

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Кривошеинская средняя общеобразовательная школа имени
Героя Советского Союза Федора Матвеевича Зинченко»

Квест – игра «Лабиринт профессий»

Тимошенко Мария Васильевна,
учитель - логопед

2021 г.

Пояснительная записка

Появление новых профессий требуют от педагога поиск новых и оригинальных методов, повышающих эффективность профориентационной работы в школе.

Квест — это увлекательная командная игра, с определенным сюжетом, в специально подготовленном помещении или на школьной площадке. Для победы участникам требуется решать умственные задачи, мыслить логически, применять ловкость, работать в команде. Сюжеты квестов могут быть самыми разнообразными – от популярных фильмов и компьютерных игр до неповторимых авторских сценариев.

В ходе профориентационного квеста участники не только приобретают знания, необходимые для осознанного выбора профессии, но и помещаются в специально-созданные условия, которые способствуют раскрытию способностей ребенка, развитию личностных качеств, проявлению творческой инициативы, формированию универсального способа решения жизненных проблем.

Познакомившись с легендой квеста – ребята получают задание: решая предложенные головоломки, отвечая на каверзные вопросы, выполняя различные задания и получая подсказки, собрать фрагменты формулы успешного выбора профессии воедино или назвать какую-то определенную профессию.

Дети с большим интересом и азартом выполняют задания, стараясь опередить соперников. В процессе игры школьники получают новые знания о профессиях, приобретают коммуникативные навыки, умения продуктивно работать в команде, находить компромиссы для достижения общей цели.

Цель квест -игры: создание позитивной мотивации учащейся молодёжи к осознанному выбору будущей профессии.

Задачи квест -игры:

- способствовать приобретению подростками знаний о профессиях;
- систематизировать знания учащихся о профессиях;
- развивать познавательные процессы, наглядно-образное мышление;
- воспитывать уважение к труду и людям труда.
- сплочение команды в процессе преодоления трудностей;
- организация активного отдыха обучающихся.

Ожидаемый результат:

в процессе игры играющие получают возможность самостоятельно выбирать и структурировать материал, анализировать полученную

информацию, учиться самостоятельно, принимать решение, работать в команде. Получают представление о профессиях, что дает учащимся возможность более четко сформировать свой профессиональный выбор.

Подготовительная работа:

каждый класс заранее придумывает название, девиз и логотип своей команды.

Перед игрой каждая команда представляет короткое приветствие. Капитан команды получает маршрутный лист.

Приложение 1

Материалы и оборудование:

- раздаточный материал на каждую станцию;
- маршрутные листы для каждого класса;
- маркеры.

Краткое описание игры:

игра проводится как внеурочное интерактивное образовательное событие, являясь групповым соревновательным путешествием.

Примерная продолжительность игры: 60 минут.

Состав команды: 5-6 человек (в том числе, обучающиеся с ОВЗ).
Всего команд-участников – 6 (8А, 8Б, 8В, 9А, 9Б, 9В).

Для проведения игры необходимо:

- подготовить просторный зал, лучше школьные рекреации на двух этажах, на которых будут размещены Старт, 6 точек лабиринта, Финиш;
- назначить 6 наставников (учеников 10 классов): по 1 наставнику на каждую точку. Наставники проводят игру, выдают творческие задания. Они же оценивают работу и ставят баллы в маршрутном листе;
- максимальное количество баллов на каждом этапе – 10;
- назначить 2 консультанта: по 1 на Старте и Финише. Они выдают маршрутные листы, заслушивают приветствие команд, консультируют по правилам, подводят итоги, награждают победителей и призеров;
- при подведении итогов консультанты могут определить самую дружную, организованную, сплочённую, творческую команду;
- назначить 2 дежурных, которые стоят на этажах и следят за порядком;
- разработать маршрутные листы, где будут указаны точки лабиринта в определенном порядке для каждой команды;

- подготовить карточки с буквами, которые будут получать команды за правильно выполненное задание на каждой точке лабиринта;
- подготовить наградной материал по итогам игры;

Каждая команда получает маршрутный лист, в котором точки указаны в определенном порядке (очень важно, чтобы команды не пересекались на точках и не мешали друг другу):

1. точка «Ключевые слова»
2. точка «Профессии в пословицах и поговорках»
3. точка «Отгадай профессию»
4. точка «Пойми меня!»
5. точка «Цепочка профессий»
6. точка «Аукцион»

Время прохождения каждой точки лабиринта: 10 минут.

Ход игры:

Ведущий квест – игры читает письмо - обращение участникам:

Здравствуйте, ребята! - Задумывались ли вы, кем станете, какую профессию выберете?

Каждому школьнику в старших классах предстоит выбрать свой профессиональный маршрут, и для того, чтобы не ошибиться в этом выборе необходимо, хорошо разбираться в многообразии мира профессий.

Дорогие ребята, сегодня вам предстоит принять участие в интересном и увлекательном путешествии по лабиринту профессий.

Вам предстоит пройти 6 точек, выполнить задания и собрать 6 карточек с буквами, из которых необходимо составить слово, обозначающее профессию.

Какая команда сделает это быстрее и лучше – победит в нашем испытании и будет признана самой профессиональной командой.

Каждая команда получает маршрутный лист с указанием точек.

1 точка «Ключевые слова».

Наставник

-Я предлагаю вам определить, к каким профессиям относятся те группы слов, которые я вам сейчас буду зачитывать. Вы должны назвать, к какой профессии можно отнести эти слова:

1. Рисунок, проект, план, город, гармония, чертеж, конструкции, строительство, здания, памятники.

(Архитектор)

2. Ткань, раскрой, лекало, костюм, ножницы, ателье.

(Портной)

3. Белый халат, больная, поликлиника, диагноз.

(Врач)

4. Верстак, рубанок, станок, древесина, мебель, мастерская.

(Столяр)

5. Газета, новости, современность, люди, оперативность, редакция, факты.

(Журналист)

6. Земля, природа, поле, теплица, сад, сорта, растения, уход, плоды, зерно, удобрения, урожай.

(Агроном)

2 точка «Профессии в пословицах и поговорках»

Наставник

- О какой профессии говорят эти пословицы и поговорки?

1. Не игла шьет, а руки.

2. Где шьют, там и порют.

3. Как скроишь, так и тачать станешь.

Портной.

1. Тяжело молоту, тяжело и наковальне.

2. Куй железо, пока горячо.

3. Не огонь железо калит, а мех.

Кузнец.

1. Что в котел положишь, то и вынешь.

2. Кашу маслом не испортишь.

3. Не котел варит, а стряпуха.

Повар

1. Береги землю родную, как мать любимую.

2. Жить – Родине служить.

3. Для Родины своей ни сил, ни жизни не жалеи.

Военнослужащий.

3 точка «Отгадай профессию»

Наставник

- О какой профессии идет речь?

Это слово пришло к нам из французского языка и в переводе имеет одно из значений «акробатическая имитация падения в цирке». Работа человека этой профессии – это не только падения, но и масса других сложных и опасных действий, которые выполняются на лошади или в автомобиле, в самолете и поезде.

– **КАСКАДЁР.**

По определению толкового словаря В.И.Даля «...этот человек-купец, торгующий деньгами и денежными бумагами, занимающийся учетом векселей и переводом платежей из одного места и государства в другое и удерживающий за такую услугу оговоренный процент в свою пользу». О ком идет речь?

– **БАНКИР.**

Название этой профессии происходит от имени древнеримской богини цветов и весеннего цветения. Искусство составлять букеты и цветочные композиции известно с давних времён. Одно из первых руководств по составлению букетов, гирлянд и венков на русском языке было опубликовано в 1913 году. В настоящее время эта профессия является одной из самых востребованных.

– **ФЛОРИСТ.**

Его профессия – оставлять следы: линии и росчерки, буквы и виньетки. Он пишет не на бумаге, его материал: стекло, камень, металл, дерево, линолеум. В переводе с французского это слово означает «художник или мастер, занимающийся вырезанием изображений на пластинах из разных твердых материалов».

- **ГРАВЁР**

Первый после царя» - так говорили о людях этой профессии великий Фаберже. Профессия эта дошла до нас из далекой древности; и сегодня, как и много веков назад, она приносит творческое наслаждение, стабильный доход и известность. Золотые руки мастера оживляют холодные камни и равнодушный металл.

– **ЮВЕЛИР**

4 точка «Пойми меня» (профессиональный «крокодил»)

Капитан команды должен показать профессию, которую ему показывает наставник с помощью пантомимы, а команда должна отгадать, что это за профессия. Чем больше профессий команда отгадает за 10 минут, тем больше баллов набирает команда.

Профессии для конкурса:

1. Кузнец 5. Парикмахер 9. Дрессировщик
2. Водитель 6. Учитель 10. Фотограф
3. Повар 7. Строитель
4. Столяр 8. Полицейский

5 точка «Цепочка профессий»

Команда должна назвать профессию на каждую букву алфавита, например, А-актер Б – банкир, Г – грузчик, Д – дегустатор, Е – егерь, Ж – жестянщик и т.д. Чем больше будет букв, на которую названа профессия, тем больше баллов получает команда.

6 точка «Аукцион».

Написать на листе бумаги за 3 минуты как можно больше слов, связанных с профессией (ВРАЧА, УЧИТЕЛЯ, ПРОДАВЦА, СТОЛЯРА). Слова зачитываются по очереди всей командой.

Каждая команда, пройдя определенную точку, получает карточку с буквой. Пройдя все этапы, команда сдает жюри маршрутный лист и профессию, которая получилось из собранных карточек.

- 1 команда – артист
- 2 команда – бармен
- 3 команда - диктор
- 4 команда - лётчик
- 5 команда – токарь
- 6 команда – хирург

Все команды собираются в актовом зале, где представляют по очереди профессии, названия которых они собрали из карточек, полученных в процессе прохождения квеста.

В это время консультанты подсчитывает баллы каждой команды и награждают победителей квест-игры.

Список использованной литературы:

1. Голуб Г.Б., Великанова А.В. Предпрофильная подготовка учащихся: Рекомендации по организации и проведению/ Под ред. Проф.Е.А. Когана.- Самара: Издательство «Учебная литература», 2006.
2. Дидактический материал по курсу «Твоя профессиональная карьера» /Под ред. С.Н. Чистяковой.-М.: Просвещение, 1998.
3. Митина Л.М. Психология развития конкурентноспособной личности. - М.:МПСИ; Воронеж: НПО «МОДЭК», 2002.
4. Резапкина Г.В. Я и моя профессия: Программа профессионального самоопределения для подростков.- М.: Генезис, 2000.

Квест –игра «Лабиринт профессий»

Маршрутный лист № 1

№	Название точки	Место проведения	Баллы
1	«Ключевые слова»	К. №202	
2	«Профессии в пословицах и поговорках»	К. №203	
3	«Отгадай профессию»	К. № 205	
4	«Пойми меня»	К. № 206	
5	«Цепочка профессий»	К. № 211	
6	«Аукцион»	К.№ 215	

Квест –игра «Лабиринт профессий»

Маршрутный лист № 2

№	Название точки	Место проведения	Баллы
1	«Профессии в пословицах и поговорках»	К. №203	
2	«Ключевые слова»	К. №202	
3	«Пойми меня»	К. № 206	
4	«Цепочка профессий»	К. № 211	
5	«Аукцион»	К. № 215	
6	«Отгадай профессию»	К.№ 205	