



**Управление образования, спорта и физической культуры администрации
города Орла
муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение –
лицей №28 г. Орла имени дважды Героя Советского Союза
Г.М. Паршина**

**Профориентационный квест
«СТО дорог – одна ТВОЯ!»
(для обучающихся 9-11 классов)**

Автор - составитель:
Кваша Диана Сергеевна, педагог-психолог

Орел, 2025г.

В настоящее время профессиональному самоопределению детей и подростков уделяется пристальное внимание как в общеобразовательных учреждениях, так и в учреждениях дополнительного образования. Это обусловлено инновационными процессами в социально-экономической сфере, в системе образования в целом, а также новыми требованиями к личности как субъекту профессиональной деятельности.

Современный уровень научно-технического, производственного и социально-психологического развития российского общества, а также те проблемы, с которыми сталкиваются обучающиеся при профессиональном самоопределении, вынуждают по-новому взглянуть на организацию профориентационной работы и требуют от педагога поиска новых и оригинальных методов, повышающих эффективность данной работы в школе. Как показывает практика, современные дети лучше усваивают информацию в процессе самостоятельного получения, анализа и систематизации материала. Учитывая это, в профориентационной работе применяется такой эффективный метод работы, как профориентационный квест-игра.

В 2023-2024 учебном году мониторинг профессионального самоопределения подростков показал, что лишь немногие подростки имеют твердые профессиональные намерения, а остальные и вовсе не задумываются о своих профессиональных планах, не имеют четкой позиции, сомневаются в своем профессиональном выборе или вовсе его не имеют. Проанализировав результаты данного мониторинга я пришла к выводу, что необходимы новые подходы к организации профориентационной работы с обучающимися, использование новых, инновационных форм профориентационной работы, и именно поэтому для обоснования эффективности применения квест - игры в профориентационной работе с обучающимися 9-11 классов во внеурочной деятельности муниципального лицея №28 г. Орла мной был разработан и апробирован профориентационный квест «СТО дорог – одна ТВОЯ!».

Данное мероприятие направлено на решение проблемы профессионального самоопределения подростков как одной из ключевых задач организации профориентационной работы.

Выбор формы мероприятия, как профориентационный квест, обоснован тем, что данная форма предполагает максимальное вовлечение школьников в активную практическую деятельность профессиональной направленности. Кроме того, такая форма увлекательна и познавательна, она содержит элементы соревнования, дает возможность творчески проявить себя, работать, как индивидуально, так и в команде, иначе говоря, быть одновременно предельно разнообразной и целостной. Кроме того, участники становятся более раскрепощенными в общении, повышают познавательно-речевую активность, учатся вместе решать задачи, согласовывать различные точки зрения, брать на себя ответственность, разделять и адекватно воспринимать успехи и неудачи команды, что приводит к сплочению подростково-юношеского коллектива.

Методическая разработка профориентационной квест-игры «СТО дорог- одна ТВОЯ!» рассчитана на обучающихся 9-11 классов. Играть можно как между классами, так и между командами одного класса. Участники оказываются в ситуации, в которой перед ними стоит одна общая задача. Они помогают друг другу, общаются между собой, анализируют различные ситуации. В ходе игры каждый участник имеет возможность апробировать себя в той или иной профессии, «почувствовать» себя в конкретной профессиональной деятельности, что способствует более осознанному выбору будущей профессии.

Представленная разработка содержит полностью авторский сценарий квеста с уникальным содержанием.

Универсальность данной разработки состоит в том, что содержание заданий, выбранные профессиональные сферы и специальности можно варьировать в зависимости от возможностей и приоритетов образовательного учреждения, в котором планируется проведение профориентационного

квеста, а также стоящих педагогических задач, индивидуальных особенностей и запросов участников.

Разработка направлена на улучшение качества психолого-педагогической поддержки личности обучающегося в ситуации профессионального самоопределения.

Основные целевые установки разработки связаны с созданием позитивной мотивации обучающихся к осознанному выбору будущей профессии, с предоставлением возможности проявить индивидуальные творческие способности каждому участнику и одновременно развить навыки коллективного взаимодействия, а также с развитием профессионального самоопределения участников.

Сценарий квеста заключается в том, участник оказывается на перекрестке, но вместо светофора - былинный камень, указывающий на то, что ждет «странника» в каждом из направлений: «направо пойдешь....первый путь выбора профессии», «налево пойдешь..... второй пусть выбора профессии» и т.д.

Каждая локация - это одна профессиональная отрасль. Задания на локациях составляются таким образом, чтобы погрузить обучающихся в профессиональную среду и активизировать практическое применение их знаний и умений, т.е., двигаясь от одной локации к другой, выполняя разнообразные занимательные задания, и, решая непростые головоломки, учащиеся все больше узнают о профессиях, приобретут коммуникативные навыки (эффективного общения в разных формах и условиях), научатся продуктивно работать в команде, находить компромиссы для достижения общей цели.

Для проведения данного квеста необходимы большой зал для начала и окончания игры и отдельные помещения для локаций, специальное оснащение для каждой локации в соответствии с ее тематикой.

Перед игрой участники делятся на три команды, состоящие из равного количества человек. В каждой команде выбирается капитан, у которого во

время игры находится маршрутный лист. На листе указаны станция, место ее нахождения, порядок прохождения. Для каждой команды маршрут начинается с разных станций, чтобы избежать «пробок». План квеста и маршрутные листы прилагаются.

Цель: формирование представления о мире профессий, профессиональном самоопределении подростка; создание позитивной мотивации у обучающихся к осознанному и ответственному выбору профессии с учетом их интересов и способностей.

Задачи:

Образовательные:

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

- способствовать расширению представлений о новых и перспективных профессиях;

- способствовать расширению представлений о личностных качествах, необходимых для освоения желаемой профессии

Развивающие:

- стимулировать развитие познавательных процессов;
- стимулировать развитие творческих способностей, воображения;
- стимулировать развитие умения выделять профессионально важные качества и навыки;

- стимулировать развитие коммуникативных способностей при работе в группе;

Воспитательные:

- активизировать интеллектуальные и творческие возможности;
- развивать умение работать в команде, договариваться, высказывать свое мнение и выслушивать мнение других;

- воспитать интерес и уважение к профессиям, познавательную активность;

- воспитать любовь к труду; уважительное отношение к людям разных профессий;
- воспитать уважение к своим товарищам;
- способствовать профессиональному самоопределению.

Планируемые результаты:

- развитие коммуникативных навыков, установление эмоциональных контактов между учащимися;
- развитие учебных умений и навыков (анализ, синтез, ассоциативный процесс, постановка целей, абстрагирование, поиск информации, структурирование знаний, и пр.);
- формирование умений самостоятельно оценивать и принимать решения;
- повышение личной ответственности за достижения и результаты команды;
- формирование культуры межличностных отношений и толерантности;
- увеличение доли учащихся 9-11 классов, определившихся с выбором профессии, приобретение опыта;

В квест-игре школьники получают новые знания о профессиях, познакомятся со специалистами данных профессий, приобретут коммуникативные навыки (эффективного общения в разных формах и условиях), научатся продуктивно работать в команде, находить компромиссы для достижения общей цели.

Продолжительность квест-игры: 1,5-2 часа

Оборудование и материалы: специально оснащенные помещения (актовый зал, кабинеты для локаций); компьютер, проектор, экран (в актовом зале); инструменты, материалы, карточки с заданиями для каждой локации; ручки, карандаши, фломастеры, листы бумаги А4; ножницы; жетоны; уголь активированный, средство от аллергии, обезболивающее, аммиак, перекись водорода, йод; бриллиантовый зеленый, бинт марлевый, бинт эластический, жгут резиновый для остановки кровотечений; медицинский термометр,

шприц, шпатель, антибиотик; медицинский халат, перчатки, маска, бахилы; знаки, гербы и номера служб спасения: 01,02,03,04; карточка с перечнем предметов: зубная щетка, тарелка, спальный мешок, нож, ремень, носовой платок, наручные часы, котелок, зубная паста, полотенце, спички, йод, ложка, кружка, компас, мыло с мыльницей, бинт, расческа, вата, фонарик; листочки, на которых написаны названия цветов: лютики, золотой шар, тюльпан, портулак, лаванда, флоксы, роза, шафраны, георгин; текст сказки про строительство, набор вырезанных букв для составления слов, связанных с профессией.

Сценарий мероприятия (квест-игры)

«СТО дорог-одна ТВОЯ!»

1. Подготовительный этап.

- 1) Предварительно украшается и оснащается помещение, в котором проходит квест.
- 2) На стенах развешиваются картины с различными профессиями.
- 3) На двери кабинетов наклеиваются названия локаций и помещений, специальные знаки.
- 4) Составляется карта с обозначениями всех локаций и помещений.
- 5) Оснащается актовый зал, в котором начинается и заканчивается квест.
- 6) Подготавливаются кабинеты с локациями: украшаются и оборудуются в соответствии с тематикой локации, размещаются задания для команд.
- 7) Рассылаются приглашения для участия. Участники заранее определяются с командой, выбирают название и капитана.

2. Организационный этап.

Начало квеста.

- 1) Регистрация участников (5-7 минут). При входе участники регистрируются в бланке «Регистрация участников и ход профорientационного квеста» (Приложение 1).
- 2) После регистрации участников приглашают пройти на второй этаж (актовый зал), в котором открыта только одна дверь. Предлагается разбиться на три команды. В зале команда выбирает стол, пишет свое название на бланке.
Командам выдаются маршрутные листы и необходимые для выполнения задания ресурсы. Обозначается время выполнения задания – не более 20 минут. (Приложение 2).
- 3) Появление ведущего и введение в действие квеста.

Прохождение локаций.

- 1) Поиск локации (3- 5 минут на каждый поиск).

2) Посещение локации (не более 20 минут на каждую). Время отводится для заданий на профессиональные знания и умения по тематике локации. За успешное выполнение этих задания команда в сумме получает от 1 до 7 жетонов (От 1 до 5 баллов – выполнение задания; от 0 до 2 баллов – поведение команды. Максимальное количество баллов – 7).

Завершение квеста

- 1) Возвращение в актовый зал (5 минут).
- 2) Подведение итогов игры (10 минут). Отзывы участников. Оглашение итогов. Награждение победителей

Практика разработки и проведения квеста показала, что для его эффективности важно соблюдать определенные требования к квест-технологии:

1) Цель квеста должна быть значима для его участников, отвечать их сегодняшним интересам, устремлениям, возрастным особенностям и потребностям. Итоговая игровая цель, в которой четко обозначен итоговый результат, должна быть общей для всех команд и являться важным мотиватором всего квеста.

2) Все участники должны иметь роли, позволяющие максимально включить всех в развитие истории. Роли должны четко соответствовать сюжету, быть актуальными и интересными для игроков. Должен быть ведущий, но не подсказчик.

3) Сюжет квеста должен требовать от участников кооперации действий, необходимости взаимодействия, когда успех каждого повышает успех всей команды.

4) В квесте должны быть загадки и головоломки, достаточно сложные, но посильные участникам, разнообразного характера, требующие проявления разных умений: интеллектуальных, творческих, коммуникативных, организаторских и т.п. Приветствуются неожиданные события и испытания.

5) Квест должен иметь игровые механики, в частности это могут быть следующие: погружение в историю, сюжет игры, ограничение времени,

соревновательность, ограничение пространства, постоянная смена заданий, ситуации с выбором.

6) Квест должен иметь качественный сюжет и быть интерактивным. Во вступлении должна быть легенда, погружающая участников в игровой мир

Чтобы разработанный квест заинтересовал участников, при его создании необходимо четко определить целевую аудиторию и понять ее потребности, поставить конкретные цели и задачи, на этой основе выбрать тему, основную сюжетную линию и героев, определить форму квеста, количество этапов, заданий, их последовательность, проработать сценарий, установить необходимое пространство, время, ресурсы, количество участников, помощников. Обязательно назначить дату и заинтриговать участников, придумать поощрение (приз).

Ход мероприятия (квест-игры)

Ведущий 1: Добрый день, дорогие друзья! Мы рады приветствовать вас на квест-игре «СТО дорог- одна ТВОЯ!».

Ведущий 2: У каждого в жизни настает момент выбора профессии. Кто-то мечтает о будущей профессии с детства, а кто-то долго не может определиться: кем же стать в жизни.

Ведущий 1: Выбор будущей профессии - важное дело в жизни каждого человека. Иметь любимое дело, найти свою будущую профессию, стать профессионалом – вот, что значит стать по-настоящему успешным человеком!

Ведущий 2: Сегодня мы отправимся в путешествие по станциям профессионального квеста, а начнем мы свой путь с известного былинного камня, указывающего на то, что ждет вас, «странников» в каждом из направлений: «направо пойдешь – в медицину попадешь» (первый путь выбора профессии), «налево пойдешь –людей спасать начнешь» (второй путь выбора профессии), «прямо пойдешь – в дизайнерское дело окунешься» (третий путь выбора профессии), «назад вернешься – в строительное дело наткнешься» (четвертый путь выбора профессии).

Ведущий 1: В мире много профессий и каждая из них интересна по-своему: одни связаны с опасностью и приключениями, другие с помощью людям, кто-то учит и воспитывает детей, кто-то строит дома, лечит... Но каждая из них по- своему интересна, в каждой есть особые загадочные моменты, которые нужно только подметить. Будь ты -врач, строитель, учитель, спасатель или повар.

Ведущий 2: Сегодня в ходе квест-игры «СТО дорог – одна ТВОЯ!» мы отправимся в увлекательное путешествие. Вы посетите станции, где вас ждут интересные и увлекательные задания, а также много игр и головоломок. Вы побываете в роли различных специалистов, узнаете что-то новое о профессиях, а также сможете «почувствовать» себя в конкретной

профессиональной деятельности, что поспособствует более осознанному выбору вашей будущей профессии.

Ведущий 1: Ваша задача: пройти все станции, выполнив все задания.

Ведущий 2: Вы будете зарабатывать баллы (в виде жетонов), выполняя определённые задания. Чем больше баллов вы заработаете, тем больше у вас шансов на победу (количество жетонов = количеству баллов).

Ведущий 1: Ну что, вы готовы?

Ведущий 2: Тогда начинаем путь. Приглашаем капитанов команд к нашему главному атрибуту - былинному камню, указывающему на то, что ждет вас в каждом из направлений.

Ведущий 1: Вам необходимо выбрать определенный путь, свое направление прохождения данного квеста. Пути не должны пересекаться.

Ведущий 2: На каждой станции вас будут встречать 2 человека – эксперт, который будет выставять баллы за прохождения той или иной станции и ведущий станции, который будет вам помогать и направлять. После прохождения одной станции, вы переходите ко 2ой и т.д.

Ведущий 1: По окончании прохождения 4х станций, встречаемся в актовом зале для подведения итогов игры и награждения победителей.

Ведущий2: Желаем удачи! Напоминаем, наш квест не на скорость, а на качество. Старайтесь быть максимально внимательны и активны на каждой станции! Успехов!

Станция 1. Направление «направо пойдешь – в медицину попадешь» (первый путь выбора профессии) (каб. биологии).

Ведущий: Здравствуйте, ребята. Мы рады, что из всех дорог, вы выбрали направление, которое привело вас в Медицину.

Ведущий: Ни одна профессия не сравнится по важности с профессией медика. Нет дела более ответственного, чем борьба за здоровье людей. Именно медикам каждый из нас обязан своим появлением на свет, хорошим

самочувствием и настроением. В трудные минуты они помогают нам преодолевать болезни, возвращают надежду и радость жизни.

Ведущий: Сегодня Вы познакомитесь с медицинскими профессиями, а также примерите на себя роль врача!

Задание 1. Блиц-опрос «Вопросы о врачах, болезнях и не только». (Оценивание: количество правильных ответов = количеству жетонов).

1. Кто из врачей отвечает за человеческий «мотор»? (Кардиолог)
2. Какой врач особенно настаивает на том, что чистота — залог здоровья? (Инфекционист)
3. Какой врач опьяняет оперируемого до бесчувствия? (Анестезиолог)
4. Какому врачу частенько приходится извлекать корень? (Стоматологу)
4. Какой врач никогда не задает больному вопрос: «Что у вас болит?» (Ветеринар)
4. Врача по глазным болезням на латыни называют «окулист». А как его называют по-гречески? (Офтальмолог)
5. Название какого специалиста в медицине составили два греческих слова «рука» и «работа»? (Хирург)
6. В латинском языке это слово значило «душить». Сейчас в медицине оно означает острое воспаление глоточных миндалин. (Ангина)
7. Какую болезнь, уносившую в Средние века тысячи жизней, называли «черная смерть»? (Чума)
8. Какое заболевание бывает сахарным и несахарным? (Диабет)
9. Чего в организме младенца больше, чем у взрослого человека? (Костей. С возрастом некоторые отдельные косточки срастаются)
10. Какой орган человеческого тела покрыт корой? (Мозг)
11. Какой яд можно купить на каждом углу? (Никотин)

Ведущий: Медики по ловкости ничем не уступают солдатам или пожарным. Им также быстро нужно перевоплощаться из простого человека в облик «спасателя».

Задание 2. В обмундирование.

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

Для выполнения задания потребуются 2 человека, которые будут играть роль медицинской сестры и хирурга. Медсестра должна как можно быстрее помочь хирургу надеть шапочку, халат на пуговицах, перчатки, маску и бахилы.

Задание 3. Профессионал своего дела.

(Оценивание: количество правильно угаданных диагнозов = количеству жетонов).

Участствует вся команда. Каждый обучающийся вытаскивает из шляпы – фант с названием диагноза. «Показчик 1» выходит в центр, достает свой фант и показывает тот или иной диагноз (например, грипп, остеохондроз, ангина, перелом ноги, косоглазие). Задача остальных – угадать, что показывает «показчик 1»; затем выходит «показчик 2» и т.д.

Задание 4. «Походная аптечка».

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

Из набора предложенных медикаментов участникам необходимо выбрать для аптечки 10, по их мнению, самых необходимых лекарственных средств и перевязочного материала.

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

Задание 5. Бриллиантовая рука, голова, ухо.

(Оценивание: оценивает эксперт – правильность, аккуратность, время)

Участствует вся команда (в парах по 2 человека). Один участник – «больной», второй – «врач». По команде «старт» «врач» должен прекратить

руку «больного» в «бриллиантовую руку» и не только руку, перевязав ее бинтом. Необходимо сделать перевязку: руки, головы и ухо.

Ведущий: Я поздравляю вас с успешным прохождением первого этапа нашего маршрута, Вы справились замечательно с поставленной задачей. Благодарю всех за активное участие. До новых встреч! Будьте здоровы, берегите себя и своих близких.

Станция 2. Направление «налево пойдешь –людей спасать начнешь» (второй путь выбора профессии) (каб. ОБЖ)

Ведущий: Здравствуйте, ребята! Рады приветствовать вас на нашей станции, данная локация посвящена людям мужественной и гуманной профессии - СПАСАТЕЛЬ.

Ведущий: С человеком в жизни происходят порой различные непредвиденные и неприятные ситуации. Не растеряться, действовать умело, не терять драгоценное время – задача настоящего спасателя.

Ведущий: Итак, команда юных спасателей, прежде, чем мы начнем, ответьте на вопрос: А кто такие спасатели?

Ведущий: Верно! Это люди, которые побеждают огонь и воду, сильный ветер и холодный лед, спасая людей попавших в беду. Пожарные, спасатели – это герои, которые каждую минуту рискуют своими жизнями, чтобы спасти других.

Ведущий: Чтобы спасатели могли справиться со своей работой, они должны быть сильными и выносливыми. Поэтому они ведут здоровый образ жизни, много тренируются, занимаются спортом.

Ведущий: А теперь проверим, готовы ли вы стать спасателями, а помогут нам в этом различные задания, направленные на проверку знаний теоретической подготовки, знаний пожарной безопасности и много другого.

Ведущий: Вы готовы? Тогда начинаем.

Задание 1. Викторина «Пожарное дело» (за каждый правильный ответ – жетон).

1. Почему пожарных вызывают по телефону именно “01”?
2. Почему пожарная машина красная?
3. Назови произведения, где упоминается о пожаре?
4. Чем опасны пожары?
5. Чем можно тушить начинающийся пожар?
6. Где лучше спрятаться при пожаре: в шкафу или под диваном?
7. Что надо делать, если в квартире много дыма?
8. Почему во время пожара нельзя пользоваться лифтом?
9. Вам на Новый год подарили замечательные фейерверки и бенгальские огни. Где вы будете их зажигать?
10. Что вы станете делать, если увидели, что нижние этажи дома охвачены пламенем?

Задание 2. (правильный ответ = одному жетону. Максимальное кол-во баллов = 4).

Участникам необходимо разложить знаки, гербы и номера служб спасения: 01,02,03,04.

Задание 3. «Что важнее?» (На выполнение задания отводится 3 минуты. Максимальное количество баллов за задание = 10).

Из представленного перечня предметов выбрать пять, наиболее необходимых, которые помогут выжить в экстремальной ситуации.

Каждой команде предлагается карточка с перечнем предметов: Зубная щетка, тарелка, спальный мешок, нож, ремень, носовой платок, наручные часы, котелок, зубная паста, полотенце, спички, йод, ложка, кружка, компас, мыло с мыльницей, бинт, расческа, вата, фонарик.

Оценки:

1. Нож, спички-10 баллов = 10 жетонов
2. Котелок, компас, бинт, йод - 5 баллов = 5 ж.
3. Наручные часы, кружка, спальный мешок – 4 балла = 4 ж.
4. Ремень, тарелка, мыло с мыльницей - 3 балла = 3 ж.
5. Расческа, ложка, полотенце, вата, фонарик – 2 балла = 2 ж.

6. Зубная щетка, зубная паста, носовой платок -1 балл = 1ж.

Задание 4. «Болото» (участвует вся команда. Кол-во баллов зависит от времени и качества выполнения задания, если все справятся с заданием быстро и ни один игрок не «утонет» (не оступится), то команда получает жетон. Время выполнения: 2 мин. – 3 жетона; 3 минуты – 2 жетона; 4 минуты – 1 жетон).

Первому игроку даётся два листа бумаги (это – кочки на топком болоте). Задача игроков перейти болото по кочкам (кладя перед собой листы бумаги и наступая лишь на них). Таким же образом вернуться обратно, передав листы следующему игроку.

Задание 5. «Противогаз» (участвует вся команда. Задание оценивает эксперт. Количество баллов зависит от быстроты и правильности выполнения задания).

Ведущий: Во время оказания помощи пострадавшим, вы оказались на загазованной территории. Вам необходимо надеть противогаз. Прошу команды построиться в ряд. По моей команде вы должны быстро и правильно надеть противогаз, дожидаться, когда эксперт разрешит снять его и передать следующему игроку.

Ведущий: Большое спасибо всем за участие. И помните, ребята, ваши знания и навыки, продемонстрированные сегодня, могут спасти чью-то жизнь, а, возможно, и вашу собственную. До новых встреч!

Станция 3. Направление «прямо пойдешь – в дизайнерское дело окунешься» (третий путь выбора профессии) (каб. технологии)

Ведущий: Здравствуйте, ребята! Мы рады приветствовать вас на нашей станции. Сегодня мы с вами познакомимся с профессией дизайнера. Слово дизайнер означает - замысел, задумка, композиция. А задумать, составить план, сконструировать можно все, что угодно. Дизайн- это необычный взгляд на необычные вещи. Это красота и удобство. И я приглашаю вас в путешествие в мир красоты, который создают дизайнеры.

Задание 1. «Креатив и позитив» (оценивается количество идей, чем больше идей, тем больше жетонов).

Предлагается проявить максимум фантазии и изобретательности по использованию обычных предметов. Дается перечень из 3х предметов из повседневного быта, для каждого необходимо составить ряд предложений по нестандартному использованию. Предметы: линейка, бутылка, карандаш, ботинок, лейка.

Ведущий: Дизайнеры работают в различных областях:

- дизайнер по ландшафту,
- дизайнер по интерьеру,
- дизайнер одежды,
- полиграфический дизайнер,
- web-дизайнер и др.

Ведущий: Как вы думаете, чем занимаются дизайнеры по ландшафту? Какими способностями должен обладать дизайнер по ландшафту? Какие материалы использует в своей работе дизайнер по ландшафту?

Задание 2. «Ландшафтный дизайнер» (Работа по карточкам. Кол-во правильных ответов = кол-ву жетонов).

Ведущий: А сейчас опробуем себя в роли дизайнера по ландшафту. Я раздам вам листочки, на которых написаны названия цветов: лютики, золотой шар, тюльпан, портулак, лаванда, флоксы, роза, шафраны, георгин. Ваша задача: за 30 секунд расставить названия цветов, начиная с самых низкорослых и заканчивая высокими.

Задание 3. «Сам себе дизайнер. Комната моей мечты» (коллективный рисунок учащихся).

Ведущий: Давайте нарисуем свою комнату. Что вы хотели бы видеть в своей комнате? Учащиеся рисуют комнату своей мечты, заполняя ее необходимыми предметами.

Задание 4. «Глазомер» (Коллективное выполнение задания. По окончании игры ведущий совместно с детьми сравнивают записи и делают измерения, чем больше совпадений, тем больше баллов, а значит жетонов)

Ведущий: Чем занимается дизайнер одежды? О каких крупнейших дизайнерах одежды вы слышали? Вы знали, что дизайнер одежды должен обладать хорошим глазомером? Как вы думаете, зачем ему это нужно? (Ответы детей).

Ведущий: Давайте мы проверим ваш глазомер. Определите на глаз и запишите у себя на листочке:

1. Какое расстояние от одной стены до другой?
2. Какая длина и ширина стола?
3. Какой у меня рост?

Ведущий: Вот и закончилось наше путешествие по миру красоты. Вы согласны, что дизайнер – это современный волшебник? Кому-нибудь из вас захотелось стать дизайнером? Какую специальность, ты бы выбрал? Если кого-то заинтересовала профессия «дизайнер», я надеюсь, что вы правильно взвесите и оцените свои способности и возможности при выборе данной профессии.

Ведущий: На этом всё. Большое спасибо всем за участие. До новых встреч!

Станция 4. Направление «назад вернешься – в строительное дело наткнешься» (четвертый путь выбора профессии).

Ведущий: Здравствуйте, ребята! Рады приветствовать вас на нашей станции, данная локация посвящена людям с очень важной профессией. А какой - узнайте сами!

Кирпичи кладет он в ряд,
Строит школу для ребят,
Не шахтер и не водитель,
Дом нам выстроит..... (Строитель)

Ведущий: Трудно себе представить, что бы было, если бы не было строителей! Без этих людей не было бы современных городов и инфраструктуры. Они создают для нас удобные и безопасные пространства, где мы можем реализовать свои цели и мечты.

Ведущий: ребята, чтобы стать настоящим профессионалом в мире возведения объектов, нужно обладать определенными качествами. Давайте обсудим, какие черты личности помогут вам успешно реализоваться в этой сфере? (Ответы детей).

Задание 1. «Блиц-опрос» (за каждый правильный ответ – жетон).

1. Она может иметь вид геометрических фигур? (крыша)
2. Такой кистью могут рисовать и художники? (филеночная)
3. Инструмент, одетый в меха? (валик)
4. В чем нельзя удержать песок? (в сите)
5. Какой особенностью отличается известь от пигмента? (растворяется в воде)
6. Он на стройке и на пляже и в стекле расплавлен даже? (песок)
7. Маляр использует его в работе, а учитель – на доске? (мел)
8. Дорожный знак, используемый для строительства? (кирпич)
9. Материал, который вполне подойдет для строительства деревянного дачного домика? (брус)
10. Строительство новых домов, зданий, заводов и т.п.? (новостройка)
11. Рабочий строитель, облагораживающий стены и потолки? (маляр)
12. Строитель воздушных замков? (фантазер)
13. Птица, внесшая фундаментальный вклад в избушечное строительство? (курица)
14. Где должен по традиции находиться строитель моста, когда идут его испытания? (под мостом)
15. Талантливый архитектор, строитель? (зодчий)

Задание 2. «Собери слово» (коллективная работа. Чем больше слов, тем больше баллов).

Команда получает конверт с набором букв, из которых нужно, как можно быстрее, составить слова, связанные с профессией строителя. Слова: фундамент, планировка, цемент, шуруповёрт, фанера.

Задание 3. «Путешествие в сказку».

Команде выдаётся текст сказки, из которого нужно выбрать термины, относящиеся к строительным инструментам, механизмам, оборудованию, устройствам, материалам. Если команда находит все термины, относящиеся к строительному производству, то получает за каждый правильный термин по 1 баллу – 1 жетону (*Расчесала царевна свои русые косы гребнем с частыми зубьями, вплела в пряди алую ленту, посмотрела на себя в зеркало в профиль, заалели её щеки. И села она у окна, спрятав ноги в туфельки на каблучках, кулачки в муфту, стала ждать Ивана- царевича. За окном слышался звук форсунки и бой барабана. Стемнело, на небе появились первые звёздочки. А тем временем пробирается Иван-Царевич через густые леса и пакетные подмости, подошел он к башне да высока она не добратся да Прекрасной царицы. Сел он в решетчатую люльку на подъемнике зацепился монтажным поясом, а высота подъема мала, не хватает строп).*

Ведущий: строители все делают слажено, быстро и дружно, а иначе все наши дома просто попадали, поэтому сейчас мы с вами поработаем все вместе, в одном большом круге.

Задание 4. «Ловкий строитель» (игра длится 2 минуты, количество баллов = количеству оставшихся людей).

Дети встают в круг, по команде ведущего под музыку – передают из рук в руки «кирпичи» по часовой стрелке. Темп постепенно ускоряется, тот, кто роняет кирпич – выходит из игры.

Задание 5. «Создание своего проекта».

Ведущий: Пришло время перейти к практической части. Я предлагаю создать свой собственный проект строительства. Это может быть, что угодно – от планировки дома до проектирования учебного кабинета. Ваша задача –

применить знания, полученные сегодня, и воплотить их в вашем проекте. А помогут вам в этом: листы, фломастеры, карандаши и т.д. все, что вы найдете у себя на столах. Удачи

Ведущий: Молодцы! Вы справились со всеми заданиями данной локации. Мы провели увлекательное путешествие в мир строительства. Вы узнали, как важна профессия строителя для общества, какие качества помогут вам достичь успеха. Надеюсь, вы смогли проникнуться интересом к этой работе, и возможно, однажды, станете частью тех, кто строит будущее нашей страны.

Ведущий: Помните, что данная профессия- это не только зарплата, но и возможность влиять на окружающий мир. Удачи вам на вашем пути к будущему занятию по призванию, и помните, что каждая ваша деталь может изменить мир к лучшему.

Завершение квеста (возвращение в актовый зал)

1. По возвращению команды сдают ведущему регистрационный лист с набранными жетонами для определения победителей. На столах у команд лежат листочки, на которых они оставляют свой отзыв.

Ведущий: Поздравляем! Ваше путешествие в мир профессий благополучно завершено. Вы получили представление о некоторых профессиях, используйте полученные знания для построения своего успешного профессионального пути. И помните, что в мире существует много дорог, но лишь одна твоя! Поэтому постарайтесь уже сейчас определить область ваших интересов, больше читайте, набирайтесь опыта и знаний.

2. Подведение и оглашение итогов. Для подведения итогов слово предоставляется членам счётной комиссии.

3. Награждаются победители (5 минут). Все команды получают дипломы участников игры-квест («Сто дорог – одна твоя!»)

4. Закрытие мероприятия.

Ведущий: Наша квест-игра «Сто дорог – одна твоя!» подошла к завершению, но уходим мы с багажом знаний и хорошим настроением. Хочу вспомнить слова Константина Дмитриевича Ушинского: «Если вы удачно выберете труд и вложите в него всю свою душу, то счастье само вас отыщет». Спасибо, ребята, за работу! Всего доброго, до свидания!

Список использованной литературы

1. Вахрушева А.Г. Профориентационная работа в условиях введения ФГОС основного общего образования // Инфоурок.
2. Осяк С.А., Султанбекова С.С., Захарова Т.В., Яковлева Е.Н., Лобанова О.Б., Плеханова Е.М. Образовательный квест – современная интерактивная технология // Современные проблемы науки и образования. – 2015 – № 1-2.
3. Боброва Е.А., Зевакова Н.С., Сечковская Н.В., Шебловинская И.В. Методические рекомендации по организации деятельности общеобразовательных учреждений по вопросам профориентации, профессионального самоопределения и трудоустройства обучающихся, включая лиц с ОВЗ и инвалидов. - Смоленск: ГАУ ДПО СОИРО, 2018.
4. Резапкина Г.В. Я и моя профессия: Программа профессионального самоопределения для подростков.- М.: Генезис, 2000.

Приложение 1

**Регистрация участников и ход прохождения профориентационного квеста
«Сто дорог – одна твоя!»**

[illegible]

Афиша мероприятия

Профориентационный квест



26 ноября 2023 года

Муниципальный лицей №28 г. Орла

ул. Латышских Стрелков, 105.

