

Интеллектуально - профориентационная игра «Профэль».

Инициаторы разработки:

Миронова М. О. Член Федерации психологов образования России, Педагог-психолог высшей квалификационной категории. marmir@e1.ru

Гайн Е. М. социальный педагог.

Реализована с 2017года на базе Муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Центр внешкольной работы «Социум» (МБУ ДО «ЦВР «Социум»), Кировский район, город Екатеринбург.

Концепция «Игры «Профэль»:

В основе создания, планирования и реализации «Игры «Профэль» лежит личностно-ориентированный подход, учитывается актуальная возрастная потребность подростков в личностном самоопределении, необходимостью познакомить подростков, с профессиями будущего, через работу с «Атласом новых профессий» в интернет формате.

Раскрытие содержания «Игры «Профэль», как эффективной технологии по управлению процессом самообразования, профессионального и личностного самоопределения, саморазвития подростков и молодежи, а именно: Во-первых, в формировании у подростков навыков эффективной работы с интернет ресурсом, чтобы знания и умения работать с интернет информацией стали полезными подросткам для их дальнейшего самоопределения и выбора профессии своей мечты. Во-вторых, «Игра «Профэль» должна выполнять не только функцию ориентирования в профессиях, но и мотивационно-стимулирующую функцию к дальнейшему осмыслению, получению самостоятельного практического опыта в самореализации и профориентации с учетом своих желаний, интересов и возможностей. В-третьих, в формировании навыков безопасного и грамотного использования интернет ресурса, т. е. находить, обрабатывать, анализировать, структурировать, обобщать, вербализовать и презентовать информационные материалы на аудиторию.

Таким образом, при реализации игры необходимо актуализировать не только творческий и исследовательский потенциал подростков, но и повышать их собственную мотивацию на эффективное включение в деятельность. Это способствует более высоким результатам в достижении поставленных целей, осознанной включенности и неподдельному интересу подростков к выполнению заданий по профессиям будущего, созданию здоровой конкурентоспособности среди команд, а также способствует формированию устойчивой мотивации на достижения успеха в выполняемой деятельности

Уникальность «Интеллектуально - профориентационной «Игры «Профэль» заключается в том, что ребята отрабатывают практические навыки работы с «Атласом» через интернет ресурс, знакомятся с профессиями будущего, которые появятся в будущем. Представляют свои презентации на аудиторию с точки зрения не учеников, а профессионалов, работающих в данной профессии. То есть подростки являются активными участниками процесса игры.

Во время игровой деятельности подростки при работе в подгруппах самостоятельно находят информацию, используя интернет ресурс, анализируют, актуализируют, обобщают, систематизируют, получают знания о компетенциях, которыми необходимо владеть в данной профессии. Проявляют оригинальность в представлении выбранной профессии, что способствует привлечению интереса и заинтересованности к ней и других участников игры. Такая форма работы, в свою очередь способствует раскрытию и развитию личностного потенциала и творческих способностей ее участников, их саморазвитию и самоопределению. При проведении «Игры «Профэль» предполагается включение в процесс всех участников без исключения. При этом эффективность данной технологии обусловлено, прежде всего, благодаря, собственной активности участников. «Игра «Профэль», позволяет подросткам в практика ориентированной игровой деятельности развитию как профессиональных, так и

личностных характеристик, активно познакомиться с профессиями будущего из «Атласа новых профессий» благодаря электронным ресурсам. В игре предоставлена возможность безопасного и эффективного использования интернет ресурса, эффективной и полезной работе с информацией, способствует формированию и развитию у подростков навыков не только находить, но и систематизировать интернет материал в соответствии с поставленной задачей. В процессе игры создаются условия, которые будут способствовать продуктивной профориентации, а также активному личностному саморазвитию, максимальному раскрытию индивидуальных особенностей подростков, личностного потенциала, творческих способностей, расширения знаний в области надпрофессиональных компетенций, которые будут позитивно влиять на их дальнейшее самоопределение, самореализацию и профориентационное развитие посредством включения их в «Игру Профэль».

Участники игры: подростки и молодежь от 13-14 лет и старше.

Количество участников: не ограничено.

Независимые эксперты: приглашенные специалисты.

Оборудование:

1. Свободное помещение для удобства участников игры.
2. Столы для команд «Наставников» (по количеству команд).
3. Столы для независимых экспертов (приглашенные специалисты).
4. Стулья для всех участников игры.
5. Проектор
6. Экран
7. Колонки
8. Ручки на всех участников «Игры «Профэль»
9. Заготовленные пакеты документов для команд «Наставников», «Экспертов», «Независимое жюри» (см. приложение).

Время проведения игры: не менее 2,5-3 часа

I Ход игры включает в себя следующие шаги:

1. *Приветствие участников.:* Регламент и этапы работы, представление гостей. (5-7 мин)
2. *Распределение по командам:*

В начале игры, путем жеребьевки, происходит распределение по командам: «Наставники» и «Исследователи». *Важное условие!* Распределение происходит таким образом, чтобы ребята в командах были не знакомы между собой или мало знакомы. Это принципиально! (формируем и развиваем навыки работы в команде). Количество команд «Наставников», зависит от количества участников «Игры «Профэль», но при этом в команде не меньше 5-6 человек.

Для жеребьевки последовательно и поочередно приглашаются участники «Игры». Этим участникам предлагается каждому вытянуть жетон, открыть его, и по значениям аббревиатуры в жетоне становится понятно, в какой команде играет каждый участник. Например:

- 1) Жетон с цифрой 1 - Команда «Наставников» 1 стол.
- 2) Жетон с цифрой 2 - Команда «Наставников» 2 стол.
- 3) Жетон с цифрой 3 - Команда «Наставников» 3 стол.
- 4) Жетон с цифрой 4 - Команда «Наставников» 4 стол.
- 5) Жетон с цифрой 5 - Команда «Наставников» 5 стол.
- 6) Жетон с цифрой 6 - Команда «Наставников» 6 стол.

Жетоны с буквами «И-Э»: Это – Команда «Исследователей». Участники с жетонами «И-Э» присоединяются к команде «Исследователи», у которых задача не менее ответственная, чем у «Наставников». Таким образом, распределение по командам происходит с подростками из каждого клуба, которые принимают участие в игре.

(Дополнение: Распределение по командам также можно осуществить при регистрации участников, это может сэкономить время)

II. Определение целей. Знакомство с условиями игры.

Следующим шагом в игре является знакомство с ее условиями, постановка целей и задач перед каждой командой игроков, в зависимости от ролевой темы команды.

Команда «Наставники»: Перед началом выполнения задания, предлагается выйти по одному представителю от каждой команды «Наставников», и по принципу случайного выбора достать карточку с названием профессии будущего. Таким образом, каждая команда «Наставников» работает с той профессией, которая обозначена в карточке. После жеребьевки, каждой команде «Наставников» выдается «пакет для работы», которым ребята могут воспользоваться при работе над профессиями.

Пакет «Наставника» включает в себя: (см. приложение).

1) Ссылка на «Атлас»: <http://atlas100.ru> – на всех участников команды. 2) «Вопросы-помощники», которые могут быть опорой в подготовке к презентации и трансляции знаний по профессии. 3) «Мотивационные конверты», которые способствуют созданию и эффективному командообразованию, формированию доброжелательной атмосферы среди игроков команды, а также стимулируют создание атмосферы командной поддержки и сотрудничества. 4) Чистые листы А4, не менее 4 листов на команду. 5) Шариковые ручки для записей на каждого участника.

Основным условием для работы команд является наличие устройств, с помощью которых возможен выход в интернет, например, сотовый телефон.

Перед началом работы в подгруппах участникам предлагается легенда, в рамках которой они и будут действовать.

Легенда: «Наставники»! Вы представители разнообразных профессий будущего. Профессионалы своего дела! Вы настолько компетентны в данной профессии, что знаете о ней практически всё: Особенности данной профессии, ее важность, необходимость и уникальность. Вы готовы поделиться с нами своими знаниями и умениями. Вы знаете секреты успеха, при работе в данной профессии и подарить нам свой опыт. Ваша задача, в течение определенного времени (20 минут) подготовиться, и по окончании отведенного времени, познакомить нас с данной профессией. Представить нам, как Вы ее видите и понимаете. Вы нам так представляете вашу профессию, чтобы вызвать у нас не только интерес, но и желание овладеть данной профессией, и чтобы у нас появилось желание и стремление работать с Вами в команде! Другими словами, мы узнаём о профессии, благодаря Вашим знаниям. Поймем в чем преимущества данной профессии, чем она интересна и т. д. Кроме того, Вы настолько компетентные специалисты, что сможете ответить на любой вопрос, касающийся данной профессии от команды «Исследователей», которые могут задать Вам их после презентации Вашей профессии.

Как будут осуществляться и проходить представление (презентация) профессии, каждая команда «Наставников» решает самостоятельно: доклад, сценка, ролевая игра, «один день из жизни компании» и т. д. Время на представление профессии для каждой команды не более 5-7 минут.

Задача «Наставников»: привлечь интерес и внимание к данной профессии как можно больше участников игры.

После того как поставлена задача перед командами, выданы «материалы-помощники» для работы, участники команд «Наставников» начинают работу каждый в своей группе. Ребята готовятся к презентации своих профессий на аудиторию. Время работы команды 20 минут.

Следующий этап: ведущий, объясняет **условия игры** участникам **команды «Исследователи»**. Каждый участник команды получает бланк ответов «Исследователя» (см. приложение), для дальнейшей работы.

Легенда: «Исследователи»! Молодые специалисты. Интересуются профессиями, исследуют, вникают в суть каждой профессии путем активного слушания команд «Наставников», формулируют уточняющие вопросы во время дискуссии, оценивают степень собственной заинтересованности той или иной профессией. Степень заинтересованности выражается в определенных критериях оценки, которые определяются в баллах от 1 до 5 по каждому пункту.

Задача «Исследователей»: Бальные значения, каждый участник команды «Исследователей» заносит в свой бланк, по всем представленным профессиям. Таким образом, после каждой презентации «Наставников», каждый «Исследователь» самостоятельно работает со своим бланком ответов. Все без исключения участники команды «Исследователей» заполняют индивидуальные бланки. После того, как командами «Наставников» представлены все профессии, а командами «Исследователей» произведены исследовательские работы по каждой из них, бланки ответов «Исследователей» собираются и сдаются в «Экспертное жюри», в дальнейшем с этими бланками будут работать «Независимые эксперты» анализ результатов и подведение итогов.

III. Анализ результатов. Подведение итогов.

Оценка экспертов «независимого жюри» и команды «Исследователей»

Анализируются данные участников команды «Исследователей», заинтересованность той или иной профессией. В общем бланке отмечаются ответы.

«Независимые эксперты» – приглашенные гости «Игры «Профэль» (специалисты). Определяют результаты, осуществляют подсчет голосов по полученным баллам, выявляют победителей, вручают дипломы. По наибольшему количеству баллов определяются команды победителей. После этого каждому участнику команды вручаются дипломы победителей 1, 2, 3 степени. Остальным участникам игры вручается диплом «Наставника»; диплом «Исследователя».

В то время, когда независимые эксперты производят подведение итогов, ведущий, представляет вниманию участникам «Игры «Профэль», профориентационную презентацию. Ее содержание знакомит ребят не только с теми профессиями, с которыми им сегодня удалось поработать и познакомиться в активном поиске, но и с другими видами профессий, их описанием, с ссылкой на «Атлас новых профессий» (<http://atlas100.ru>), для того, чтобы после игры каждый, кто захочет смог бы еще раз в удобное для себя время и неограниченное количество раз обратиться к этой профориентационной информации.

IV «Обратная связь»

Финальное упражнение «Игры»:– когда ребята и педагоги высказываются в технике «Свободный микрофон» по участию в «Игре «Профэль».

Приложение:

1. Пакет документов для «Ведущего».
2. Пакет документов для команды «Наставники». (на каждого участника)
3. Пакет документов для команды «Исследователи». (на каждого участника)
4. Пакет документов для «Независимых экспертов». (на каждого члена жюри, кроме сводной таблицы)

1. Пакет документов для Ведущего:

1.1. Распределение по командам:

Э-И	Э-И
Э-И	Э-И
Э-И	Э-И
Э-И	Э-И
Э-И	Э-И
Э-И	Э-И

1	2
1	2
1	2
1	2
1	2
1	2

3	4
3	4
3	4
3	4
3	4
3	4
5	6
5	6
5	6
5	6
5	6

1.2. Ссылка на «Атлас новых профессий» на всех участников игры:

<http://atlas100.ru> в распечатанном виде выдается всем участникам

<http://atlas100.ru/>

1.3.Карточки–



2.Пакет документов для команды «Наставники».

2.1.Участники команд Наставников (1 бланк на команду)

Код команды	Фамилия, Имя	Профессия	Баллы

2.2.Вопросы помощники. (1 бланк на команду)

Вопросы помощники 1. Краткое описание (определение) профессии. 2. Какие социально значимые задачи решает? 3. Актуальность, востребованность. 4. Знания, умения и навыки, необходимые для освоения профессии. 5. Школьные предметы, изучение которых необходимо для дальнейшего обучения в рамках профессии. 6. Перспективы вашего развития в профессии, возможности роста.

2.3. Ссылка на «Атлас новых профессий» на всех участников команды

http://atlas100.ru/
http://atlas100.ru/
http://atlas100.ru/
http://atlas100.ru/
http://atlas100.ru/
http://atlas100.ru/
http://atlas100.ru/
http://atlas100.ru/

3.Пакет документов для команды «Исследователи».

3.1. Бланк решений «Эксперт-Исследователь» (на каждого участника).

Исследователь-Эксперт Бланк решений игра «Профэль»							
Критерий оценки/ команда/профессии							
Понятно							
Интересно							
Узнал(а) что-то новое для себя							
Понравилось представление профессии							
Хотел(а) бы быть в команде							
Вы выбрали бы данную профессию в будущем?							
ИТОГО (баллы) :							

4.Пакет документов для «Независимых экспертов». (на каждого члена жюри, кроме сводной таблицы)

4.1. «Бланк эксперта независимого жюри» (на каждого участника).

Игра «ПрофЭль»	Сводная таблица для подсчёта общего количества баллов						
Профессия (Название)	Эксперты ФИО						
							Итого (баллы)

4.2. Сводная таблица. (Один экземпляр. (подведение итогов, выведение общих баллов)

Независимый Эксперт игры «ПрофЭль» Ф.И.О _____ _____ _____	Игра «ПрофЭль» Бланк независимой экспертной оценки						
Критерий оценки/ команда/профессии							Примечание
Включенность (1-5)							
Активность(1-5)							
Креативность (1-5)							
Работа в команде (1-5)							
Принятие решений (1-5)							
Презентация- представление (1-5)							
ИТОГО (баллы) :							