токарь, врач, продавец книг, бульдозерист, инженер-конструктор, художник-конструктор, парикмахер, водитель, швея.

Профессия	Специальность	Должность
токарь	хирург	директор школы
маляр	пианист	судья
столяр	летчик-испытатель	заведующий хозяйством
монтажник	закройщик	преподаватель
учитель	бульдозерист	химик-лаборант
токарь		продавец книг
врач		художник-конструктор
инженер-конструктор		
парикмахер		
водитель		
швея		

2. Соедините стрелочками название профессии и её описание:

Профессия	Стрелочка	Описание
Аниматор		Специалист по дегустации (оценке качества по виду, вкусу и запаху) чая
Мерчендайзер		специалист по изготовлению бочек
Архивариус		работает на предприятиях, выполняющих рекламно-оформительские и макетные работы. Вырезает и изготавливает по чертежам и шаблонам детали из стекла. На бесцветное стекло наносит узор гравированием или травлением. Загружает в печи разрисованные стекла для обжига. Изготавливает формы для отлива толстого стекла. Монтирует и устанавливает витражи, армирует их свинцовой, стальной или пластмассовой лентой.
Сомелье		на предприятиях и в учреждениях организует хранение и обеспечивает сохранность документальных материалов. Систематизирует и ведет учет дел в архиве. Выдает документы для пользования, а также справки на основе сведений, содержащихся в документах архива
Бондарь		это специалист по продвижению продукции в розничной торговле. Основная его задача — поддерживать положительный имидж своей фирмы, обеспечивать выгодное расположение продукции на магазинных полках, отслеживать ее постоянное наличие в продаже. Он снабжает магазины рекламой, дарит от имени фирмы сувениры
Стрингер		работник ресторана, который отвечает за покупку, хранение и продажу вин
Титестер		журналист, первым пребывающий на место происшествия, показывают «правду без купюр»
Витражист		мультипликатор, художник, рисующий кадры для мультипликационных фильмов. Работник сферы развлечений. Массовик-затейник

«Головоломка»

На экране представлены ребусы с зашифрованными профессиями. Каждая команда записывает в карточку название этих профессий. Каждая разгаданная профессия - 1 балл.



1. ювелир



2. водолаз



3. ветеринар



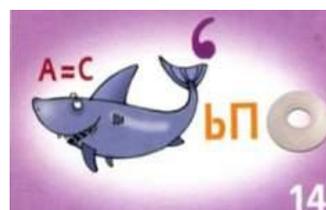
4. лингвист



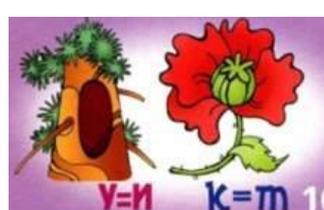
5. гримёр



6. гимнаст



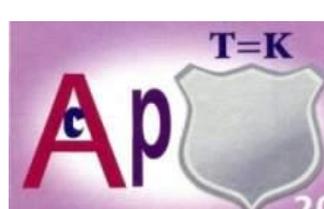
7. скульптор



8. дипломат



9. психолог



10. сварщик.

«Отдел кадров»

Выполните тестовое задание по социальной роли «я работник» (правильных ответов может быть один или несколько). Время на выполнение задания 7 мин. За каждый правильный ответ – 1 б. Удачи!

3. Чего не следует делать, когда впервые идёшь на собеседование с работодателем:

- а) Опаздывать +
- б) Выглядеть опрятно одетым
- в) Сутулиться, стоя или сутулиться, сидя на стуле +
- г) Составлять дома вопросы и пользоваться ими при разговоре
- д) Кричать, паясничать +
- е) Мямлить, спорить +
- ж) Делать вид, что всё понял, если это не так +
- з) Просить разъяснить вопрос, если он не понятен

2. **Напишите учреждение, занимающееся трудоустройством граждан. «Центр занятости населения»**

3. **Безработный – это человек...**

- а) Не имеющий работы, заработка +
- б) Ищущий работу
- в) Учащийся
- г) Зарегистрированный в службе занятости
- д) нетрудоспособный

4. **Какие документы нужны при устройстве на работу?**

- а) Паспорт +
- б) Свидетельство о рождении
- в) ИНН +
- г) Свидетельство о браке +
- д) Диплом об окончании учебного заведения +
- е) Аттестат о школьном образовании
- ж) Страховое свидетельство пенсионного фонда +
- з) Сберегательная книжка
- и) другое (напишите) Трудовая книжка, медицинская книжка, справка

об отсутствии судимости

5. **Рынок труда существует для...**

- а) Покупки продуктов
- б) Продажи своей сельскохозяйственной продукции
- в) Выбора места работы +
- г) Возможности работодателям выбрать высококвалифицированных работников

«Вопросы в картинках»

1. Что объединяет людей, изображенных на снимках? (А.П.Чехов, А. Розенбаум, М. Булгаков)

Ответ: профессия врач.

2. Картина Байрам Саламов. Гончар Кем по профессии является изображенный человек? **Ответ: гончар.**

3. Пекинский художник Ван Чжиюань создал необычную скульптуру высотой 115 метров, которая украшает улицы столицы Китая. Как можно назвать эту скульптуру? Символом какой профессии может стать эта скульптура? **Ответ: «Мусорное торнадо», профессия – эколог.**

4. Где и когда появилось слово «школа» и что оно обозначало?

Ответ: Само слово «школа» в первый раз появилось в Древней Греции. Но значение его отличалось от современного понимания, означало «отдых» или даже «досуг».

5. Одной из почётных профессий на Руси считалась профессия плевалыщика. Чем занимался этот человек?

Ответ: Сеял репу.

«Подбери синонимы»

Вам предлагается написать, используя синонимы, представителей указанных профессий. Например, шофер – водитель. На выполнение задания у вас 3 минуты. По истечении времени карточки сдаются жюри.

Варианты ответов:

12. Педагог -... (учитель, преподаватель);

13. врач - ... (лекарь, доктор);
14. космонавт - ... (астронавт);
15. повар - ... (кулинар);
16. голкипер - ... (вратарь);
17. цирюльник - ... (парикмахер);
18. фокусник - ... (иллюзионист, факир);
19. стюардесса - ... (бортпроводница);
20. экскурсовод - ... (гид);
21. арбитр - ... (судья);
22. вокалист - ... (певец);

«Кино – мультпрофессии»

1. Кем был отец Алёнушки и двух ее сестер в сказке С. Т. Аксакова «Аленький цветочек»? Назовите в какие современные профессии она преобразовалась?

Ответ: Купец. Современные профессии: продавец, товаровед, маркетолог

2. Профессии хитрецов из сказки Г. Х. Андерсена «Новое платье короля». На каком производстве трудятся эти специалисты?

Ответ: Портной, закройщик, модельер. Швейное производство.

3. Михаил Васильевич Ломоносов.

Ответ: Первый русский выдающийся ученый, профессиональный исследователь природы: *физик, химик, географ, металлург, математик и астроном.*

4. Кем трудился ограбленный Антон Шпак в комедии «Иван Васильевич меняет профессию»?

Ответ: врач – стоматолог.

5. Если «не кочегары мы, не плотники», то кто же мы в фильме «Высота»?

Ответ: Монтажники.

Ожидаемые результаты

- ✓ повышение компетентности обучающихся в области знаний о профессиях, приобретение новых знаний.
- ✓ повышение уровня знаний учащихся об исчезнувших профессиях и профессиях будущего;
- ✓ развитие умений вести диалог, слушать собеседника, излагать и аргументировать свою точку зрения, сотрудничать со взрослыми и сверстниками, работать в команде.
- ✓ формирование активной личностной позиции обучающихся в ситуации выбора, уверенность в коллективном решении поставленных задач.
- ✓ повышение мотивации обучающихся к новым формам работы.
- ✓ умение разбираться в содержании профессиональной деятельности, умение анализировать, сопоставлять, логически мыслить.
- ✓ формирование положительного отношения к образовательному учреждению и учебной деятельности, учебно-познавательный интерес к новому учебному материалу и способам решения новых задач.

Удивительный мир природы - интеллектуальная игра по биологии

Игры по биологии развивают интерес к биологической науке и профессиям, связанным с этой наукой таких как, биолог, эколог, биотехнолог, ботаник, зоолог, ветеринар, агроном и др. Игры дают возможность узнать, как работают различные профессии в области биологии, какие навыки и знания необходимы для работы в этой сфере, определиться с выбором будущей профессии, помогают детям лучше понять процессы, происходящие в природе и использовать свои знания на практике. Они помогут детям развить навыки командной работы и сотрудничества, критического мышления, анализа и решения проблем, развить качества, необходимые для успешной работы в

данной области (внимательность, усидчивость, трудолюбие), что может быть особенно важно для будущих учёных и исследователей.

Цель: развивать познавательный интерес учащихся и направлять его на изучение жизни родной природы.

Задачи:

- расширять знания учащихся о флоре и фауне Костромской области;
- развивать смекалку, наблюдательность, мышление;
- развивать интерес к изучению биологии и профессиям, связанным с этой наукой;
- воспитывать бережное отношение к природе.

Подготовительная работа.

1. Подготовка презентации и сценария игры «Удивительный мир природы»;
2. Подготовка заданий для участников игры;
3. Оформление места проведения игры;
4. Подготовка списка литературы по теме «Животный и растительный мир Костромской области» для участников игры.

Ход игры.

Ведущий. Добрый день уважаемые члены жюри, участники и гости! Сегодня мы с вами собрались для проведения интеллектуальной игры по биологии «Удивительный мир природы». На уроках биологии вы занимались изучением животного и растительного мира. И сегодня вам предоставляется возможность проявить себя, показать свои знания.

Игра командная. Участвуют в игре 5 команд из всех школ города. Оценивать ответы будет жюри в составе:

Условия игры

- Игра состоит из 11 заданий;
- Задания у всех команд одинаковые;

Каждая команда получает задание и обдумывает ответ в течение определённого времени;

Отвечает на задания письменно и сдаёт ответ жюри, не забывая указать номер школы;

Не пользоваться мобильными телефонами;

При ответах использовать только научно-популярные названия растений и животных;

За правильный досрочный ответ команда получает дополнительный бал.

Задание № 1

«Черные птицы»

(Максимальное количество 6 баллов,
за каждый правильный ответ 2 балла, 5 мин.).

Перед вами 3 силуэта птиц (ворона, галка, сорока). Заштрихуйте те места у них, где оперение должно быть чёрным, подчеркните название самой чёрной птицы.

Ответ:

Самая чёрная птица – галка.

Задание № 2

«Парад жуков»

(Максимальное количество 12 баллов,
за каждый правильный ответ 2 балла, 30 сек. на слайд).

Определите название жуков по описанию и фотографии:

1. Этот жук может одновременно видеть, что происходит и в воде и в воздухе. Ему не надо оставлять один наблюдательный пункт ради другого, глаза их разделены на надводные и подводные доли, словно у жуков по четыре глаза: два высматривают всё интересное в воде, а два ведут наблюдение за воздухом.

2. Это хищный нелетающий жук – гроза слизней, улиток, вредных насекомых. Их челюсти острые, как сабли.

3. Этот жук летает со сложенными надкрыльями. У него в надкрыльях с боков имеются выемки, сквозь которые и выправляются перепончатые крылья. Чаще всего его увидишь на цветах: он поедает тычинки и лепестки цветов.

4. Этот жук, как и его личинка - хищники - живут в воде, челюсти у них острые и кривые, как сабли, нападают на водяных насекомых, даже на головастиков и мальков. Жук быстро плавает и хорошо летает, перелетая по ночам из пруда в пруд.

5. Этот жук ловко переворачиваются со спины на ноги, а его личинку похожую на кусок медной проволоки, называют проволочником.

6. Этот жук, как и плавунец, живёт и развивается в воде, но в отличие от него питается растительной пищей.

Ответ:

1. Вертячка;
2. Жужелица;
3. Бронзовка;
4. Плавунец;
5. Щелкун;
6. Водолюб.

Задание № 3

«Перелётные... бабочки»

(Максимальное количество 9 баллов,
за каждый правильный ответ 3 балла, 3 мин.).

Оказывается, перелётными могут быть не только птицы, но и бабочки. Первое сообщение о миграциях бабочек в Европе датировано 1100 годом. Классическим образцом перелётной бабочки является монарх, обитатель США и Канады. Регулярно осенью и весной эти бабочки совершают дальние

путешествия. Осенью монархи со всей Северной Америки летят на юг, преодолевая более 3000 км в Мексику, во Флориду, на Кубу и Багамские острова на зимовку, а весной откочёвывают на обратно на север. Периодические весенние и осенние перелёты совершают и наши бабочки: они не остаются зимовать у нас ни в виде яиц, ни в виде гусениц, куколок или взрослых насекомых. Они перед вами. Определите, как называются эти бабочки.

Ответ:

1. Адмирал;
2. Репейница;
3. Бражник «Мёртвая голова»

Задание № 4

«Ловись рыбка»

(Максимальное количество - 12 баллов,
за каждый правильный ответ – 2 балла).

По фотографиям и описанию определите названия рыб.

1. Эта рыба, известная под названием сорожки или сороги, отличается от других по крупной чешуе серебристого цвета и оранжевой окраске радужной оболочки глаза с красным пятном в верхней части. Самец во время размножения покрывается мелкими твёрдыми бородавочками, делается шершавым, как тёрка.

2. Это сильная рыба массой до 12 кг, её охоту называют «боем». Во время жора она врывается в стаю рыбьей молоди и оглушает её мощным ударом хвоста, повторяет бросок несколько раз, производя панику в рыбьем стаде.

3. Большой знаток пресноводных рыб М.А. Заборский так писал об этой рыбе: «Если бы рыб оценивали по внешнему виду и награждали бы их медалями, как, например, породистых псов на собачьей выставке, то, конечно, эта рыба получила бы, по крайней мере, «большую серебряную». Тело

брусковатой формы. Голова с широким лбом и зеленоватыми глазами. Спина тёмно-зелёная, бока серебристые. Каждая чешуйка оторочена чёрной каёмкой. Брюшные и анальный плавники красного, а хвостовой – чёрного цвета.

4. Это костлявая, медленно растущая рыба по внешнему виду напоминает леща, но тело её ещё больше сжато с боков, поэтому её и прозвали «фанерой».

5. Ценная промысловая рыба массой до 12 кг. Обитает в водоёмах с чистой, богатой кислородом водой. Имеет «прогонистое» тело, челюсти его слегка вытянуты и вооружены зубами, среди которых выделяются сильно развитые клыки, рот небольшой, поэтому питается в основном мелкой рыбой.

6. Это один из представителей трескообразных, приспособившийся к жизни в пресных водах. Голова сплюснута сверху вниз, а тело сжато с боков. На подбородке – непарный усик. Любит чистую холодную воду. Нерестится зимой в декабре-январе.

Ответ:

1. Плотва;
2. Жерех;
3. Голавль;
4. Густера;
5. Судак;
6. Налим.

Задание № 5

«Как имя твоё? »

(Максимальное количество - 12 баллов,

за каждый правильный ответ – 2 балла, 30 сек. на слайд).

Изображены растения с названиями, используемые в быту. Какие названия этих растений используются в научно-популярной литературе.

Ответ:

1. Дикая рябинка – пижма;

2. Кукушкины слёзки – ятрышник пятнистый;
3. Мокрица – звездчатка средняя;
4. Ночная фиалка – любка двулистная;
5. Куриная слепота – лютик;
6. Собачье мыло – мыльнянка.

Задание № 6

Стоп кадр «Что бы это значило? »

(Максимальное количество – 5 баллов, 3 мин.).

Какое время года изображено на слайде?

Ответ:

Это весна: распускаются почки на кусте, рядом видны зелёные листочки на почве. У белки весенняя линька: зимняя серая шерсть меняется на летнюю рыжую.

Задание № 7

«Фотозагадка»

(Максимальное количество – 5 баллов, 3 мин.).

Это личинка дала название целому семейству бабочек. Передвигаясь, она высоко дугой изгибает своё тело, словно измеряя путь, она может ловко перешагивать с листка на листок, с ветки на ветку, может встать столбиком, делаясь похожей на сухой сучок. Это спасает её от нападения птиц. Личинка какой бабочки изображена на слайде?

Ответ: Это личинка бабочки пяденицы из семейства пядениц или землемеров. Передвигаясь, гусеницы как бы шагают, словно измеряя путь, пядь за пядью: у них лишь две пары ложноножек на заднем конце тела. При движении гусеница сначала изгибается дугой, придвигая задний конец тела вплотную к передним ножкам и цепляясь за субстрат задними; затем выбрасывает вперёд переднюю часть тела и цепляется за субстрат грудными ножками. (Пядь - мера длины).

Задание № 8

«Дерева, деревья, деревья...»

(Максимальное количество – 10 баллов,

за каждый правильный ответ 2 балла плюс 2 балла за ответ на вопрос, 4 мин.).

Дайте название деревьев, изображённых на слайде. Что их объединяет?

Ответ:

1. Ясень обыкновенный;
2. Клён остролистный;
3. Клён ясенелистный;
4. Вяз шершавый;
5. Липа мелколистная;
6. Клён татарский.

Их плоды распространяются ветром: для этого у них есть приспособление - крылышки.

Задание № 9

«Чёрный ящик»

(Максимальное количество 5 баллов, 1 мин.)

Сойка - одна из наших зимующих птиц. Осенью она делает запасы на зиму, собирая плоды деревьев и пряча их под сухие листья и в лесную подстилку, тем самым способствуя их расселению: часть запасов весной прорастает, давая жизнь новым деревьям. Плоды какого дерева запасает сойка? Что в «чёрном ящике»?

Ответ:

Жёлуди

Задание № 10

«Детские вопросы»

(Максимальное количество 10 баллов,

за каждый правильный ответ – 5 баллов, 4 мин.)

Перед вами два детских вопроса. Дайте краткий ответ на каждый из них.

1. Почему лося называют сохатым?
2. Почему зайца зовут «косой»?

Ответ:

1. Лося называют сохатым из-за того, что его рога внешне похожи на древнее орудие труда для вспашки земли – соху (издавня соха представляла собой дерево с острым суком, вспарывающим землю).

2. В народе зайца называют «косым», потому что глаза у него расположены не в центре мордочки, а по бокам головы и он может видеть, что делается сбоку и даже сзади, т.е. видеть почти на 360 градусов. Когда заяц бежит от врага, его взгляд обращён назад (косит назад), а когда он смотрит вперёд, то зрачки сходятся у переносицы, что напоминает косоглазие. Из-за этих особенностей зайца называют косым.

Задание № 11

Простой вопрос

(Максимальное количество 5 баллов, 1 мин.)

Летом поверхность водоёмов покрыта светло-зелёным покрывалом. Это разрослось крохотное растение ряска малая. Присмотритесь к зелёному покрову ряски – он состоит из множества мелких овальных «лепёшечек». Они либо плавают поодиночке, либо собраны кучками по нескольку. Какой орган растения представляют собой эти «лепёшечки»?

Ответ: Это плоские стебли: от нижней стороны каждого из них отходит в воду тонкий корешок.

Методы геймификации для старшекласников

Вопрос выбора профессии является актуальным для старшекласников. Всякий подросток задумывается над тем, кем быть в будущем. Как сделать правильный выбор, соответствующий личным интересам, способностям и возможностям? Участие в игре является одним из способов осмысления и планирования своей будущей профессиональной деятельности.

Главная цель профессионального и личностного самоопределения – формирование у школьника готовности к осознанному выбору, способности рассматривать себя развивающимся, готовым постоянно решать свои возможности и максимально их реализовывать.

Игровой метод позволяет моделировать различные ситуации, в том числе и ситуации, требующие поиска и анализа профориентационной информации. Игра позволяет создать контекст, в рамках которого работа с информацией превращается в увлекательное занятие.

Удачно проведенная профориентационная игра нередко является стимулом для последующих шагов и действий на пути к профессиональному и личностному самоопределению учащихся.

Игровые методы профориентационной работы направлены на активизацию учащихся в профессиональном самоопределении. Игра связана с освоением социальных и профессиональных ролей, с выбором жизненного профессионального пути, так как во время игры подросток проигрывает социальные и профессиональные отношения взрослых.

Игровые методы профориентационной работы направлены на активизацию учащихся в профессиональном самоопределении. Игра связана с освоением социальных и профессиональных ролей, с выбором жизненного профессионального пути, так как во время игры подросток проигрывает социальные и профессиональные отношения взрослых.

Профориентационные игры являются эффективной формой

профориентационной работы со старшеклассниками. Профессиональный квест – это игра профессиональной направленности. Участники квеста оказываются в ситуации, в которой перед ними стоит общая задача. Участникам игры предлагаются разные задания или ситуации профориентационной направленности. Каждый из участников получает индивидуальную роль в этой ситуации или выполняет коллективное задание.

Профориентационный квест «Выбор»

1. Цель и задачи.

Цель Квеста: Способствовать повышению интереса учащихся 10-11-х классов к профессиональному самоопределению.

Задачи:

-совершенствование умений эффективного решения поставленных задач, развитие мышления;

-стимулирование обучающихся к дальнейшему профессиональному и личностному развитию, повышение интереса к будущей профессиональной деятельности;

-развитие у обучающихся навыков общения и умения работать в команде.

2. Организаторы конкурса

3.1. Организатором Квеста являются учащиеся педагогического класса Центра «Уникум», Квест проводится на базе Центра «Уникум» по адресу: ул. Ленина, дом 31 А.

3. Участники Квеста

Участниками Квеста могут быть учащиеся 10-11 классов общеобразовательных школ городского округа город Буй.

Состав команды 6 человек. Индивидуальное участие в игре не допускается.

4. Условия участия в Квесте

Квест проводится в очной форме 13 декабря 2016 года на базе Центра «Уникум» по адресу: ул. Ленина, дом 31 А.

Для участия в Квесте необходимо предоставить заявку в электронном виде до 1 декабря 2016 года в Центр «Уникум» на адрес электронной почты zdod-unikum@mail.ru.

5. Порядок, условия и критерии оценивания Квеста

Каждая команда должна пройти 5 профориентационных площадок, ответить на вопросы, выполнить определенные задания и заработать максимально возможное количество баллов.

Профориентационные площадки:

«Теоретик»

«Отдел кадров»

«Для меня профессия не на день, а на всю жизнь»

«Делу время, потехе 15 минут»

«Рабочая специальность»

Критериями оценивания результатов прохождения площадок является точность и правильность, а также творческий подход к выполнению заданий.

6. Подведение итогов и награждение победителей

Победителей определяет жюри Квеста, работы оцениваются в соответствии с критериями оценки. Жюри определяет команды - победители по сумме набранных баллов.

Команды - участники Квеста, занявшие I, II, III места, награждаются дипломами. Остальные команды получают сертификаты участника Квеста.

7. Сценарный план игры в форме квест «Выбор»:

Ведущий: Добрый день, уважаемые команды-участники профориентационного квеста «Выбор», гости, уважаемые члены жюри.

Мы рады приветствовать Вас на нашей игре. Коротко хочу рассказать о том, что такое квест.

Теоретическая справка:

Квест подразумевает поиск, связанный с прохождением определенного пути, решением мелких задач, увенчивающихся одной, большой, конечной задачей и ее решением. Квест – загадка. И, чтобы разгадать ее, требуются определенные знания, получить которые можно именно в ходе Квеста. Продвигаясь, путешествуя вперед, искатель – герой Квеста – овладевает определенными знаниями и умениями, дающими, в результате, ему возможность получить Главный Приз, награду за все его старания и усилия.

В России это понятие пока что мало изучено, но, как показывает реальность, Квест обретает все большую и большую популярность – организация различных Квестов-игр в городах России.

Наша игра посвящена выбору будущей профессии. У каждой команды сегодня появится куратор на пути следования и хранитель времени. Просьба кураторам найти свою команду. Вы, ребята, и хранитель времени должны помнить о том, что на прохождении площадки Вам даётся 10 минут, отсчёт времени начинается с момента выполнения задания. Если вы заканчиваете раньше вам дают дополнительный балл, позже - снимают балл. Баллы выставляются педагогами-контролерами на площадке.

По прибытию на площадку с момента приветствия организатора хранитель времени начинает отсчёт времени по окончанию сообщает жюри. Жюри будет выставлять баллы в оценочные листы.

Каждая команда сейчас получит маршрутные листы. Также после выполнения задания, каждая команда получит определенный фрагмент фразы, в конце сегодняшней игры команда должна собрать фразу полностью.

Позвольте представить наше компетентное жюри:....

- Итак, наша игра начинается. Сейчас мы раздадим каждой команде маршрутный лист, вы узнаете именно то место, куда вам необходимо прибыть для выполнения задания. Напоминаем, маршрутный лист, прочитав, на каждой

площадке отдаётся педагогу-контролёру. Если в случае выполнения быстрого задания, вы появляетесь на площадке, а на ней ещё не закончила выполнять задание другая команда, проявляйте терпение, не мешайте своим коллегам. Все площадки располагаются на территории Центра «Уникум». Успехов вам!

Также на нашей игре сегодня присутствуют журналисты Центра «Уникум», они будут освещать ход нашего сегодняшнего мероприятия. Просим Вас отнестись к их работе корректно, отвечать на вопросы, они тоже сегодня выполняют свои задания.

Просьба кураторам найти свою команду.

Площадка № 1

«Делу время, потехе 15 минут»

ЗАДАЧИ КОМАНДЫ: Представьте, что вы труппа молодёжного выездного театра «Современник». За 10 минут, с помощью предоставленного реквизита, поставьте мини-спектакль и в конце игры покажите его зрителям. Приветствуется вовлечения зрителя в игру актёров!

Ситуация:

1. На приеме у врача.
2. В парикмахерском салоне.
3. На уроке физкультуры.
4. В городском транспорте.
5. В ресторане.

КРИТЕРИИ ОЦЕНОК:

- ✓ Заинтересованность зрителей, улыбки на их лицах (1 – 2 балла)
- ✓ Содержание выступления (1 – 3 балла)
- ✓ Распределение обязанностей в команде (1 балл)
- ✓ Количество мыслей в мини-спектакле (1 – 2 балла)
- ✓ Количество задействованных лиц в команде (1 – 2 балла)
- ✓ Привлечение зрителей в игру актёров (5 баллов)

Площадка 2

«Для меня профессия не на день, а на всю жизнь»

ЗАДАЧИ КОМАНДЫ:

За 10 минут, предоставленных команде, найти представителя определенной профессии (специалист отдела образования, методист ИМЦ, главный бухгалтер, директор СГА, педагог дополнительного образования) и взять у него интервью на тему: ««Для меня профессия не на день, а на всю жизнь»

Вопросы должны быть разными, задаёте их в течение 5 минут, оставшиеся 5 минут вы заполняете бланк, который мы вам предоставим, там как раз вам пригодиться ваше интервью.

Вы провели интервью, заполните, пожалуйста, бланк вопросов своими ответами:

- ✓ ФИО интервьюируемого _____ (2 б)

- ✓ Сколько лет работаете по специальности _____ (1 б)
- ✓ Где приобретали специальность _____ (2 б)
- ✓ Что Вас подвигло при выборе данной специальности _____ (3 б)

- ✓ Ваша профессия для Вас радость или принуждение _____ (2 б)

- ✓ Согласен ли данный человек с утверждением: ««Для меня профессия не на день, а на всю жизнь» _____ (1 б)

- ✓ Совет школьникам в выборе будущей профессии _____

(4 б)

ЗАПРЕЩАЕТСЯ: некорректно требовать или заставлять общаться с Вами, если человек не хочет.

КРИТЕРИИ ОЦЕНОК:

- ✓ Информативность заполняемого листа
- ✓ Выполнена ли поставленная задача полностью (1 – 4 балла)
- ✓ Распределение обязанностей в команде (1 балл)
- ✓ Креативность подхода к заданию (1 – 3 балла)

Площадка 3

«Теоретик»

ЗАДАЧИ КОМАНДЫ: За 10 минут:

Несколько человек составляют памятку, предназначенную для своих сверстников: «Правила выбора профессии (лист А3)

Остальные: ответить на предложенные вопросы

1. Раскройте следующие понятия:

профессия

специальность

должность

2. Расположите предложенные профессии по этим группам:

хирург, токарь, главный бухгалтер, маляр, директор школы, пианист, заведующий хозяйством, менеджер по персоналу, столяр, монтажник, лётчик-испытатель, младший редактор, закройщик, учитель, токарь, врач, кассир, бульдозерист, парикмахер, водитель, швея.

3. Вот ряд профессий, что они означают:

Аудитор Имиджмейкер Кинолог Мерчендайзер Риэлтор

Фармацевт Флорист

КРИТЕРИИ ОЦЕНОК:

- памятка (хотя бы 3 реальных правила) (2 балла)
- красочность памятки (2 балла)
- за каждый правильный ответ расшифрованной профессии (1 балл)
- правильность выполнения 1 и 2 задания (4 балла)

Площадка 4

«Отдел кадров»

ЗАДАЧИ КОМАНДЫ: За 10 минут, прочитав памятку об устройстве на работу, выполнить задания, предоставленные команде. Оценивает команду жюри. Делегируйте 1 человека устраиваться на работу к комиссии. Он может представить себя в роли любого специалиста и пофантазировать, устраиваясь на работу.

КРИТЕРИИ ОЦЕНОК:

- Распределение обязанностей в команде (1 балл)
- Креативность подхода к заданию (1 – 3 балла)
- Выполнена ли поставленная задача (1 – 4 балла)

Площадка 5

«Рабочая специальность»

(на доске фото: плотник в фартуке, строитель и дворник с метлой)

Итак, ребята - это настоящие богатыри своего дела. Сейчас их профессии в моде, рабочие специальности. Да вот только не хочет ваш брат обучаться по данным специальностям. Беда! А они так востребованы. Вот мы и просим помощи у вас: а задание будет следующим:

ЗАДАЧИ КОМАНДЫ: За 10 минут, несколько человек в команде будут рисовать агитационный плакат для молодёжи, чтобы молодёжь училась на рабочие специальности, т. е. техникумах, колледжах.

А один человек (ему может помогать вся команда) должен представиться директором профтехнического колледжа и приготовить речь агитационную, чтобы молодёжь услышала её и просто повалила на кочегаров, сварщиков,

сантехников. И выступить необходимо будет перед жюри, а рядом будет виден нарисованный агитационный плакат. Вперёд!!!

КРИТЕРИИ ОЦЕНОК:

- Распределение обязанностей в команде (1 балл)
- Креативность подхода к заданию (1 – 3 балла)
- Выполнена ли поставленная задача (1 – 4 балла)

Команды собираются в актовом зале.

Ведущий: Ну, что все команды в сборе? Я предлагаю продолжить. Сейчас каждая команда по очереди представляет два свои приготовленные задания: театральную постановку и агитационную кампанию на суд нашего многоуважаемого жюри.

Пока жюри подводит итоги предлагаю каждой команде зачитать получившуюся фразу. (фразы по очереди появляются на экране). Обратите, пожалуйста, внимание на фразы, которые у нас получились – это правила выбора профессии, которых вы должны придерживаться.

Жюри объявляет результаты.

Фразы для команд:

1 команда: Чтобы получить профессию,/ которая будет нравиться, /и обеспечивать тебя/ всю жизнь,/ необходимо внимательно изучить себя.

2 команда: Не мешает детальное/ ознакомление с профессиями,/ которые соответствуют изученным характеристикам./ И только после этого необходимо/ выбирать учебное заведение.

3 команда: Нельзя отступать от/ поставленных целей./ Помощь в выборе профессии/ могут оказывать родители, родственники,/ учителя и просто знакомые.

4 команда: Нельзя позволять друзьям и родственникам/ давить на выбор и принимать за себя решение./ Учи их мнения как варианты выбора/ и внимательно, будто под микроскопом,/ изучи каждый в отдельности.

5 команда: Нельзя увлекаться внешней стороной профессии./ У каждой из них есть как достоинства,/ так и недостатки. Постарайся предусмотреть/ все плюсы и минусы/ своего профессионального выбора.

8. Необходимое оборудование, для проведения игры:

1. Ноутбук
2. Проектор
3. Экран
4. Колонки
5. Микрофоны

9. Методические рекомендации по подготовке

Квест – чрезвычайно популярная в настоящее время у молодежи форма проведения досуга и обучения, многие компании (например, операторы мобильной связи, автодилеры) используют ее для продвижения своих товаров и услуг. Квест представляет собой игру (компьютерную или на местности), в которой команды или отдельные игроки в рамках заранее объявленной легенды проходят этапы, последовательно выполняя задания и находя спрятанные или зашифрованные организаторами ключи (коды, ответы на вопросы). Побеждает игрок или команда, первыми выполнившие все задания и пришедшие к конечной цели. Такая игровая форма может быть использована применительно к любому виду деятельности.

Этапы создания квест - игры с учащимися:

2. Выбор темы.
5. Определение целевой категории (количества команд, их возраст) и поредделение масштаба проведения квеста (кабинет, школа, район, город...):

Определить на кого будет направлена игра, для кого инициативная группа могла бы провести такое мероприятие, с кем группе было бы комфортно работать (от возраста участников зависит сложность заданий и герои, с которыми предстоит встретиться командам)

5. Определение количества этапов:

Разделить учащихся на несколько групп (это можно сделать после определения этапов игры), например, 5 групп по 4 человека.

6. Работа по командам.

Для успешного проведения квеста необходимо провести предварительную работу по подготовке территории игры. В нашем случае:

Провести организационную работу с командой кураторов игры. Всем кураторам определить игровые станции, первоначальное место нахождения кураторов и зоны их перемещения.

Разработать маршрутные листы для команд, подготовить раздаточный материал, памятки и реквизит для игровых станций, оформить учебные кабинеты.

Заранее подготовить представителей определенных профессий к проведению беседы в форме интервью с участниками квеста.

10. Используемая литература.

1. Пряжников, Н. С. Профессиональное самоопределение: теория и практика: учебное пособие для студентов высших учебных заведений, обучающихся по направлению "Психология" и психологическим специальностям / Н. С. Пряжников. - Москва : Академия, 2008. – 318 с.

2. Пряжникова Е.Ю. Профориентация: учеб. пособие / Е.Ю. Пряжникова, Н.С. Пряжников. – Москва: Академия, 2008. – 496 с.

3. Разработка Ивановой Н.Н., Буровой Н.Н. “Путешествие в мир профессий”, ГБОУ СОШ № 262, Санкт-Петербург, 2013

4. Шалаева Г.П. Кем мне быть? Большая книга профессий. – М.: АСТ, СЛОВО, 2010. – 192 с. Шорыгина Т. А. Профессии. Какие они? Москва: ГНОМ и Д., 2013.

5. <http://forum.lsonline.ru/index.php?/topic/659-описание-различных-квестов/>

6. https://ru.wikipedia.org/wiki/Заглавная_страница

Приложение 1

Форма заявки

ЗАЯВКА

на участие в городской профориентационной игры-квеста

«Выбор»

ФИ участника	Название команды	класс	Образовательная организация	ФИО педагога - куратора команды	Контактный телефон

Приложение 2

Раздаточный материал

«Для меня профессия не на день, а на всю жизнь»

Бланк интервью:

Вы провели интервью, заполните, пожалуйста, бланк вопросов своими ответами:

✓ ФИО

интервьюируемого _____

✓ Сколько лет работаете по специальности _____

✓ Где приобретали специальность _____

✓ Что Вас подвигло при выборе данной специальности _____

✓ Ваша профессия для Вас радость или принуждение

✓ Согласен ли данный человек с утверждением: ««Для меня профессия не на день, а на всю жизнь»»

✓ Совет школьникам в выборе будущей профессии

✓ ЗАПРЕЩАЕТСЯ: некорректно требовать или заставлять общаться с Вами, если человек не хочет.

Ваши дополнительные вопросы:

«Теоретик»

1. Раскройте следующие понятия:

Профессия _____

Специальность _____

Должность _____

2. Расположите предложенные профессии по этим группам:

хирург, токарь, главный бухгалтер, маляр, директор школы, пианист, заведующий хозяйством, менеджер по персоналу, столяр, монтажник, лётчик-испытатель, младший редактор, закройщик, учитель, токарь, врач, кассир, бульдозерист, парикмахер, водитель, швея.

Профессия	Специальность	Должность

3. Вот ряд профессий, что они означают:

Аудитор

Имиджмейкер

Кинолог

Мерчендайзер

Риэлтор

Фармацевт

Флорист

«Теоретик»

1. Раскройте следующие понятия:

Профессия - род трудовой активности человека, владеющего комплексом теоретических знаний и навыков приобретённых в ходе специальной подготовки.

Специальность - вид занятий в рамках данной профессии.

Должность - понятие, которое определяет круг служебных обязанностей,

права и пределы ответственности служащего, требования к его профессионально-квалификационной подготовке. Она отображает содержание выполняемой служащим работы, определяет его правовое положение.

2. Расположите предложенные профессии по этим группам:

хирург, токарь, главный бухгалтер, маляр, директор школы, пианист, заведующий хозяйством, менеджер по персоналу, столяр, монтажник, лётчик-испытатель, младший редактор, закройщик, учитель, токарь, врач, кассир, бульдозерист, парикмахер, водитель, швея.

Профессия	Специальность	Должность
токарь	хирург	директор школы
маляр	пианист	главный бухгалтер
столяр	летчик-испытатель	заведующий хозяйством
монтажник	закройщик	менеджер по персоналу
учитель	бульдозерист	младший редактор
врач		кассир
парикмахер		
водитель		
швея		

3. Вот ряд профессий, что они означают:

Аудитор - аудиторская деятельность представляет собой разновидность предпринимательской деятельности. Она состоит в осуществлении независимых вневедомственных проверок бухгалтерской и финансовой отчетности экономических субъектов.

Имиджмейкер - специалист по профессиональному сопровождению карьеры, созданию имиджа личности или фирмы; осуществляет имидж-сопровождение в рекламных и предвыборных кампаниях, участвует в повышении корпоративной культуры организации.

Кинолог - специалист по дрессуре и использованию служебных собак в

охранных, спасательных и иных службах. Изучает поведение и породы собак, разрабатывает методики правильного разведения, кормления, содержания, тренинга.

Мерчендайзер - (англ. - merchandise - товары - торговать) торговый представитель, занимается подготовкой товаров к продаже, распространяет товары розничным фирмам (магазинам, ресторанам и пр.), поддерживает деловые контракты, привлекает новых покупателей; кроме того, помогает вести учет складских запасов, дает советы клиентам по ценам, в области рекламной стратегии, требуется опыт работы с клиентской сетью, творческий склад ума.

Риэлтор - (англ. - real - недвижимый (об имуществе)) специалист по продаже недвижимости; работает индивидуально или в фирме, совершает от своего имени и за свой счет либо от своего имени, но за счет и от имени заинтересованного лица гражданско-правовые сделки с земельными участками, зданиями, строениями, сооружениями, жилыми и нежилыми помещениями и правами на них.

Фармацевт - специалист с высшим (провизор) или средним (помощник провизора) фармацевтическим образованием, занимается хранением, приготовлением и проверкой лекарственных средств.

Флорист - специалист по работе с растениями, уход, составление композиций, привязка к интерьеру, требуются агротехнические знания.

«Отдел кадров»

Памятка

Как устроиться на работу

Если ты испытываешь затруднения в трудоустройстве, обратись в службу занятости (биржу труда), где ты можешь получить бесплатную консультацию по законодательству о труде и занятости, бесплатную профессиональную ориентацию и предложения на рабочую силу на рынках труда, о распорядке и правилах работы органов службы занятости.

Устройство на работу

При устройстве на работу обязательно заключается трудовой договор между работодателем и работником. В трудовом договоре обязательно оговариваются следующие условия:

- 1.название должности;
- 2.права и обязанности работника;
- 3.условия труда;
- 4.условия оплаты труда;
- 5.рабочее время;
- 6.время отдыха;
- 7.права и обязанности работодателя.

Ключевые моменты, которые нужно учесть всем без исключения кандидатам при прохождении собеседования на работу.

Аккуратность и опрятность. Это касается не только внешнего вида, но и вашего состояния в целом. Никогда не приходите на собеседование в алкогольном опьянении, после «бурного отдыха» или бессонной ночи. В глазах специалиста по подбору кадров вы сразу заработаете статус «гуляки», а с ним весь остальной процесс актуальности интервью будет поставлен под большой вопрос.

Приветливость и хорошие манеры. На какую бы должность вы не претендовали, хорошие манеры и адекватное поведение однозначно добавят вам очков. Узнайте, как зовут вашего собеседника и обращайтесь к нему по имени. Причем, обращаться стоит именно так, как он представился. Например, если рекрутер сказал, что его зовут Иван, то так и называйте его на «Вы». «Иван, вы говорили что...» Если же он назвал свое имя и отчество, то именно так и стоит обращаться к вашему собеседнику.

Владение профессиональной терминологией.

Вы однозначно понравитесь специалисту по подбору персонала, если не

злоупотребляя терминами, 3-4 раза за время вашего интервью употребите их, а также поясните как применяете (применяли) эти термины на практике. Например, если вы скажете, что на предыдущем месте работы смогли поднять продажи на 30% за месяц, благодаря увеличению конверсии, проанализировав количество входящих обращений и размер среднего чека, то это вам зачтется как плюс.

Общий уровень эрудиции. Также пару раз в тему можете упомянуть известные книги, которые вы читали или семинары по вашей специальности, на которых вы были в течение года. Рекрутеры обращают внимание на тягу к знаниям и стремление человека к самообразованию. Это особенно важно, если вы претендуете на руководящие или «интеллектуальные» позиции в компании.

Одним словом, вам нужно себя «продать» и показать с выгодной стороны. Причем, сделать это нужно как с профессиональной точки зрения, так и с точки зрения общих человеческих ценностей и правил.

Вопросы на собеседовании и правильные ответы на них:

1. **Расскажите о себе.** Казалось бы, простое задание, но у многих людей именно в этот момент начинается ступор: «мычание» или «нукание». Здесь вы должны презентовать себя с лучшей стороны в рамках вакансии, на которую претендуете. Кратко расскажите о своем образовании, опыте работы и достижениях, которые вас отличают как специалиста. Говорите четко, без лишней воды и философствований.

2. **Кем видите себя через 5-10 лет или ваши планы на отдаленную перспективу?** Лучше всего здесь ответить, что связываете свое профессиональное будущее именно с этой компанией. Так вы сформируете впечатление о себе как о заинтересованном сотруднике, готовом посвятить большое количество времени данной работе. Ведь нигде не приветствуется «текучка» кадров.

3. Есть ли у вас слабые стороны (недостатки)? Если есть, то назовите 3 из них. Задавая такой вопрос, рекрутер хочет понять уровень вашей зрелости. Человек, который скажет, что я не вижу в себе недостатков или будет долго думать как ответить на этот вопрос, потеряет баллы в глазах кадрового специалиста. Не отвечайте следующим образом: «Мои недостатки: часто опаздываю, конфликтую с коллегами (руководством), ленив». Лучше всего здесь сказать, что вы «трудоголик», то есть любите с головой уходить в работу, а это не всегда правильно, «перфекционист» — стремитесь к совершенству во всем и из-за этого иногда теряете в скорости. А третьим вашим недостатком является стремление налаживать со всеми хорошие отношения. И иногда вы слишком добры с подчиненными, так как вам не хочется их наказывать за ненадлежащее качество выполненной работы.

4. Назовите свои сильные стороны. Расскажите о своих действительно сильных сторонах, которые непосредственно применимы в работе, на которую вы претендуете и приведите примеры с фактами и цифрами.

5. На какой уровень компенсации (зарплаты) рассчитываете? Здесь вы должны объективно оценивая свои компетенции, сказать сколько хотите получать и обосновать выгоду компании-работодателя, если она сделает свой выбор в пользу вас как сотрудника. Проанализируйте также уровень зарплат, которые предлагают подобные компании для схожих вакантных мест.

6. Откуда узнали о нашей компании? Обычно этот вопрос задает представитель работодателя с целью узнать, какой канал поиска кандидатов работает. Этот вопрос не относится с каверзным, скорее он просто информационный и направлен на оптимизацию поиска кадров для данной организации. Просто ответьте, как есть, например, узнал о вакансии на сайте вашей фирмы.

Таблица основных критериев оценки кандидата на собеседовании

Качество кандидата	Доказательство
Честность	Умение честно сказать о своих недостатках с примерами
Уровень профессиональных компетенций	Примеры измеримых достижений на предыдущей работе, наличие наград и портфолио
Стрессоустойчивость и воля	Проявление спокойствия при разборе кейсов
Тактичность	Вежливый тон, мягкие жесты, открытая поза
Креативность	Быстрые и нестандартные ответы на каверзные вопросы рекрутера
Общий уровень грамотности	Правильная речь, употребление терминов

Специалист отдела образования

Методист информационно-методического центра

Главный бухгалтер

Директор Буйского представительства Современной гуманитарной академии

Директор Центра «Уникум»

Чтобы получить профессию,

которая будет нравиться,

и обеспечивать тебя

всю жизнь,

необходимо внимательно изучить себя.

Не помешает детальное

ознакомление с профессиями,

которые соответствуют изученным характеристикам.

И только после этого необходимо

выбирать учебное заведение.

Нельзя отступать от

поставленных целей.

Помощь в выборе профессии

могут оказывать родители, родственники,

учителя и просто знакомые.

Нельзя позволять друзьям и родственникам

давить на выбор и принимать за себя решение.

Учти их мнения как варианты выбора

и внимательно, будто под микроскопом,

изучи каждый в отдельности.

Нельзя увлекаться внешней стороной профессии.

У каждой из них есть как достоинства,

так и недостатки. Постарайся предусмотреть

все плюсы и минусы

своего профессионального выбора.

На приеме у врача.

В парикмахерском салоне.

На уроке физкультуры.

В городском транспорте.

В ресторане.

Приложение 3

Маршрутный лист

МОУ СОШ №

Площадка	Отметка педагога
1. «Делу время, потехе 15 минут»	
2. «Для меня профессия не на день, всю жизнь»	
3. «Теоретик»	
4.«Отдел кадров»	
5.«Рабочая специальность»	





«Колесо профессий 21 века»

Добрый день.

Впервые в России Московская школа управления «СКОЛКОВО» и Агентство стратегических инициатив провели масштабное исследование «Форсайт Компетенций 2030», в котором приняли участие свыше 2500 российских и международных экспертов, чтобы выявить востребованные профессии в 19 отраслях экономики. Был создан Атлас новых профессий, которые будут возникать в ближайшие годы в наиболее перспективных, высокотехнологичных и быстрорастущих отраслях российской экономики. Скорость изменений увеличивается, сложность профессиональных задач возрастает. Некоторые занятия в сфере ИТ, например менеджер социальных сетей, профессиональный блогер, сео-оптимизатор, хедхантер, не были известны в начале 2000-х, а теперь стали популярными и высокооплачиваемыми. Какими знаниями, умениями и навыками нужно обладать, чтобы быть востребованным специалистом в новом мире?

Мы предлагаем Вам небольшую игру-упражнение **«Колесо профессий 21 века»** для знакомства с профессиями, которые будут востребованы в России в ближайшее десятилетие. Некоторые профессии, которые сегодня могут показаться фантастическими, хотя первые шаги в решении профессиональных задач такого рода (например, задачи киберпротезистов, программистов виртуальных миров и др.) уже сделаны, профессии, которые являются новыми не только для России, но и для других стран, появятся в различных отраслях российской экономики уже к 2020 году.

Предлагаем Вам раскрутить наше колесо профессий и немного пофантазировать. Как Вы думаете, к какой отрасли экономики можно отнести данную профессию? А чем будет заниматься специалист данной профессии. На каком предприятии вашего города, района мог бы найти применение профессионал.

Упражнение направлено на знакомство школьников с профессиями. На столе расположено колесо с секторами, на которых написаны профессии и стрелкой. Учащиеся рассказывают о том, что к 2020 году практически все отрасли российской экономики пополнятся рядом новых профессий и предлагают присутствующим раскрутить колесо новых профессий, попробовать охарактеризовать выпавшую профессию, соотнести её с предложенными отраслями российской экономики, представить, где бы мог работать человек данной профессии.

Новые профессии, представленные в колесе:

БИОЭТИК - Специалист, обеспечивающий нормативно-правовые и этические рамки деятельности медицинских, диагностических и биоинженерных центров, в которых осуществляется трансплантология и генетическое моделирование. Без консультаций с биоэтиком не обойдется ни одна передовая лаборатория – особенно когда дело дойдет до клонирования органов и серьезного вмешательства в гены эмбрионов. Неслучайно один из ведущих американских вузов – Йельский университет – уже запустил программу по биоэтике на медицинском факультете.

АРХИТЕКТОР ЖИВЫХ СИСТЕМ - Специалист по планированию, проектированию и созданию технологий замкнутого цикла с участием генетически модифицированных организмов и микроорганизмов. Такой профессионал будет незаменим в автономных городах – он сможет рассчитать необходимую мощность биореакторов, разработает проекты городских ферм и тщательно продумает систему переработки мусора.

ОПЕРАТОР КРОСС-ЛОГИСТИКИ -Профессионал, в компетенции которого входят подбор оптимального способа доставки грузов и перемещения людей различными видами транспорта, контроль и отладка движения потоков через сеть разных видов транспорта, мониторинг проходимости транспортных узлов, перераспределение потоков транспортных сетей.

РЕЦИКЛИНГ-ТЕХНОЛОГ - Специалист по разработке и внедрению технологий многократного использования материалов, созданию новых материалов из промышленных отходов, а также разработке технологий безотходного производства. В России сейчас только начинают осваивать технологии бережливого и экологически ответственного производства – в то время как на Западе они уже активно применяются. Например, молодой дизайнер Виктор Монсератт изобрел «рециклинг-велосипед» – машину, которая превращает пластиковые отходы в нить, которая может быть использована для производства мебели. А новозеландец Дэниел МакЛафлин выяснил, что отходы шерсти у производителей ковров составляют около 7%, и запустил производство «биошерсти» (biowool) из отходов с добавлением биорезины.

АРХИТЕКТОР ТРАНСМЕДИЙНЫХ ПРОДУКТОВ - Специалист, проектирующий контент (персонажи, истории, конфликты, проблемы, обучающее содержание) и сервисы для нескольких средств массовой коммуникации (телепрограммы, игры и др.). Он должен уметь выстроить убедительную систему взаимодействия между разными форматами (согласованность образа персонажей и взаимосвязь/дополнительность происходящих с ними историй). Эта профессия требует нестандартного мышления. Например, в одной из американских школ в рамках художественного проекта ученики зашифровали текст стихотворения в программный код, затем перевели его в обучающую программу Scratch, позволяющую создавать анимацию, а потом в LEGO Mindstorms EV3 – язык программирования роботов. А в интерактивном онлайн-сериале для детей «Inanimate Alice» используется и текст, и видео, и картинки, и интерактивные игры

СПЕЦИАЛИСТ ПО ДЕТСКОЙ ПСИХОЛОГИЧЕСКОЙ БЕЗОПАСНОСТИ - Профессионал, тестирующий различные детские товары и

сервисы (игрушки, игры, мультфильмы, одежду, мебель и др.) на предмет угроз для психики и потенциального вреда развитию ребенка. По итогам тестов он вносит рекомендации по доработке продукта и способам его использования.

КООРДИНАТОР ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОНЛАЙН-ПЛАТФОРМЫ -

Специалист внутри образовательного учреждения или независимом образовательном проекте, который имеет компетенции в онлайн-педагогике и сопровождает подготовку онлайн- курсов по конкретным предметам / дисциплинам, организует и продвигает конкретные курсы или типовые образовательные траектории, модерировать общение преподавателей и студентов в рамках курсов или платформ, задает требования к доработке функционала платформы. В некоторых российских вузах появились целые подразделения, отвечающие за эти функции – например, в МФТИ существует Лаборатория инновационных образовательных технологий, а в Высшей школе экономики — Центр развития образовательной среды. Это, в частности, позволило вузам разработать собственные онлайн-курсы для платформы Coursera. Развиваются и российские онлайн-платформы, например, «Универсариум» и «Eduson».

МЕНТОР СТАРТАПОВ - Это профессионал с опытом реализации собственных стартап-проектов, курирующий команды новых стартапов, обучающий их на практике собственных проектов ведению предпринимательской деятельности. На Западе ментор — уже сложившаяся профессия, а в России, в связи со слабым развитием малого бизнеса, она только набирает популярность. Тем не менее уже сейчас в бизнес-инкубаторах и акселераторах (например, бизнес-инкубатор ВШЭ, Стартап Академия «Сколково» и Венчурная академия LaunchGurus) существуют менторские программы. Услуги независимых специалистов также пользуются спросом.

ТРЕНЕР ПО МАЙНД-ФИТНЕСУ - Специалист, который разрабатывает программы развития индивидуальных когнитивных навыков (например, память, концентрация внимания, скорость чтения, устный счет и

др.) с помощью специальных программ и устройств с учетом особенностей психотипа и задач пользователя. Такие программы существуют уже сейчас – например, Mind Fitness Training Institute в Вирджинии предлагает всем желающим 7-дневный интенсив по развитию когнитивных навыков, а компания Lumosity разработала более 40 онлайн-игр для развития когнитивных навыков.

ТРЕНДВОТЧЕР/ ФОРСАЙТЕР - Специалист, отслеживающий появление новых тенденций в разных отраслях экономики, общественной жизни, политике и культуре, составляющий отчеты о влиянии новых тенденций на клиентские потребности. На дальнем горизонте умение работать с «образами будущего» станет универсальной компетенцией любых управленцев.

ПРОЕКТИРОВЩИК ИНФРАСТРУКТУРЫ «УМНОГО ДОМА» - Специалист, занимающийся проектированием, установкой и настройкой интеллектуальной системы управления домашним хозяйством (например, бытовая техника, системы безопасности, энергоснабжения, водоснабжения и др.) «Умные дома» появляются уже сейчас, но данная профессия вряд ли станет популярной ранее чем через 7–10 лет.

ПРОРАБ-ВОТЧЕР - Специалист по строительству с применением цифровых проектов сооружений. Он может использовать системы распознавания образов для оценки хода строительства и корректировать процесс строительства с учетом результата анализа данных.

МОДЕРАТОР ПЛАТФОРМЫ ОБЩЕНИЯ С ГОСОРГАНАМИ - Специалист, который организует онлайн- и оффлайн-диалог между общественными активистами и чиновниками, отвечающими за конкретные сферы (например, образование, ЖКХ, строительство, пенсионное обеспечение и др.), для выработки совместных решений.

МУЛЬТИВАЛЮТНЫЙ ПЕРЕВОДЧИК - Специалист по организации систем обмена традиционных, заслуживаемых и альтернативных валют. Уже сейчас существуют онлайн-сервисы, где можно поменять биткоины на Webmoney или

перевести на обычный банковский счет в родной валюте (например, 24change.com или alfacashier.com). Правительства государств пока относятся к таким финансовым операциям настороженно – нетрадиционные денежные потоки сложнее контролировать. Но процесс уже зашел далеко: по данным 2014 года, оборот биткоинов в мире оценивается примерно в 11 миллиардов долларов, и уже появились первые банкоматы для виртуальных валют.

СПЕЦИАЛИСТ ПО КРИСТАЛЛОГРАФИИ - Профессионал с хорошим знанием диагностических и клинических аспектов использования кристаллов в медицине (диагностика опухолей, замещение костных тканей, проектирование медицинских инструментов). Профессия появится до 2020 года.

КЛИНИЧЕСКИЙ БИОИНФОРМАТИК - В случае нестандартного течения болезни строит компьютер-ную модель биохимических процессов болезни, чтобы понять первопричины заболевания (выявляет нарушения на клеточ-ном и субклеточном уровнях). На Западе эта специальность существует уже не первый год и направлена на то, чтобы по максимуму использовать весь багаж накопленной информа-ции – генетической, биологической и медицинской для того, чтобы подобрать индивидуальный метод лечения для кон-кретного пациента. Трансляционная медицина есть и в России, и специалисты прогнозируют появление большого количества рабочих мест в этой области.

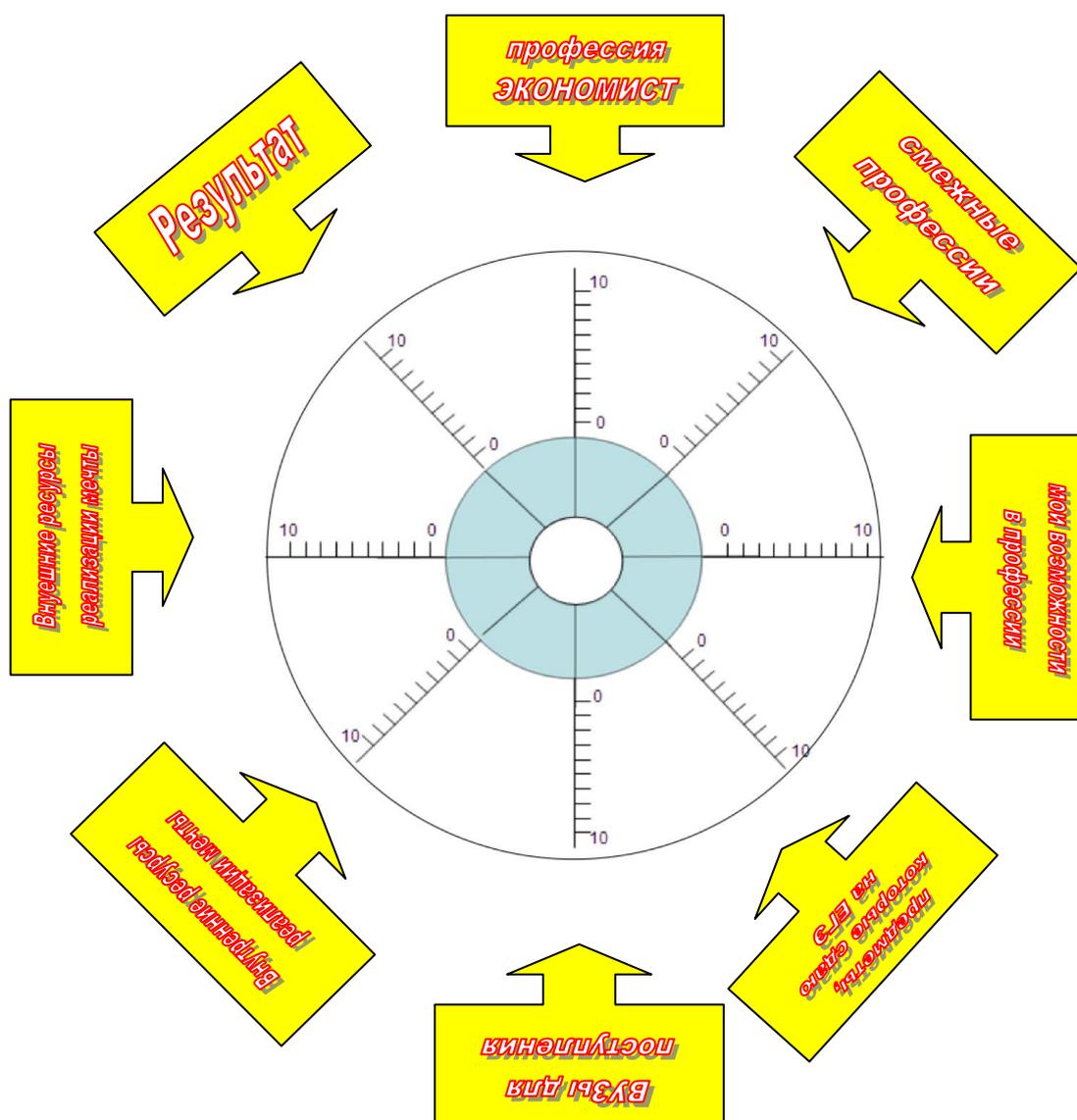
МЕДИАПОЛИЦЕЙСКИЙ - Страж порядка в медиасфере. Ищет нарушения законодательства путем мониторинга медиаресурсов лично и/или с помощью специальных программ. Сейчас в России эту функцию отчасти выполняют Роскомнадзор и «Лига безопасного Интернета», но в будущем злоупотребление информацией и киберпреступность будут расти, так что она выделится в отдельную профессию. Организатор, создатель, проводник в развлекательных игровых вселенных в реальном и виртуальном пространствах.

Сейчас популярны городские квесты – от «Бегущего города» до игр типа «Клаустрофобии», разработанных для замкнутых пространств. Также есть направление ARG – игр в альтернативной реальности, где очень размыта грань между реальным миром и игровым. В дальнейшем такие игры будут только развиваться.

«Колесо профессионального самоопределения»

Учащиеся предлагают присутствующим попробовать составить колесо профессионального самоопределения, ответить на ряд профориентационных вопросов, определить уровень своих знаний и возможностей по каждому сектору колеса по 10-бальной шкале.

Например: *Колесо моего профессионального самоопределения*





Сейчас

На какой срок?

Шкалирование позволяет непрерывно измерять степень приближения к цели. На колесе профессионального самоопределения определите от 1 до 10, что на данный момент вы знаете о выбранной вами профессии и на каком уровне и с помощью чего реализуете достижение поставленной вами цели?

Предлагаем Вам по окончании заполнения схемы «Колесо профессионального самоопределения» ответить на следующие вопросы:

- Какие _____ (сектора и т.д.) вам знакомы?

- Знания по каким секторам вам хотелось бы углубить?

- Что нужно сделать для этого?

По окончании указанного срока работы по данной схеме:

- Проанализируйте ваше колесо профессионального самоопределения.

- Отметьте, что в нем изменилось.

- Как Вы продвинулись в достижении цели?

- Что нужно сделать, чтобы продвинуться еще дальше?

Похожие профессии: Бухгалтер-экономист, Инженер-экономист, Кризис-менеджер, Финансист, Финансовый аналитик, Финансовый контролер.

Направления подготовки и специальности вузов

✓ Экономика и управление (с углубленным изучением иностранного языка и экономических дисциплин)

✓ Инноватика

✓ Математика и компьютерные науки по профилю: Математические методы в экономике и финансах

✓ Менеджмент

✓ Технология транспортных процессов

✓ Экономика

Специальности колледжей и техникумов

✓ Банковское дело(Базовая подготовка)

✓ Банковское дело(Углубленная подготовка)

✓ Экономика и бухгалтерский учет (по отраслям)(Базовая подготовка)

✓ Экономика и бухгалтерский учет (по отраслям)(Углубленная подготовка)

Функциональные и должностные обязанности экономиста:

Основная задача экономиста - анализ, планирование и прогнозирование деятельности компании. Функциональные обязанности экономиста обширны и зависят от специализации. К примеру, экономист по труду отвечает за расчет заработной платы, экономист по планированию - за планирование финансово-хозяйственной деятельности компании, экономист-финансист распоряжается финансовым бюджетом, осуществляет учет и контроль денежных потоков, экономист по сбыту контролирует соблюдение условий договора по поставкам продукции, экономист по бухгалтерскому учету ведет учет денежных средств, товарно-материальных ценностей, основных средств, экономист по товарно-материальному обеспечению отвечает за обеспечение и рациональное использование материальных ресурсов, экономист банковской сферы работает с финансовой отчетностью, документами, ценными бумагами.

Квалификационные требования к экономисту:

Экономист должен иметь высшее экономическое/финансовое образование, быть уверенным пользователем ПК, хорошо знать MS Excel, 1С, основы бухгалтерского учета, налоговое законодательство, иметь опыт работы в данной сфере от одного года, в некоторых случаях требуется знание иностранных языков.

К профессиональным качествам экономиста можно отнести внимательность, аккуратность, усидчивость, логическое мышление, аналитические способности.

Финансовый сектор

Финансовый сектор – система экономики, помогающая регулировать перераспределение капитала, направляя его на наиболее востребованные рынком проекты. Общая тенденция в новой экономике — уменьшение числа посредников-людей и замещение их интеллектуальными автоматизированными системами. Поэтому многие профессии финансового сектора (такие как

бухгалтер или операционист) попадают в число профессий-пенсионеров и в ближайшие годы будут постепенно уходить. Тем не менее сфера финансов может дать простор для творчества и оригинального мышления там, где речь идет о финансировании крупных или инновационных проектов, страховании рисков, разработке новых инструментов пенсионного накопления и пр. Кроме того, благодаря Интернету появляются новые финансовые инструменты, такие как краудфандинг и краудинвестинг, в Сети развиваются новые валюты, основанные на цифровых кодах (криптовалюты) и происходят другие интересные процессы. ЧТО МЕНЯЕТСЯ В ОТРАСЛИ? Альтернативные валютные системы – криптовалюты (например, биткойн) или локальные валюты (например, «брикстонский фунт» в Лондоне, действующий в границах одного района) Экономика репутации/экономика заслуг (немонетарный товарно-денежный обмен, где валютой становится репутация человека в сообществе, в том числе его опыт, связи, достижения и т. д.) Краудфандинг (безвозмездное финансирование идей и проектов пользователями Интернета) и краудинвестинг (возможность вложить инвестиции в перспективные стартапы через Интернет) Прямые инвестиции в талантливых людей (вложение в чужое образование и проекты на возмездной основе).

ПРИМЕРЫ ЗАДАЧ БУДУЩЕГО:

- ✓ Разработка систем автоматизации рутинных процессов
- ✓ Оценка стоимости нематериальных (в том числе человеческих) активов
- ✓ Проектирование и управление валютными системами, включая альтернативные и заслуговые валюты
- ✓ Управление системами краудфандинга и краудинвестинга
- ✓ Разработка систем оценки заслуг
- ✓ Диверсификация рисков с использованием новых инструментов инвестирования.

<http://edu2035.org/pdf/GEF.Atlas-ru.pdf>

ГДЕ МОЖНО ПОЛУЧИТЬ БАЗОВОЕ ОБРАЗОВАНИЕ, ЧТОБЫ СТАТЬ ТАКИМ СПЕЦИАЛИСТОМ?

- ✓ Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики» (НИУ-ВШЭ)
- ✓ Российский экономический университет им. Г. В. Плеханова
- ✓ Финансовая Академия при Правительстве РФ
- ✓ Российская академия народного хозяйства и государственной службы при Президенте Российской Федерации
- ✓ Санкт-Петербургский государственный университет
- ✓ Московский государственный университет экономики, статистики и информатики (МЭСИ)

Интерактивная игра «Парикмахерская»

(для профильного курса «Парикмахер»)

Цель: повышение мотивации и интереса у обучающихся профильного курса к обучению, а также развитие их творческих способностей.

Задачи:

- развитие коммуникативных навыков обучающихся;
- повышение уровня знаний и навыков в области парикмахерского искусства;
- развитие креативного мышления и воображения;
- формирование чувства ответственности за свои действия и результаты;
- воспитание положительного отношения к труду и профессии парикмахер.

Игроки делятся на команды и отвечают на задания игры. Задания могут быть связаны с укладкой волос, стрижкой, окрашиванием, уходом за волосами и тд. Команды получают баллы за выполнение заданий, побеждает команда,

набравшая наибольшее количество баллов. Игра состоит из 15 заданий. В Центре слайда находится задание (вопрос, загадка, фото, рисунок и т.д), после щелчка мышкой по слайду с заданием появляется подсказка – рисунок, а после второго щелчка – появляется правильный ответ к заданию.

Ход игры.

(За каждый правильный ответ команды получают 1 балл)

1. Какие инструменты и принадлежности используются в работе парикмахера? *(Ножницы для стрижки, фен, эл. бритва, расчёски, брашинги, массажные щётки, инструменты для окрашивания, пеньюар, бигуди, коклюшки, папilotы, заколки, невидимки, шпильки, резинки для волос, валики, гребни и тд.)*

2. Какие виды женских стрижек существуют? *(Пикси, каре, боб, милитари, гарсон, шапочка, паж, каскад, лесенка, рапсодия, сессон, шэг, аврора и тд.)*

3. Какие виды мужских стрижек существуют? *(Бокс, полубокс, канадка и тд.)*

4. Какое оборудование используется для окрашивания волос? *(Пластиковая чаша, пеньюар, кисть, расчёска, зажимы, перчатки, лопаточка, фольга и тд.)*

5. Какие средства парикмахер использует для защиты волос во время окрашивания? *(Шампуни, кондиционеры, маски)*

6. Когда мастер использует шекер? *(Мастер использует шекер при смешивания краски для волос)*

7. Что парикмахер должен знать о волосах клиента, чтоб сделать правильную стрижку? *(Тип волос, их состояние, длину и форму)*

8. Как называется процесс завивки волос на бигуди или щипцы? *(Химическая завивка, биоавивка, термическая завивка)*

9. Какие инструменты и принадлежности нельзя использовать при

химической завивке и окрашивании волос? *(Нельзя использовать металлические инструменты и принадлежности)*

10. Какие волосы нельзя подстригать электромашинкой? *(Грязные и мокрые волосы)*

11. С помощью, какой щетки выполняется укладка волос длиной до плеч? *(Круглой щеткой выполняют укладку волос длиной до плеч)*

12. Как правильно подобрать шампунь? *(Шампунь подбирают с учётом типа волос и их состоянии)*

13. Какие приёмы мытья головы ты знаешь? *(Существует два приёма мытья головы: с наклоном головы вперёд и с наклоном головы назад)*

14. Как часто можно мыть голову? *(При правильном выборе средств по уходу за волосами, голову можно мыть каждый день)*

15. В каких случаях массаж головы противопоказан? *(Массаж головы противопоказан при наличии кожных заболеваний, сильном выпадении волос, повышенном давлении, нервных заболеваниях и травме головы)*

Подведение итога игры.

Интерактивная профориентационная игра для старшеклассников

«Что? Где? Когда?»

Профориентационная игра «Что? Где? Когда?» разработана для обучающихся 9-11 классов образовательных организаций и направлена на создание условий для формирования готовности к профессиональному самоопределению

Данная профориентационная игра стимулирует познавательную активность учащихся, способствует формированию интереса к знаниям, расширяет их информационное поле, в том числе о мире профессий, развивает эрудицию. Игра дает обучающимся возможность получить знания в доступной форме и на практике приобрести навыки принятия решения, способствует

формированию характера, развитию воли и интеллекта, развивает умение работать в команде, лидерский потенциал, организаторские и коммуникативные способности.

Цель: Создать условия для активизация процесса профессионального самоопределения.

Задачи:

- формирование у учащихся положительной адекватной самооценки своей личности;
- актуализировать знания о профессиях;
- развитие коммуникативных способностей у обучающихся в условиях игровых ситуаций.

Материально-техническое обеспечение игры:

Ноутбук, мультимедийная установка, презентация

Ход игры:

Вступление:

Добрый день, уважаемые ребята!

Есть у меня шестерка слуг,

Проворных, удалых.

И все, что вижу я вокруг, -

Все знаю я от них.

Они по знаку моему

Являются в нужде.

Зовут их: **Как и Почему,**

Кто, Что, Когда и Где

Сегодня мы с вами совершим виртуальное путешествие в Мир профессий на игру «Что? Где? Когда?». Для перемещения воспользуемся необычным механизмом. Сядьте поудобнее, положите руки на колени. Готовы? Запускаем механизм: передаём хлопок по кругу соседу слева.

Представьте, что вы являетесь членами клуба знатоков профессий. У вас разгорелся спор о том, кто лучше знает мир профессий. Спор разделил вас на две половины – красные и синие (раздаются карточки красного и синего цвета в произвольном порядке). Прошу вас разделиться на две группы по цвету карточек. Работать вы будите в командах. Это очень хорошо, потому что один человек – это одна умная голова, а если несколько умных людей, то...несколько умных голов.

Мне предстоит помочь вам разрешить этот спор. Я принимаю решение провести турнир на знание профессий, где каждая из команд сможет доказать, что именно она является лучшим знатоком. Пред началом игры вам следует выбрать капитана. Капитаны выбирают конверт с названием для своей команды («Эрудиты» или «Знатоки»). Командам дается время, чтобы придумать небольшое приветствие и представление команды.

Объясняю порядок и условия проведения игры.

Правила игры:

1. Игра начинается с представления команд.
 2. Путем жеребьевки определяем какой команде предоставляется право первого хода.
 3. По щелчку мыши на фоне музыки вращается стрелка, после определения номера вопроса, ведущий нажимает на этот номер по таблице справа.
 4. По щелчку мыши появятся песочные часы. Для их запуска щелкаем по ним, по истечении 1 мин звучит гонг.
 5. За отведенное время команда должна определить ответ.
 6. Если команда не дает правильного ответа, то на вопрос может ответить другая команда.
 7. Побеждает команда, набравшая наибольшее количество баллов.
- Игра начинается!

1 вопрос. Назовите этого человека: классик русской литературы XIX века, дипломат, пианист и композитор. (Александр Сергеевич Грибоедов)

2 вопрос. В какую профессию сегодня превратилась профессия «Трубочист»? (Профессия «Трубочист» преобразовалась в должность. Обязанности:

✓ чистка внешних поверхностей каменных, кирпичных, металлических или аналогичных материалов с использованием химических веществ или струи пара или песка, подаваемых под большим давлением;

✓ удаление сажи из дымоходов, вытяжных и соединительных труб;

✓ очистка загрязненных, заплесневелых и поврежденных огнем поверхностей зданий.

3 вопрос. Представитель какой профессии управляет процессами: диффузией и ферментацией? (Повар, кондитер)

4 вопрос. Белка песенки поет,

Да орешки все грызет,

А орешки не простые

Все скорлупки...

Кем могла бы работать белочка в наши дни? (ЮВЕЛИРОМ)

5 вопрос. Само слово закрепилось в нашем лексиконе, хотя пришло оно с запада. Слово означает “руководство людьми”. Функции этой профессии изменяются, сегодня – это функции планирования, организации и контроля. (МЕНЕДЖЕР).

6 вопрос. Цель этой профессии – в промышленных изделиях, бытовых приборах, мебели, интерьерах квартир, офисов гармонически совместить полезность, удобство и красоту, обеспечить надежность, привлекательность и конкурентоспособность. (ДИЗАЙНЕР)

7 вопрос. Представители какой профессии в средние века заменяли врачей? (ЦИРЮЛЬНИКИ - имели право заниматься малой хирургией, вправлять вывихи, накладывать перевязки, лечить зубы, делать педикюр)

8 вопрос. Кто надевает во время работы самый дорогой в мире костюм? (КОСМОНАВТ. Цена костюма космонавта около 10 миллионов долларов)

9 вопрос. Название какой кинематографической профессии переводится на русский язык как «дающий жизнь»? (АНИМАТОР)

10 вопрос. «Не боги горшки обжигают»... А кто? (ГОНЧАР)

11 вопрос. В какой «зоологической» пословице заключается формула высшего мастерства дипломата? (И волки сыты, и овцы целы.)

12 вопрос. Отгадайте, зашифрованную пословицу о труде:



(Делу – время, потехе – час.)

Заключение.

Подсчет баллов и подведение итогов.

Притча «Мудрец и бабочка».

В старинном городе жил великий мудрец, и слава о его мудрости разносились далеко вокруг. Но в городе жил человек, завидовавший славе мудреца. И решил он придумать вопрос, на который бы не смог ответить великий мудрец. И пошёл он на ближайший луг, поймал бабочку, посадил её между сомкнутыми ладонями и сказал себе: «Спрошу – кА я мудреца: скажи, о, мудрейший, какая бабочка у меня в руках – живая или мертвая. Если он скажет – живая, я сожму ладони, и бабочка умрёт. А если скажет – мёртвая, я раскрою ладони, и бабочка улетит. И тогда все увидят, кто из нас умнее».

И отправился завистник к мудрецу и спросил его: «Какая бабочка у меня, о, мудрейший, живая или мёртвая?». И мудрец, который действительно был

очень умным человеком, ответил: «Всё в твоих руках...»

У вас, ребята, тоже всё в ваших руках. Перед вами сейчас миллион дорог. Куда вы пойдёте, какой путь выберите, какую профессию всё зависит от вас, и вся ваша будущая жизнь, вклад в дело общества тоже зависит от вас.

Шаблон презентации к игре «Что? Где? Когда?» взят в свободном доступе сети интернет: https://xn--j1ahfl.xn--p1ai/library/shablon_prezentacii_k_igre_что_где_когда_185421.html

Инструкция по работе с шаблоном «Что? Где? Когда?»

Слайд 1 . Титульный, название презентации, переход на следующий слайд по щелчку.



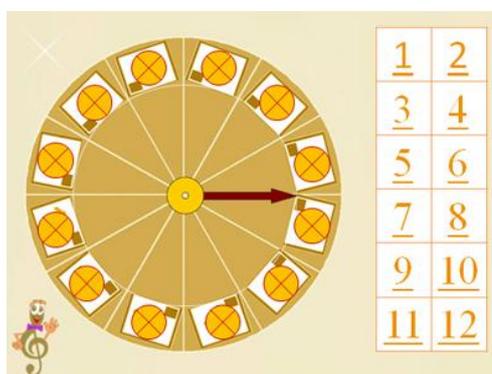
Слайд 2. Ведущий объявляет тему игры, представляет команду знатоков (по щелчку мыши звучит музыка, щелчок мыши на экране появляются фамилии знатоков, щелчок мыши – появятся фамилии авторов вопросов).



Слайд 3 . Ведущий читает отрывок из стихотворения Киплинга.



Слайд 4. Игровое поле



По щелчку мыши на фоне музыки вращается стрелка. Переход на вопрос по таблице справа. Музыкальная пауза – щелчок мышью по скрипичному ключу.

Последовательность вопросов: 12, 5, 11, 3, 6, 9, 2, 10, 8, 7, 4, 1

Слайд 6-29 – вопросы-ответы



По щелчку мыши появятся песочные часы. Для их запуска щелкаем по ним, по истечении 1 мин звучит гонг.

Переход на слайд с ответом по щелчку мыши.



Меняем текст на ответ на вопрос

Правая кнопка мыши –
изменить рисунок – выбираем
папку и рисунок для замены

Переход на следующий слайд по стрелке справа.

Слайд 5.



По щелчку по кнопке «знатоки» («зрители») меняем счет игры. Счет до 6 очков.

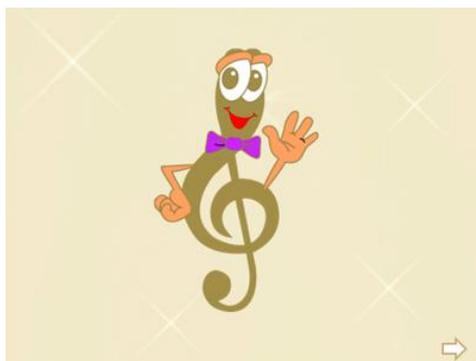
По щелчку по стрелке переход на игровое поле (слайд 4). ⇨

По щелчку по управляющей кнопке «в

конец» ⇨ осуществляется переход на слайд 31.



Слайд 31. По щелчку по значку 🔊 звучит музыка.



Слайд 30. Если необходимо, вставляете музыку. Переход на игровое поле по стрелке.

Слайд 32 - использованные ресурсы.

Заключение.

Использование технологии геймификации в профориентационной работе – это не просто развлечение, а мощный инструмент, входящий в комплексную систему профессионального самоопределения. В отличие от традиционных методов, таких как лекции или анкетирования, игровые технологии предлагают более интерактивный и вовлекающий подход, значительно повышая эффективность процесса. Они позволяют преодолеть пассивность и незаинтересованность, часто присущие подросткам при столкновении с абстрактными понятиями о будущей профессии.

Благодаря играм, дети и подростки не просто пассивно усваивают информацию о различных профессиях, а активно взаимодействуют с виртуальными или реальными моделями профессиональной деятельности. Это может включать в себя симуляторы рабочих процессов, ролевые игры, онлайн-квесты, где ребятам предлагается решать задачи, типичные для той или иной специальности.

Более того, используя элементы геймификации, такие как баллы, достижения, рейтинги, что стимулирует мотивацию и усиливает заинтересованность в процессе профориентации. Это особенно актуально для подростков, выросших в цифровую эпоху и привыкших к интерактивным форматам. Игры также способствуют развитию важных навыков, необходимых на рынке труда, таких как работы в команде, решение проблем, критическое мышление и адаптивность.

Важно отметить, что технологии геймификации — это лишь часть более широкой профориентационной работы. Эффективность игр значительно возрастает при комбинации с другими методами тестированием способностей, консультациями с профориентологами, встречами с представителями разных профессий, экскурсиями на предприятия. Профориентационные игры являются мощным инструментом, но они не заменяют компетентную консультацию

специалиста. Интегрированный подход, комбинирующий игровые технологии с другими методами, позволяет добиться наилучших результатов и помочь подросткам сделать осознанный и уверенный выбор своей будущей профессии, учитывая их индивидуальные способности, интересы и ценности, а также тенденции современного рынка труда.

Список литературы:

1. Гимельштейн Е. А., Годван Д. Ф., «Геймификация в профориентации школьников», 2020 Иркутский государственный университет, г. Иркутск
2. Климов Е. А. Как выбрать профессию. – М; 1990. – с.158
3. Климов Е. А. Психология профессионального самоопределения. – Ростов-на-Дону, 1996.
4. Пряжников Н.С., Пряжникова Е. Ю. Игры и методики для профессионального самоопределения старшеклассников. – М.: Первое сентября, 2004.
5. Резапкина Г. В. Уроки выбора профессии – Газета «Школьный психолог № 14, июль 2006: Издательский дом «Первое сентября».
6. Теория и практика применения геймификации в профориентации и профессионального самоопределения детей разных возрастных групп на разных этапах образования (Череповец, 8-9 июня 2020 г.): сборник материалов научно-практического семинара / Череповецкий государственный университет; отв. ред. Н. В. Гольцова. - Череповец: Череповецкий гос. ун-т, 2020. - 89 с.: ил., табл.; 21 см.; ISBN 978-5-85341-887-5: 100 экз.