

Областное государственное бюджетное профессиональное образовательное
учреждение «Костромской машиностроительный техникум»

***Номинация: Методические разработки по модулю, разделу преподаваемого
предмета (дисциплины, модуля), по тематике воспитательного
мероприятия***

Методическая разработка профориентационного мероприятия

Тема: Использование игры для формирования профориентационной
грамотности обучающихся образовательных учреждений»

Автор:

Лосовская Любовь Станиславовна
преподаватель,
высшая квалификационная категория

Кострома 2026 г.

АННОТАЦИЯ

Настоящая методическая разработка представляет собой комплексную модель профориентационного мероприятия, реализованного в формате интеллектуально-практической игровой программы «Профи-Движ». Разработка адресована педагогическим работникам системы среднего профессионального и общего образования, специалистам по профориентационной работе, методистам образовательных организаций, реализующим программы ранней профессиональной пробы и профессионального самоопределения обучающихся 7–9 классов.

Актуальность разработки обусловлена необходимостью совершенствования форм и методов профориентационной работы в условиях реализации Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования (ФГОС ООО), требующего формирования у обучающихся универсальных учебных действий, развития ключевых компетенций и осознанного профессионального самоопределения. Традиционные формы профориентационной работы (лекции, беседы, экскурсии) демонстрируют снижение эффективности в условиях цифровой социализации подростков, что актуализирует потребность в разработке интерактивных, эмоционально насыщенных, практико-ориентированных форматов, обеспечивающих высокую вовлечённость целевой аудитории.

Мероприятие «Профи-Движ» построено на принципах системно-деятельностного, компетентностного и личностно-ориентированного подходов, интегрирует игровые технологии, элементы профессиональных проб, интерактивные методы обучения и рефлексивные практики. Структура мероприятия включает семь последовательных модулей, каждый из которых направлен на решение конкретных диагностических, развивающих и мотивационных задач: от актуализации познавательного интереса к миру профессий до формирования первичных представлений о профессиональных требованиях и возможностях профессионального образования.

Методологическую основу разработки составляют теоретические положения отечественной и зарубежной педагогической психологии в области игровой деятельности (Л.С. Выготский, Д.Б. Эльконин, А.Н. Леонтьев, С.А. Шмаков), теории профессионального самоопределения (Е.А. Климов, Н.С. Пряжников, Е.И. Головаха), современные исследования в области геймификации образовательного процесса (К. Макгонигал, Ю. Хуизинга, отечественные исследователи Т.В. Емельянова, Г.А. Медяник).

Практическая значимость разработки заключается в возможности её адаптивного использования как в рамках урочной, так и внеурочной деятельности, при проведении массовых профориентационных мероприятий межшкольного и межведомственного уровня. Предложенная модель обеспечивает достижение метапредметных результатов: развитие коммуникативных, регулятивных и познавательных универсальных учебных действий, формирование навыков командного взаимодействия, критического мышления, рефлексии и презентации собственных образовательных результатов.

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	5
1. ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ ОСНОВАНИЯ РАЗРАБОТКИ	8
2. ЦЕЛЕПОЛАГАНИЕ И ЗАДАЧИ МЕРОПРИЯТИЯ	12
3. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ МЕРОПРИЯТИЯ	15
4. СОДЕРЖАТЕЛЬНО-ПРОЦЕССУАЛЬНАЯ МОДЕЛЬ МЕРОПРИЯТИЯ	21
5. ДИАГНОСТИКО-ОЦЕНОЧНЫЙ ИНСТРУМЕНТАРИЙ	29
6. ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ И ПОКАЗАТЕЛИ ЭФФЕКТИВНОСТИ	31
7. РЕКОМЕНДАЦИИ ПО АДАПТАЦИИ И МАСШТАБИРОВАНИЮ	33
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	345
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ	38
ПРИЛОЖЕНИЯ	40

ВВЕДЕНИЕ

Профессиональное самоопределение представляет собой один из ключевых онтогенетических этапов в жизни индивида, определяющий траекторию личностного, социального и профессионального развития. В соответствии с Концепцией развития непрерывного образования взрослых в Российской Федерации и Стратегией действий в интересах детей на 2018–2025 годы, формирование осознанного профессионального выбора у обучающихся основной школы является приоритетным направлением государственной образовательной политики.

Анализ современной практики профориентационной работы свидетельствует о наличии ряда системных противоречий:

между потребностью общества в квалифицированных кадрах и недостаточной сформированностью у школьников представлений о реальном содержании профессиональной деятельности;

между широким спектром образовательных предложений системы СПО и низкой информированностью целевой аудитории о возможностях профессионального образования;

между традиционными, преимущественно информационно-репродуктивными формами профориентационной работы и потребностью современных подростков в интерактивных, эмоционально значимых, практико-ориентированных форматах взаимодействия.

Эмпирические исследования (Климов Е.А., 2019; Пряжников Н.С., 2021) подтверждают, что необоснованный профессиональный выбор, совершённый без учёта индивидуальных психофизиологических особенностей, интересов и склонностей личности, является одной из основных причин профессиональной дезадаптации, академической неуспеваемости и раннего профессионального выгорания. В этой связи особую значимость приобретает разработка методических моделей, обеспечивающих не только информирование обучающихся о мире профессий, но и создание условий для первичной

профессиональной пробы, рефлексии собственных возможностей и формирования внутренней мотивации к профессиональному развитию.

Теоретико-методологическим основанием настоящей разработки выступает положение о том, что игра является не только естественной формой активности подросткового возраста, но и мощным инструментом образовательного воздействия, обладающим высоким потенциалом для развития когнитивных, коммуникативных и регулятивных компетенций. В работах Л.С. Выготского подчёркивается, что в игровой деятельности ребёнок действует «на голову выше самого себя», осваивая социальные роли и модели поведения, выходящие за рамки актуального уровня развития. Д.Б. Эльконин, развивая культурно-историческую теорию, рассматривал игру как ведущий вид деятельности младшего школьного возраста, обеспечивающий интериоризацию социальных норм и развитие произвольности поведения.

В контексте профориентационной работы игровые технологии приобретают специфическую функциональную нагрузку: они позволяют моделировать фрагменты профессиональной деятельности в безопасной, условной среде, обеспечивая возможность «примерить» профессиональную роль без риска реальных профессиональных ошибок. Геймификация, понимаемая как применение игровых механик в неигровых контекстах (К. Макгонигал, 2011), способствует повышению вовлечённости, формированию положительной эмоциональной установки к образовательному контенту и развитию внутренней мотивации к познавательной деятельности.

Интеграция игровых технологий с элементами профессиональных проб соответствует требованиям ФГОС ООО к формированию у обучающихся основ учебно-исследовательской и проектной деятельности, развитию навыков работы с информацией, критического мышления и коммуникативной компетентности. Предложенная модель мероприятия «Профи-Движ» реализует принцип преемственности между общим и профессиональным образованием, обеспечивая раннее знакомство обучающихся с реальными профессиональными

практиками и образовательными возможностями системы среднего профессионального образования.

1. ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ ОСНОВАНИЯ РАЗРАБОТКИ

1.1. Игровая технология как методологический инструмент формирования профориентационной грамотности

Игровая технология представляет собой целостную систему, включающую целеполагание, содержание, методы, организационные формы и средства диагностики образовательных результатов, объединённых игровой механикой и сюжетной линией. В отличие от эпизодического использования игровых элементов, технология предполагает системное проектирование образовательного процесса, где игра выступает не развлекательным дополнением, а основным средством достижения педагогических целей.

Ключевые характеристики игровой технологии в профориентационном контексте:

Моделирование профессиональных ситуаций: создание условных, но содержательно адекватных профессиональных задач, позволяющих обучающимся освоить алгоритмы профессионального мышления и деятельности;

Рольевая идентификация: возможность примерить на себя профессиональную роль, осознать требования профессии к личностным качествам, знаниям и навыкам;

Интерактивность и обратная связь: обеспечение немедленной реакции на действия участника, что способствует формированию причинно-следственных связей и рефлексии собственных действий;

Эмоциональная вовлечённость: использование игровых механик (баллы, уровни, награды, соревновательный элемент) для поддержания мотивации и создания положительного эмоционального фона;

Безопасность образовательной среды: возможность совершать «ошибки» без реальных профессиональных последствий, что снижает тревожность и способствует экспериментированию.

В структуре мероприятия «Профи-Движ» реализован модульный принцип построения игровой программы, где каждый этап представляет собой самостоятельную игровую единицу с чётко определёнными дидактическими задачами, правилами и критериями оценки. Такой подход обеспечивает гибкость использования: модули могут применяться как в составе комплексной программы, так и автономно, в зависимости от формата и целей конкретного профориентационного мероприятия.

1.2. Психолого-педагогические особенности целевой аудитории (обучающиеся 7–9 классов)

Эффективность любой методической разработки определяется степенью её соответствия возрастным и индивидуальным особенностям целевой аудитории. Обучающиеся 7–9 классов (13–15 лет) находятся в периоде раннего подросткового возраста, характеризующегося рядом специфических психологических новообразований:

Развитие самосознания и рефлексии: формирование «Я-концепции», интерес к собственным способностям, склонностям и перспективам личностного развития;

Потребность в социальном признании: ориентация на мнение сверстников, стремление к самоутверждению в группе, развитие навыков командного взаимодействия;

Когнитивное развитие: переход от наглядно-образного к словесно-логическому мышлению, развитие абстрактного мышления, способности к гипотетико-дедуктивным рассуждениям;

Эмоциональная лабильность: высокая чувствительность к оценкам, колебания настроения, потребность в эмоциональной поддержке и позитивном подкреплении;

Профессиональное самоопределение: начало формирования профессиональных намерений, интерес к содержанию различных видов профессиональной деятельности, потребность в информации о возможностях профессионального образования.

Учёт данных особенностей определяет следующие методические требования к организации профориентационного мероприятия:

баланс между интеллектуальной нагрузкой и эмоциональной разгрузкой;

включение элементов соревнования и признания достижений;

обеспечение возможности проявления индивидуальности в рамках командной деятельности;

использование наглядных, интерактивных форм подачи информации;

предоставление пространства для рефлексии и обсуждения полученных впечатлений.

1.3. Компетентностный подход как основа проектирования образовательных результатов

Разработка мероприятия «Профи-Движ» базируется на компетентностном подходе, предполагающем ориентацию образовательного процесса на

формирование у обучающихся способности применять знания, умения и личностные качества для успешной деятельности в различных ситуациях. В контексте профориентационной работы выделяются следующие ключевые компетенции:

Информационная компетенция: способность искать, анализировать, оценивать и использовать информацию о профессиях, требованиях рынка труда, возможностях профессионального образования;

Коммуникативная компетенция: умение эффективно взаимодействовать в команде, презентовать собственные идеи, аргументированно отстаивать позицию, воспринимать и учитывать мнения других участников;

Рефлексивная компетенция: способность к самоанализу, оценке собственных интересов, склонностей, сильных и слабых сторон в контексте профессионального выбора;

Практико-ориентированная компетенция: умение применять теоретические знания для решения практических задач, моделирующих фрагменты профессиональной деятельности;

Регулятивная компетенция: способность планировать собственную деятельность, контролировать процесс выполнения задач, корректировать действия на основе обратной связи.

Формирование данных компетенций обеспечивается через систему заданий, предусмотренных в каждом модуле мероприятия, а также через организацию рефлексивных процедур по итогам каждого этапа и мероприятия в целом.

2. ЦЕЛЕПОЛАГАНИЕ И ЗАДАЧИ МЕРОПРИЯТИЯ

2.1. Цель мероприятия

Формирование профориентационной грамотности обучающихся 7–9 классов через создание условий для осознанного знакомства с миром профессий, развития ключевых компетенций и формирования внутренней мотивации к профессиональному самоопределению посредством интерактивной игровой программы.

2.2. Задачи мероприятия

Образовательные задачи:

актуализировать и систематизировать знания обучающихся о разнообразии профессий и специальностей, представленных в системе среднего профессионального образования;

сформировать первичные представления о содержании профессиональной деятельности, требованиях к личностным и профессиональным качествам специалиста;

развить навыки работы с профессионально-ориентированной информацией, критического анализа и интерпретации данных.

Развивающие задачи:

стимулировать развитие логического, креативного и критического мышления через решение интеллектуальных и практико-ориентированных задач;

способствовать формированию коммуникативных навыков, умений командного взаимодействия, презентации и аргументации собственной позиции;

развивать рефлексивные способности, умение анализировать собственные действия, оценивать результаты и формулировать выводы.

Воспитательные задачи:

воспитывать уважительное отношение к различным видам профессиональной деятельности, понимание социальной значимости труда;

формировать ответственность за результаты коллективной деятельности, навыки самоорганизации и взаимопомощи;

способствовать развитию позитивной мотивации к непрерывному образованию и профессиональному развитию.

Профориентационные задачи:

создать условия для первичной профессиональной пробы через моделирование фрагментов профессиональной деятельности;

обеспечить возможность рефлексии собственных интересов, склонностей и способностей в контексте профессионального выбора;

сформировать положительный образ системы среднего профессионального образования как перспективной траектории личностного и профессионального развития.

2.3. Планируемые результаты

Личностные результаты:

сформированность интереса к изучению мира профессий и профессиональному самоопределению;

развитие способности к рефлексии собственных интересов, склонностей и возможностей;

формирование уважительного отношения к труду и различным видам профессиональной деятельности.

Метапредметные результаты:

умение работать с информацией: искать, анализировать, оценивать, представлять в различных форматах;

развитие навыков командного взаимодействия, коммуникативной компетентности, умения аргументированно отстаивать собственную позицию;

формирование регулятивных навыков: планирование, самоконтроль, коррекция деятельности на основе обратной связи.

Предметные результаты (в контексте профориентационной работы):

знание основных групп профессий, их содержания, требований к квалификации и личностным качествам;

представление о возможностях системы среднего профессионального образования, условиях поступления и обучения;

первичные навыки выполнения практических задач, моделирующих элементы профессиональной деятельности.

3. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ МЕРОПРИЯТИЯ

3.1. Подготовительный этап

Организация мероприятия «Профи-Движ» предполагает трёхэтапную модель реализации: подготовительный, основной и аналитический этапы. Подготовительный этап включает следующие процедуры:

1. Целеполагание и планирование:

определение целей и задач мероприятия в соответствии с образовательными потребностями целевой аудитории;

согласование формата, продолжительности, места проведения с администрацией образовательной организации;

формирование рабочей группы, распределение функциональных обязанностей (ведущий, ассистенты, волонтеры, технический специалист).

2. Диагностика целевой аудитории:

проведение предварительного анкетирования для выявления уровня информированности обучающихся о мире профессий, их профессиональных предпочтений и ожиданий от мероприятия;

учёт возрастных, психофизиологических и социальных особенностей участников при адаптации содержания заданий.

3. Материально-техническое обеспечение:

подготовка помещения: аудитория или актовый зал с возможностью рассадки команд за отдельные столы, наличие интерактивной доски или проектора, звукового оборудования;

комплектация раздаточных материалов: карточки для конкурсов, бланки заданий, материалы для мастер-классов (инструменты, заготовки, расходные материалы), цветные карточки для голосования;

подготовка цифрового контента: презентация с визуальным сопровождением этапов, мультимедийные материалы для игровых модулей, таймер для ограничения времени выполнения заданий.

4. Методическая подготовка:

разработка сценария мероприятия с детализацией каждого этапа, временных регламентов, критериев оценки;

проведение инструктажа с волонтерами и ассистентами, отработка алгоритмов взаимодействия;

подготовка системы оценивания: балльная шкала, критерии оценки творческих и практических работ, форма протокола фиксации результатов.

5. Информационное сопровождение:

информирование целевой аудитории о мероприятии через официальные каналы коммуникации (сайт образовательной организации, социальные сети, информационные стенды);

разработка и распространение пригласительных материалов, программ мероприятия, памяток для участников.

3.2. Ресурсное обеспечение

Кадровые ресурсы:

ведущий мероприятия (преподаватель, специалист по профориентационной работе) – 1 чел.;

ассистенты/модераторы команд – из расчёта 1 чел. на 2–3 команды;

волонтёры из числа студентов техникума – 4–6 чел. для помощи в организации мастер-классов, техническом сопровождении, навигации участников;

технический специалист – 1 чел. для обеспечения работы аудио-видео оборудования.

Материально-технические ресурсы:

помещение: аудитория/актовый зал площадью не менее 60 м², с возможностью зонирования для командной работы;

мебель: столы по количеству команд (5–8 столов), стулья по числу участников;

оборудование: интерактивная доска или проектор с экраном, ноутбук, микрофоны, колонки, таймер;

расходные материалы: ватман, маркеры, цветная бумага, клей, ножницы, заготовки для мастер-классов, инструменты (в зависимости от тематики практических заданий).

Информационно-методические ресурсы:

презентация мероприятия с визуальным сопровождением каждого этапа;

раздаточные материалы: бланки заданий, карточки для конкурсов, инструкции для участников;

методические рекомендации для ведущих и ассистентов;

формы протоколов, анкет обратной связи, рефлексивных листов.

Временные ресурсы:

общая продолжительность мероприятия: 120 минут (2 академических часа);

рекомендуемое время проведения: вторая половина дня, внеурочное время, с учётом биоритмов подростков;

временной регламент каждого этапа фиксируется в сценарии и контролируется ведущим.

3.3. Техника безопасности и управление рисками

Организация мероприятия предполагает соблюдение следующих требований безопасности:

Физическая безопасность:

проверка помещения на соответствие противопожарным нормам, наличие свободных эвакуационных путей;

инструктаж участников и волонтеров по правилам поведения в помещении, действиям в чрезвычайных ситуациях;

контроль за безопасным использованием инструментов и материалов в ходе практических заданий (мастер-классы).

Психологическая безопасность:

создание атмосферы доброжелательности, поддержки и взаимного уважения;

исключение ситуаций публичного осуждения, сравнения участников, формирования иерархии «победители–проигравшие»;

обеспечение возможности для каждого участника проявить себя в комфортном режиме, с учётом индивидуальных особенностей.

Организационные риски и меры их минимизации:

Риск

Вероятность

Меры минимизации

Низкая вовлечённость участников

Средняя

Использование разнообразных игровых механик, динамичная смена видов деятельности, эмоциональная подача материала ведущим

Технические сбои оборудования

Низкая

Предварительная проверка оборудования, наличие резервного ноутбука и носителя с презентацией, подготовка печатных материалов как альтернативы

Дисбаланс в командах по уровню подготовки

Высокая

Предварительное формирование смешанных команд, адаптация сложности заданий, акцент на командный результат, а не индивидуальный

Превышение временного регламента

Средняя

Чёткое планирование времени каждого этапа, использование визуального таймера, гибкость сценария с возможностью сокращения второстепенных элементов

Конфликтные ситуации в командах

Низкая

Инструктаж по правилам командного взаимодействия, наличие модераторов для фасилитации коммуникации, акцент на ценности сотрудничества

4. СОДЕРЖАТЕЛЬНО-ПРОЦЕССУАЛЬНАЯ МОДЕЛЬ МЕРОПРИЯТИЯ

Мероприятие «Профи-Движ» реализуется в формате интеллектуально-практической игры, состоящей из семи последовательных модулей. Каждый модуль представляет собой самостоятельную игровую единицу с чётко определёнными дидактическими задачами, правилами, критериями оценки и методическим обоснованием. Модульная структура обеспечивает гибкость использования: при необходимости этапы могут применяться автономно или в иной последовательности в зависимости от целей конкретного мероприятия.

Этап 1. «Кто я такой»: командная идентификация и презентация

Дидактическая цель: актуализация коммуникативных ресурсов команды, формирование групповой сплочённости, развитие креативного мышления и навыков публичной презентации.

Методическое обоснование: Данный этап реализует принцип «от простого к сложному», начиная мероприятие с задания низкой когнитивной нагрузки, но высокой эмоциональной вовлечённости. Создание названия команды и логотипа активизирует процессы групповой идентификации, способствует формированию чувства принадлежности и ответственности за коллективный результат. Публичная презентация развивает навыки вербальной и невербальной коммуникации, умения структурировать и представлять информацию в сжатой форме.

Организация выполнения:

команды (5–8 человек) получают задание придумать название, отражающее профессиональную тематику мероприятия, разработать визуальный логотип (на ватмане или в цифровом формате) и подготовить краткую презентацию (1–2 минуты);

время выполнения: 15 минут;

критерии оценки: оригинальность названия (0–2 балла), эстетика и смысловая нагрузка логотипа (0–3 балла), качество презентации: ясность, выразительность, командное взаимодействие (0–5 баллов);

максимальный балл: 10; распределение мест осуществляется по убыванию набранных баллов.

Методические рекомендации: Ведущему рекомендуется создать атмосферу поддержки, поощрять творческие решения, акцентировать внимание на процессе, а не только на результате. При оценке важно отмечать сильные стороны каждой команды, обеспечивая позитивную обратную связь.

Этап 2. Разминка «Правда или ложь»: актуализация профессиональных знаний

Дидактическая цель: расширение кругозора обучающихся в области профессиональных знаний, развитие навыков критического анализа информации, формирование умения аргументированно подтверждать или опровергать утверждения.

Методическое обоснование: Интерактивный формат «верю/не верю» с использованием цветных карточек обеспечивает высокую вовлечённость всех участников одновременно, минимизирует время на организацию ответов и создаёт динамичный ритм мероприятия. Утверждения подобраны таким образом, чтобы сочетать известные факты с малоизвестными, провоцирующими когнитивный конфликт и стимулирующими познавательный интерес.

Организация выполнения:

ведущий зачитывает утверждение из области профессиональных знаний (см. Приложение 1);

участники в командах обсуждают и поднимают карточку: зелёную – согласны, красную – не согласны;

после коллективного ответа ведущий озвучивает правильный вариант с кратким пояснением;

за каждый правильный ответ команда получает 1 балл;

количество вопросов: 10–12; время на этап: 15 минут.

Методические рекомендации: Важно не просто озвучивать правильный ответ, но и давать развёрнутое пояснение, раскрывающее контекст и значение факта. Это превращает этап из проверочного в обучающий, обеспечивая прирост знаний у всех участников независимо от правильности их ответов.

Этап 3. «Где логика»: развитие аналитических способностей

Дидактическая цель: развитие логического мышления, умения выявлять причинно-следственные связи, анализировать визуальную информацию и формулировать обоснованные выводы.

Методическое обоснование: Задания на установление логических связей между визуальными образами активируют правополушарные процессы восприятия, развивают образное мышление и способность к абстрагированию. Формат «угадай по картинкам» соответствует особенностям цифровой социализации современных подростков, привыкших к визуальному формату информации.

Организация выполнения:

на экране демонстрируется серия из 3–4 изображений, объединённых общим смыслом (профессия, пословица, профессиональный термин);

команды обсуждают и поднимают руку для ответа;

право ответа получает первая поднявшая руку команда; при неверном ответе право переходит к следующей;

за каждый правильный ответ – 1 балл;

количество заданий: 4–6; время на этап: 15 минут.

Методические рекомендации: При подборе изображений важно соблюдать баланс между доступностью и сложностью: задания должны быть решаемыми, но требующими интеллектуального усилия. После каждого ответа целесообразно кратко раскрывать логику связи, усиливая обучающий эффект.

Этап 4. «Своя игра»: дифференцированная интеллектуальная викторина

Дидактическая цель: развитие мыслительных процессов, умения работать с информацией различной сложности, формирование стратегии принятия решений в условиях неопределённости.

Методическое обоснование: Формат, заимствованный из популярной телевикторины, обеспечивает высокий уровень мотивации за счёт элемента соревнования, возможности выбора стратегии (рисковать или играть «безопасному») и динамичной смены тем. Категории вопросов охватывают различные аспекты профессиональной деятельности, представленной в техникуме, что обеспечивает тематическую целостность мероприятия.

Организация выполнения:

на экране отображается игровое поле с 5 категориями («Профессия», «IT», «Металлообработка», «Искусство», «Транспорт»), в каждой – 5 вопросов возрастающей сложности;

команда, выигравшая право выбора, указывает категорию и стоимость вопроса;

за правильный ответ команда получает баллы, соответствующие стоимости вопроса; за неверный – баллы вычитаются;

сектор «Кот в мешке» передаёт право ответа другой команде по выбору текущей;

время на этап: 25 минут.

Методические рекомендации: Для обеспечения равных возможностей команд рекомендуется чередовать право первого выбора (например, по результатам предыдущего этапа). Важно следить за тем, чтобы вопросы соответствовали возрастной аудитории: сложность должна быть достаточной для интеллектуального вызова, но не приводить к фрустрации.

Этап 5. «Мастер-класс»: практико-ориентированная профессиональная проба

Дидактическая цель: формирование первичных практических навыков, моделирующих элементы профессиональной деятельности, развитие мелкой моторики, внимательности, умения следовать инструкции.

Методическое обоснование: Практические задания являются ключевым элементом профориентационной работы, так как позволяют перейти от теоретических представлений о профессии к непосредственному опыту выполнения профессиональных операций. Формат мастер-класса обеспечивает наглядность, возможность немедленной коррекции действий под руководством инструктора и формирование позитивного опыта «успешного действия».

Организация выполнения:

на экране демонстрируется образец изделия, которое необходимо создать (например, простой электромонтажный узел, элемент слесарной сборки, декоративный элемент в технике скани);

команды получают комплекты материалов и инструментов, инструкцию с поэтапным описанием;

время выполнения: 20 минут;

критерии оценки: соответствие образцу (0–3 балла), аккуратность исполнения (0–3 балла), соблюдение времени (0–2 балла), командное взаимодействие (0–2 балла);

максимальный балл: 10.

Методические рекомендации: Задания должны быть адаптированы под возрастную аудиторию: исключается использование опасных инструментов, сложные операции упрощаются или выполняются волонтерами-ассистентами. Акцент делается на процессе, а не на идеальном результате: важно, чтобы каждый участник внёс вклад в выполнение задания.

Этап 6. «Профи-пазл»: систематизация профессиональных знаний

Дидактическая цель: развитие умения классифицировать информацию, устанавливать соответствия между профессиональными инструментами и видами деятельности, формирование целостного представления о структуре профессии.

Методическое обоснование: Задание на установление соответствий активизирует процессы аналитического мышления, систематизации и обобщения. Визуальный формат (изображения инструментов + названия профессий) обеспечивает наглядность и снижает когнитивную нагрузку, позволяя сосредоточиться на логике соответствия, а не на запоминании терминологии.

Организация выполнения:

команды получают карточки с изображениями инструментов и названиями профессий (см. Приложение 4);

задача: распределить инструменты по соответствующим профессиям;

время выполнения: 10 минут;

оценка: 1 балл за каждое верное соответствие;

максимальный балл: 8 (по количеству пар).

Методические рекомендации: После выполнения задания целесообразно провести краткую дискуссию: почему тот или иной инструмент относится к конкретной профессии, какие ещё инструменты используются в данной сфере. Это углубляет понимание содержания профессиональной деятельности.

Этап 7. «Профи-Арт»: творческая рефлексия и презентация

Дидактическая цель: развитие креативного мышления, умения синтезировать полученную информацию в творческом продукте, развитие навыков презентации и рефлексии.

Методическое обоснование: Завершающий творческий этап обеспечивает интеграцию всего полученного в ходе мероприятия опыта, позволяет участникам выразить своё отношение к теме в символической форме. Создание арт-объекта активирует правополушарные процессы, способствует эмоциональной разрядке и формированию позитивного завершения мероприятия.

Организация выполнения:

команды создают арт-объект из подручных материалов на тему профессионального самоопределения («Моя будущая профессия», «Профессия мечты», «Техникум – мои возможности»);

время выполнения: 15 минут;

презентация объекта: 1–2 минуты на команду;

критерии оценки: креативность и оригинальность (0–3 балла), соответствие тематике (0–2 балла), качество исполнения (0–2 балла), качество презентации (0–3 балла);

максимальный балл: 10 (5 за объект + 5 за презентацию).

Методические рекомендации: Важно создать атмосферу творческой свободы, поощрять нестандартные решения. При оценке акцентировать внимание на уникальности каждого подхода, избегая прямых сравнений «лучше-хуже».

5. ДИАГНОСТИКО-ОЦЕНОЧНЫЙ ИНСТРУМЕНТАРИЙ

Эффективность мероприятия оценивается по многоуровневой системе, включающей формирующее (в процессе) и суммирующее (по итогам) оценивание.

1.1. Формирующее оценивание

В процессе каждого этапа осуществляется текущая оценка по заранее определённым критериям (см. описание этапов). Баллы фиксируются в протоколе, что позволяет:

- обеспечивать прозрачность и объективность оценки;
- мотивировать участников за счёт немедленной обратной связи;
- корректировать ход мероприятия при необходимости.

4.2. Суммирующее оценивание

По итогам мероприятия подводятся общие результаты:

- определение команды-победителя по сумме баллов;
- награждение в номинациях: «Самая креативная команда», «Лучшая презентация», «Самый дружный коллектив» и др. (для поощрения различных аспектов деятельности);
- индивидуальное поощрение активных участников.

4.3. Диагностика образовательных результатов

Для оценки достижения планируемых результатов используются следующие инструменты:

1. Анкетирование участников:

предварительная анкета (до мероприятия): уровень информированности о профессиях, профессиональные предпочтения, ожидания;

итоговая анкета (после мероприятия): оценка полезности, интереса, эмоционального отклика, изменения в представлениях о профессиях.

2. Наблюдение:

фиксация уровня вовлечённости, активности, качества командного взаимодействия;

анализ изменений в поведении участников в ходе мероприятия.

3. Рефлексивные практики:

экспресс-рефлексия после каждого этапа (метод «одним предложением», «смайлики», «цветовая шкала»);

итоговая рефлексия в формате «что узнал, что удивило, что хочу узнать ещё».

4. Отсроченная диагностика:

мониторинг участия школьников во внеурочной профориентационной деятельности техникума;

отслеживание динамики профессиональных предпочтений в долгосрочной перспективе.

6. ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ И ПОКАЗАТЕЛИ ЭФФЕКТИВНОСТИ

6.1. Качественные показатели

повышение уровня информированности обучающихся о профессиях и возможностях системы СПО;

формирование положительной мотивации к профессиональному самоопределению и непрерывному образованию;

развитие ключевых компетенций: коммуникативных, информационных, рефлексивных;

укрепление межведомственного взаимодействия между школами и техникумом.

6.2. Количественные показатели

Охват целевой аудитории: не менее 80% участников демонстрируют положительную динамику в анкетировании;

уровень вовлечённости: не менее 90% участников активно участвуют во всех этапах мероприятия;

удовлетворённость мероприятием: не менее 85% участников оценивают мероприятие как «полезное» и «интересное»;

пост-эффект: увеличение на 20–30% количества школьников, участвующих в последующих профориентационных мероприятиях техникума.

5.3. Критерии успешности разработки

Адаптивность: возможность использования в различных образовательных контекстах (внутришкольный, межшкольный, межведомственный уровень);

Масштабируемость: возможность тиражирования в других образовательных организациях с минимальной адаптацией;

Эффективность: достижение заявленных образовательных результатов, подтверждённое диагностическими данными;

Инновационность: интеграция современных образовательных технологий (геймификация, интерактивные методы, профессиональные пробы);

Практическая значимость: наличие готовых методических материалов, сценариев, форм оценивания, обеспечивающих воспроизводимость.

7. РЕКОМЕНДАЦИИ ПО АДАПТАЦИИ И МАСШТАБИРОВАНИЮ

Предложенная модель мероприятия «Профи-Движ» обладает высоким потенциалом адаптации к различным образовательным контекстам:

1. Возрастная адаптация:

для младших школьников (5–6 классы): упрощение формулировок заданий, увеличение наглядности, сокращение продолжительности этапов, акцент на игровые механики;

для старших подростков (10–11 классы): усложнение интеллектуальных заданий, включение элементов деловой игры, кейс-метода, углубление содержания профессиональных проб.

2. Тематическая адаптация:

изменение категорий вопросов в модуле «Своя игра» в соответствии с профилем образовательной организации;

замена практических заданий в модуле «Мастер-класс» на актуальные для конкретной сферы профессиональной деятельности;

корректировка визуального контента с учётом региональной специфики рынка труда.

3. Форматная адаптация:

сокращённый формат (60 минут): исключение 1–2 этапов, сокращение времени на презентацию и рефлекссию;

расширенный формат (3–4 часа): включение дополнительных модулей (профессиональные кейсы, встречи с представителями профессий, экскурсии);

дистанционный формат: адаптация заданий для онлайн-платформ, использование цифровых инструментов для командной работы.

4. Организационная адаптация:

внутришкольный уровень: проведение в рамках одного класса или параллели;

межшкольный уровень: организация городского/районного мероприятия с участием команд из разных образовательных организаций;

межведомственный уровень: интеграция с учреждениями дополнительного образования, центрами занятости, предприятиями-партнёрами.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Методическая разработка профориентационного мероприятия «Профи-Движ» представляет собой целостную модель, интегрирующую теоретические положения современной педагогической психологии, требования ФГОС к формированию универсальных учебных действий и практический опыт организации интерактивных форм профориентационной работы.

Ключевыми преимуществами разработки являются:

Научная обоснованность: опора на теоретические исследования в области игровой деятельности, профессионального самоопределения и компетентностного подхода;

Практическая ориентированность: наличие детализированного сценария, готовых материалов, критериев оценки, обеспечивающих воспроизводимость;

Гибкость и адаптивность: модульная структура позволяет использовать разработку в различных образовательных контекстах с минимальной адаптацией;

Комплексность воздействия: сочетание интеллектуальных, практических и творческих заданий обеспечивает развитие широкого спектра компетенций;

Эмоциональная вовлечённость: игровая механика создаёт положительный эмоциональный фон, повышающий мотивацию и усвояемость материала.

Внедрение данной разработки способствует решению актуальной задачи раннего профессионального самоопределения обучающихся, формируя у них осознанное отношение к выбору профессиональной траектории, развивая ключевые компетенции и создавая условия для успешной социализации в современном мире труда.

Дальнейшее развитие разработки может включать:

цифровизацию контента (создание интерактивной онлайн-версии мероприятия);

разработку методических материалов для подготовки волонтеров и модераторов;

проведение лонгитюдных исследований эффективности мероприятия в долгосрочной перспективе;

создание банка адаптированных заданий для различных профессиональных профилей.

Таким образом, методическая разработка «Профи-Движ» представляет собой востребованный инструмент повышения качества профориентационной работы, соответствующий современным требованиям к образовательным технологиям и способствующий формированию осознанного профессионального выбора у обучающихся основной школы.

Разработка прошла апробацию в рамках профориентационных мероприятий «Профи-школа», Фестиваля «Шаг в профессию» (г. Кострома, 2024–2025 гг.), охватив около 150 обучающихся 7–10 классов. По результатам анкетирования 94% участников оценили мероприятие как «полезное» и «интересное», 87% отметили желание участвовать в аналогичных мероприятиях в будущем.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования: утв. приказом Минобрнауки России от 17.12.2010 № 1897 (с изм. и доп.).
2. Концепция развития непрерывного образования взрослых в Российской Федерации на период до 2025 года: утв. распоряжением Правительства РФ от 03.04.2023 № 887-р.
3. Выготский Л.С. Игра и её роль в психическом развитии ребёнка // Вопросы психологии. – 1966. – № 6. – С. 76–87.
4. Эльконин Д.Б. Психология игры. – 2-е изд. – М.: Педагогика, 1978. – 304 с.
5. Леонтьев А.Н. Деятельность. Сознание. Личность. – М.: Политиздат, 1975. – 304 с.
6. Климов Е.А. Психология профессионального самоопределения. – Ростов н/Д: Феникс, 2019. – 509 с.
7. Пряжников Н.С. Профессиональное и личностное самоопределение. – М.: Изд-во Института практической психологии, 2021. – 368 с.
8. Шмаков С.А. Игры учащихся – феномен культуры. – М.: Новая школа, 1994. – 240 с.
9. Емельянова Т.В., Медяник Г.А. Игровые технологии в образовании: учеб.-метод. пособие. – Тольятти: Изд-во ТГУ, 2015. – 156 с.
10. Макгонигал К. В реальности: Почему игры делают нас лучше и как они могут изменить мир. – М.: Альпина Пабlishер, 2011. – 464 с.
11. Хуизинга Й. Homo Ludens. В тени завтрашнего дня. – М.: Прогресс, 1992. – 464 с.
12. Головаха Е.И., Панина Н.В. Психология человеческого взаимопонимания. – Киев: Политиздат Украины, 1989. – 189 с.
13. Зеер Э.Ф. Психология профессионального развития. – М.: Академический Проект, 2020. – 320 с.

14. Маркова А.К. Психология профессионализма. – М.: Знание, 1996. – 308 с.
15. Полат Е.С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования. – М.: Академия, 2018. – 272 с.
16. Савенков А.И. Игровые технологии в образовании: теория и практика. – М.: Педагогическое общество России, 2022. – 192 с.
17. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ (с изм. и доп.).
18. Стратегия действий в интересах детей на 2018–2025 годы: утв. Указом Президента РФ от 06.12.2017 № 584.
19. Профессиональные стандарты в системе СПО: методические рекомендации / под ред. В.И. Байденко. – М.: ФИРО, 2021. – 245 с.
20. Цифровая трансформация образования: вызовы и возможности / под ред. А.А. Андреева. – М.: МГУ, 2023. – 312 с.

ПРИЛОЖЕНИЯ

- Приложение 1. Банк вопросов для этапа «Правда или ложь»
- Приложение 2. Визуальные материалы для этапа «Где логика»
- Приложение 3. Категории и вопросы для этапа «Своя игра»
- Приложение 4. Карточки для этапа «Профи-пазл»
- Приложение 5. Формы протоколов, анкет и рефлексивных листов
- Приложение 6. Инструкции для волонтеров и модераторов
- Приложение 7. Примеры арт-объектов и критерии их оценки

«Правда или ложь»

Интеллектуальные вопросы, которые развивают кругозор.

Будут звучать утверждения из области профессиональных знаний. Ваша задача подтвердить или опровергнуть данное высказывание. Поднятая карточка зелёного цвета – вы согласны с утверждением, красного – вы не согласны с этим утверждением. За каждый правильный ответ – один балл

1. Слово «профессия» в переводе с латинского означает «объявляю своим делом». **Да**

2. В современном мире насчитывается около 100.000 зарегистрированных профессий. **Нет**, всего чуть больше 40.000. Всего три столетия назад их было около 500, но чем больше развивается цивилизация, тем больше их появляется.

3. Существуют профессиональные слушатели. **Да**. На улицах Токио можно встретить людей с табличками «Я слушаю тебя». За небольшую плату они готовы просто слушать Вас, кивать, улыбаться, иногда хохотать.

4. В мире существует около 8 500 языков программирования, **ДА** но при этом число языков, которые используют чаще всего, чуть больше десятка.

5. Первый разработанный в домашних условиях вирус создал пятнадцатилетний школьник. **Да**. Он распространялся с помощью дискет инфицируя компьютеры Apple II.

6. Самым дорогим дизайнерским объектом в мире стал... алюминиевый шезлонг. Шезлонг **да** (продан на аукционе за 1 375 000 долларов)

7. Первыми серьги надели мужчины. **Да**. (именно представители сильного пола более 7 тысяч лет впервые примерили на себя ушные украшения, а случилось это в Древней Азии).

8. Трансмиссия, это миссия по утилизации старых автомобилей. **НЕТ**. трансмиссия, это узлы и механизмы, которые позволяют автомобилю тронуться с места, ускоряться и двигаться.

9. Бриллиант – не самый дорогой драгоценный камень. **ДА**. (самым дорогостоящим является александрит)

10. Золотая медаль на мировых соревнованиях делается из чистого золота. **НЕТ.** Лишь серебро с позолотой 1.5% от массы медали.

11. Фольксваген делает не только автомобили, но и сосиски. **ДА.** (Это не ошибка, Фольксваген действительно делает отменные сосиски, классическое блюдо немецкой кухни, вот уже более 50 лет)

12. Название профессии СЛЕСАРЬ произошло от слова ЗАМОК. **Да.** С немецкого, замок это Шлоссе, Шлоссер, это человек, который изготавливал замки. Сейчас так называют профессионалов по обработке металла.

13. Технологией электросварки человечество обязано американскому учёному. **Нет,** русскому учителю математики и электротехнику-самоучке Василию Петрову, который открыл явление электрической дуги в 1802 году, доказав возможность её применения для плавки и сварки металлов.

14. Как известно, птицы совершенно безопасно могут садиться на провода высокого напряжения, и им ничего не будет. Дело в том, что кожа на лапках служит изоляционным материалом. **Нет,** дело в разности потенциалов между их ногами (шаговое напряжение) слишком мала, они могут погибнуть, если случайно коснутся клювом или хвостом столба или другого провода.

«Где логика»

На экране появятся картинки каким-либо образом связанные друг с другом.

Включайте свою логику и отгадывайте загаданное. Поднятая рука готовность отвечать. За каждый правильный ответ – один балл

1. Что всё объединяет?



Ответ: Игра

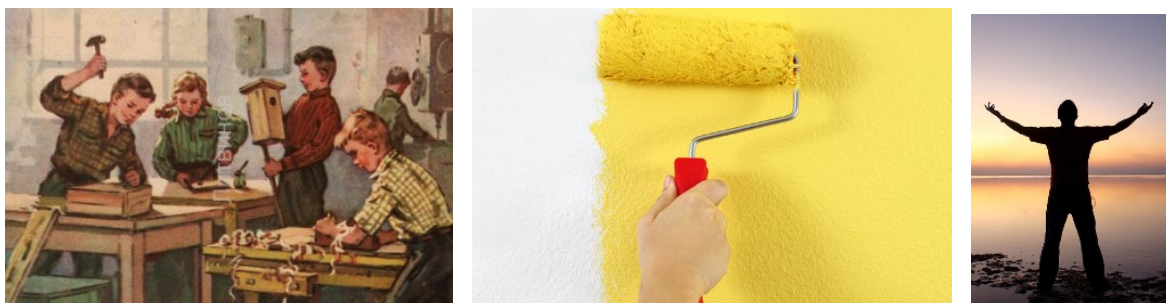
2. Пословица



Ответ:

Под лежащий камень вода не течёт

3. Поговорка



Ответ: Труд красит человека

4. Поговорка



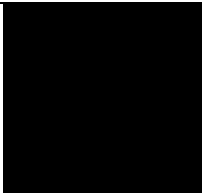
Ответ: Терпение и труд всё перетрут

«Своя игра»

Интеллектуальные вопросы развивают мыслительные процессы. В игре предусмотрено 5 категорий тем, в каждой по 5 вопросов. Выбирайте категорию и номер вопроса. Цена вопроса, 1 балл за правильный ответ. – 1 балл за неверный ответ. Правильный ответ даёт право выбора вопроса. Если вам попадётся сектор «Кот в мешке» – команда передаёт право ответа другой команде. Поднятая рука, готов ответить.

Категория «Профессия»

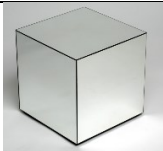
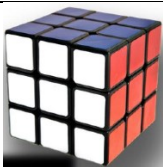
В данной категории собраны вопросы о разных профессиях нашего техникума.

	Ювелир
Логотип какой профессии перед вами?	
На начало 2020 года их количество в России насчитывалось около 53 миллионов. По прогнозам, в ближайшем будущем эта цифра будет только расти, как и потребность в этой профессии	Автослесарь
	Оператор станков с программным управлением
Логотип какой профессии перед вами?	
Обладатели этой профессии должны пройти тест на восприятие цвета, без цветного зрения человек не сможет работать. Часто единственный способ определить разницу между типами проводки – это применить систему с цветовой кодировкой.	Электромонтажник

 Логотип какой профессии перед вами?	Дизайнер
--	----------

Категория «IT»

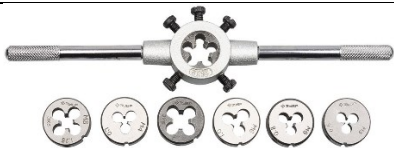
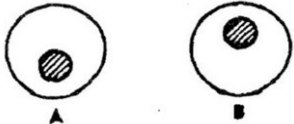
Здесь собраны вопросы из области IT

Специальная программа, выполняющая нежелательные для пользователя действия на компьютере	Вирус
Он выполняет важные функции в организации, связанные с обработкой и управлением информацией. Выбери правильный вариант ответа. А. Наладчик аппаратных и программных средств В. Оператор информационных систем и ресурсов С. Сетевой системный администратор	В. Оператор информационных систем и ресурсов
 Какое минимальное количество разрезов потребуется сделать, чтобы разделить этот куб на 27 одинаковых кубиков?	 6 резков
Ноль или единица в информатике	Один символ ячейки, несёт один бит информации
Символ разделитель на клавиатуре	Пробел

Категория «Металлообработка»

Вопросы о профессиях, инструментах и другое из области металлообработки

Мне нужны такие вещи: Молоток, тиски и клещи, Ключ, напильник и ножовка,	Слесарь
--	---------

А всего нужней сноровка. О какой профессии идёт речь?	
Как расшифровать аббревиатуру ЧПУ	Числовое программное управление
 Для чего служат эти инструменты?	Приспособления для нарезания наружной резьбы
Эта профессия используется художниками нового времени, это технология работы с металлами вдохновляла на создание оригинальных работ таких художников, как Пабло Пикассо и Вера Мухина.	Сварщик
 В каком положении остановится деревянный диск со вставленным в него металлическим кружком, если диск катнуть?	В положении А

Категория «Искусство»

Вопросы о профессиях из области искусства и всё что связано с ними

Чтобы стать им, недостаточно только одной фантазии, необходимы знания и понимания химии и математики. Ещё требуется хорошее зрение.	Ювелир
Проверить подлинность ювелирных украшений в нашей стране можно по наличию двух клейм, как они называются?	Оттиска государственной пробирной инспекции - «проба». Оттиск производителя, который и называется «именником».
Психология цвета является ключевым моментом в этой профессии, поскольку разные цвета могут вызывать у зрителей разные эмоции.	Дизайнер

 Как называется сочетание вырезок из журналов, различных картинок, фотографий, кусочков ткани и других предметов?	Коллаж
Орнамент в этой известной ювелирной технике создаётся с помощью завитков из проволоки	 Скань

Категория «Транспорт»

Всё что связано с транспортом

Назовите устройство, придающее автомобилю ускорение с отрицательным знаком. Это бывает ручным?	Тормоз
Как называется рычаг с ножным приводом в автомобиле?	Педаль
Это есть у самолётов, птиц и автомобилей.	Крылья
Что для человека бывает медицинским, а для машины — техническим	Осмотр
Что общего между шофёром и кочегаром?	Слово «шофёр» когда-то на французском языке означало кочегар, истопник, ведь топливом в первых двигателях внутреннего сгорания были дрова и уголь. Шофёр-кочегар рулил и одновременно подкладывал в топку парового котла топливо.

«Профи-пазл»

Интеллектуальные задачи, помогут развивать умение делать выводы, умозаключения и умение рассуждать.

Перед вами картинки с инструментами и названием профессий. Ваша задача отсортировать инструменты в соответствии с профессиями. За каждое совпадение – 1 балл.

Изображение инструмента	Название инструмента	Профессия
	Щипцы для зачистки проводов	Электромонтажник
	Шлакоотбойный молоток	Сварщик
	Резервные кабеля	Системный администратор
	Набор торцевых головок	Мастер по ремонту автомобилей
	Цифровой мультиметр	Слесарь-наладчик контрольно-измерительных приборов и автоматики
	Микрометр	Токарь
	Ригель	Ювелир
	Графический планшет	Дизайнер

«Фотоальбом»

В нашем техникуме, уже не однократно проводим, в рамках профориентационных мероприятий, интеллектуально развлекательную игру «ПРОФИ – ДВИЖ». Ребята узнают интересные факты о профессиях, отвечают на вопросы викторины, включают логику и интуицию, делают своими руками арт-объекты и ещё много чего интересного.



