



Союз «Агентство развития
профессиональных сообществ и рабочих
кадров «Молодые профессионалы
(Ворлдскиллс Россия)»

**МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ
ПО ПРОВЕДЕНИЮ КЛАССНОГО ЧАСА «УРОК
ПРОФЕССИОНАЛИЗМА» ДЛЯ УЧАЩИХСЯ 6 – 11-Х КЛАССОВ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ОРГАНИЗАЦИЙ**

Москва 2019

Оглавление

Введение	3
45-ый мировой чемпионат по профессиональному мастерству по стандартам «Ворлдскиллс» в г. Казань	4
Справка о проекте по ранней профессиональной ориентации учащихся 6 – 11-х классов общеобразовательных организаций «Билет в будущее»	11
Рекомендации по проведению профориентационных мероприятий	12

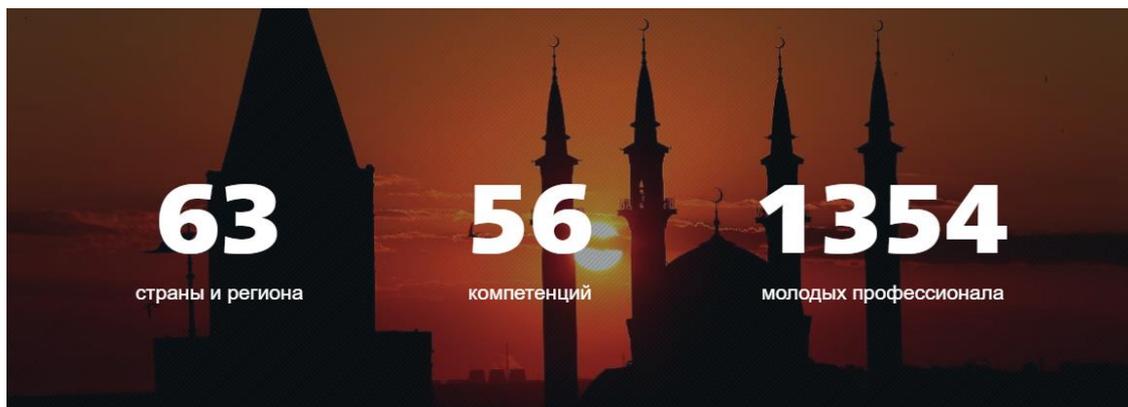
Введение

В сентябре 2019 года в субъектах Российской Федерации рекомендовано к проведению мероприятия в тематике «Урок профессионализма». Урок профессионализма – это внеклассное занятие для учащихся 6 – 11-х классов общеобразовательных организаций, посвященный движению «Молодые профессионалы (Ворлдскиллс Россия)», в том числе 45-му мировому чемпионату по профессиональному мастерству по стандартам «Ворлдскиллс» в г. Казани и проекту по ранней профессиональной ориентации учащихся 6 – 11-х классов общеобразовательных организаций «Билет в будущее» (далее по тексту – Проект «Билет в будущее»).

Цель проведения Урока профессионализма – формирование у обучающихся устойчивого интереса к получению знаний и практик, необходимых для осознанного выбора профессионального пути и успешного построения собственной образовательной и карьерной траектории. Для достижения данной цели предполагается проведение следующих форматов мероприятий в рамках Урока профессионализма:

- презентация итогов проведения 45-го мирового чемпионата по профессиональному мастерству по стандартам «Ворлдскиллс» в г. Казани, как знакового события 2019 года в России.
- презентация историй успеха и участие на Уроке профессионализма участников субъекта Российской Федерации в системе чемпионатов по профессиональному мастерству по стандартам «Ворлдскиллс», которые дошли до полуфинала или финала чемпионата;
- знакомство учащихся с Проектом «Билет в будущее» и возможностями, которые становятся доступными его участникам;
- проведение профориентационных мероприятий для учащихся 6 – 11-х классов в формате тестирования на электронном ресурсе (платформе) (далее по тексту – платформа) Проекта «Билет в будущее» и практических мероприятий в целях профессиональной ориентации обучающихся (квест, try-a-skill и пр.).

45-ый мировой чемпионат по профессиональному мастерству по стандартам «Ворлдскиллс» в г. Казань



Россия, будучи в составе движения WorldSkills International с мая 2012 года, активно продвигает его ценности и уделяет особое внимание популяризации рабочих профессий среди молодого поколения, а также способствует повышению стандартов профессионального образования. Движение WorldSkills Russia охватывает все 85 регионов страны и является одним из приоритетных проектов в сфере подготовки кадров.

Главное международное событие 2019 года в России – 45-й чемпионат мира по профессиональному мастерству WorldSkills Kazan 2019 – прошел в Казани с 22 по 27 августа 2019 года. В нем приняли участие 1354 молодых профессионалов из 63 стран и регионов, которые соревновались в 56 компетенциях. Оценивали их 1304 эксперта. Соревнования проводились на базе международного выставочного центра «Казань Экспо».

Право на проведение чемпионата Казань получила в 2015 году по результатам голосования всех стран-членов международного движения WorldSkills International. В России движение WorldSkills Russia охватывает все 85 регионов и является одним из приоритетных проектов в сфере подготовки кадров.

На церемонии закрытия с приветственным словом к участникам и зрителям обратились Президент России Владимир Путин и Президент WorldSkills International Саймон Бартли.

«От всей души поздравляю победителей и призеров 45-го мирового чемпионата по профессиональному мастерству WorldSkills. Спасибо всем участникам! Вы показали блестящую технику и навыки на уровне виртуозного искусства. Россия впервые проводила соревнования лучших профессионалов планеты, и они стали самыми крупными и представительными в истории движения, ярким и незабываемым зрелищем. Уверен, гостям понравилась Казань, где были созданы все условия для честной и справедливой борьбы, для дружеского общения зрителей и участников из более чем 60 стран мира. Хочу поблагодарить

движение WorldSkills International и лично его Президента Саймона Бартли за доверие и поддержку и подтвердить нашу приверженность к ценностям WorldSkills. 45-й мировой чемпионат по профессиональному мастерству WorldSkills завершается. Наша общая ответственность - сохранить его наследие для граждан все наших стран. Чтобы каждый человек, независимо от возраста и здоровья, мог реализовать все свои способности, выбрать собственный путь обучения и развития, приобретать востребованные навыки на протяжении всей своей жизни. Убежден, серьезным шагом в продвижении принципов WorldSkills станет мировой чемпионат по профессиональному мастерству в Шанхае в 2021 году. Желаем вам успехов и побед!», - сказал Владимир Путин.

Президент WorldSkills International Саймон Бартли обратился непосредственно к конкурсантам, экспертам, спонсорам, партнёрам, волонтерам, делегатам, странам и регионам, присоединившимся к международному движению, членам Правления и Секретариата WorldSkills, а также к зрителям: *«Сейчас все мы, все участники движения WorldSkills, приехавшие на чемпионат, 45-тысячная аудитория стадиона, миллионы зрителей теле- и веб-трансляции - сегодня все мы в едином порыве чествуем мир рабочих профессий и наш чемпионат. Я говорю вам, конкурсанты, от всего сердца, вы справились! Обращаюсь и к медалистам, и ко всем участникам и участницам WorldSkills Kazan 2019: вы наши чемпионы! Искренне благодарю вас от имени организации WorldSkills International и от себя лично. Эти дни показали, что мы на верном пути. Взавшись за дело вместе с нашей молодёжью, с нужной мотивацией, мы способны помочь им строить великолепное будущее, которого они достойны».*

В состав сборной России на чемпионат мира WorldSkills Kazan 2019 вошли 14 девушек и 49 юношей в возрасте от 18 до 25 лет. Это представители Архангельской, Брянской, Волгоградской, Воронежской, Костромской, Курганской, Ленинградской, Липецкой, Новосибирской, Оренбургской, Орловской, Рязанской, Самарской, Свердловской, Тульской, Тюменской, Ульяновской, Челябинской и Ярославской областей, Краснодарского и Красноярского краев, Республика Башкортостан и Татарстан, Чувашской Республики, а также Москвы.

На чемпионате мира WorldSkills Kazan 2019 в составе национальной сборной WorldSkills также выступили 17 представителей юниорской возрастной категории.

НАЦИОНАЛЬНАЯ СБОРНАЯ РОССИИ НА ЧЕМПИОНАТЕ МИРА WORLDSKILLS KAZAN 2019



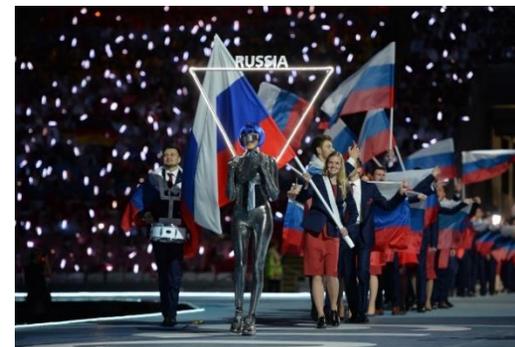
ТИП	КОМПЕТЕНЦИЯ	Медаль	КОНКУРСАНТ	РЕГИОН КОНКУРСАНТА	МЕЖДУНАРОДНЫЙ ЭКСПЕРТ
Основная	3D-моделирование для компьютерных игр	бронза	Артемасов Алексей Игоревич	Челябинская область	Липидус Леонид Михайлович
Основная	Администрирование отеля	золото	Яковенко Виталия Александровна	Москва	Ильиных Мария Михайловна
Основная	Архитектурная обработка камня	медальон	Саитбаталов Ильмир Ильдарович	Республика Башкортостан	Яхин Рафаэль Амирович
Основная	Бетонные строительные работы	медальон	Комаров Никита Александрович	Республика Татарстан	Афонин Константин Юрьевич
Основная	Бетонные строительные работы	медальон	Корпачев Андрей Юрьевич	Москва	Афонин Константин Юрьевич
Основная	Веб-дизайн и разработка	медальон	Жуков Иван Александрович	Республика Татарстан	Беляков Илья Владимирович
Основная	Визуальный мерчендайзинг	золото	Распопова Анастасия Дмитриевна	Челябинская область	Усынин Максим Валерьевич
Основная	Водные технологии	нет	Гвоздев Никита Андреевич	Москва	Пономарев Дмитрий Владиславович
Основная	Графический дизайн	медальон	Великанов Ярослав Николаевич	Республика Татарстан	Минаева Ольга Евгеньевна
Основная	Инженерный дизайн CAD	медальон	Джуманязов Станислав Юрьевич	Республика Татарстан	Левин Дмитрий Юрьевич
Основная	Изготовление прототипов	золото	Минеев Айдар Эдуардович	Республика Татарстан	Куколев Сергей Владимирович
Основная	Изготовление изделий из полимерных материалов	золото	Розов Владислав Алексеевич	Москва	Гареев Артур Радикович
Основная	Информационная безопасность	золото	Легостаев Виктор Николаевич	Тюменская область	Сериков Дмитрий Васильевич
Основная	Информационная безопасность	золото	Титов Дмитрий Александрович	Тюменская область	Сериков дмитрий Васильевич
Основная	Информационные кабельные сети	серебро	Нигматуллин Ислам Рамилевич	Республика Татарстан	Андреев Владимир Дмитриевич
Основная	Кирпичная кладка	медальон	Херкун Сергей Сергеевич	Москва	Красильников Дмитрий Александрович
Основная	Командная работа на производстве	нет	Тимохов Федор Сергеевич	Красноярский край	Николаев Артем Владимирович
Основная	Командная работа на производстве	нет	Дрималовский Евгений Игоревич	Брянская область	Николаев Артем Владимирович
Основная	Командная работа на производстве	нет	Кузьминых Игорь Владимирович	Ленинградская область	Николаев Артем Владимирович
Основная	Кондитерское дело	медальон	Краснов Евгений Андреевич	Чувашская Республика	Леленкова Елена Николаевна
Основная	Кузовной ремонт	медальон	Круглов Максим Игоревич	Москва	Бернадский Михаил Павлович
Основная	Лабораторный химический анализ	золото	Камнева Анастасия Анатольевна	Ярославская область	Яковенко Андрей Романович
Основная	Ландшафтный дизайн	нет	Плахотнюк Глеб Дмитриевич	Москва	Фролова Вера Алексеевна
Основная	Ландшафтный дизайн	нет	Козырев Станислав Сергеевич	Республика Татарстан	Фролова Вера Алексеевна

Основная	Малярные и декоративные работы	медальон	Балванова Валерия Сергеевна	Волгоградская область	Рыбкин Сергей Николаевич
Основная	Медицинский и социальный уход	нет	Вуколова Аделина Олеговна	Республика Татарстан	Зимин Алексей Алексеевич
Основная	Мехатроника	медальон	Юсупов Салават Фуатович	Челябинская область	Разин Кирилл Юрьевич
Основная	Мехатроника	медальон	Норкин Никита Дмитриевич	Челябинская область	Разин Кирилл Юрьевич
Основная	Мобильная робототехника	бронза	Арсланов Оскар Айратович	Республика Татарстан	Рамазанова Дамира Акмаловна
Основная	Мобильная робототехника	бронза	Мифтахов Эмиль Эдуардович	Республика Татарстан	Рамазанова Дамира Акмаловна
Основная	Облачные технологии	медальон	Касабова Диана Данчева	Тюменская область	Григорьев Михаил Викторович
Основная	Облицовка плиткой	бронза	Шмыдов Даниил Олегович	Орловская область	Моисеев Станислав Игоревич
Основная	Обслуживание авиационной техники	серебро	Пилюшенко Николай Николаевич	Москва	Хачатурян Норайр Юрьевич
Основная	Обслуживание тяжелой техники	медальон	Пронин Данил Александрович	Республика Татарстан	Штин Александр Владимирович
Основная	Окраска автомобиля	медальон	Яковлев Павел Александрович	Ульяновская область	Мисюрев Александр Викторович
Основная	Парикмахерское искусство	серебро	Михеева Милана Николаевна	Новосибирская область	Шпаковская Елена Михайловна
Основная	Печатные технологии в прессе	золото	Степанова Елизавета Сергеевна	Москва	Слободчиков Андрей Евгеньевич
Основная	Плотницкое дело	медальон	Синицын Даниил Александрович	Архангельская область	Калинина Дина Александровна
Основная	Поварское дело	золото	Слаев Искандар Рашидович	Москва	Иришкин Евгений Николаевич
Основная	Полимеханика и автоматизация	нет	Матиев Ахмед Назимович	Москва	Карасева Юлия Александровна
Основная	Программные решения для бизнеса	медальон	Желтова Кристина Анатольевна	Красноярский край	Осадчий Александр Владимирович
Основная	Производство мебели	нет	Севастьянов Алексей Вадимович	Москва	Зайнутдинов Вадим Халитович
Основная	Производство металлоконструкций	нет	Давлетшин Ильнур Эльдарович	Республика Татарстан	Лиганов Дмитрий Сергеевич
Основная	Промышленная автоматика	нет	Грачев Владислав Андреевич	Красноярский край	Попков Вадим Евгеньевич
Основная	Промышленная механика и монтаж	медальон	Евдокимов Игнатий Вадимович	Свердловская область	Федотов Александр Сергеевич
Основная	Ремонт и обслуживание легковых автомобилей	золото	Дончак Николай Владимирович	Москва	Ступеньков Владислав Михайлович
Основная	Ресторанный сервис	медальон	Каюмов Тимур Алексеевич	Республика Татарстан	Зими́на Юлия Анатольевна
Основная	Сантехника и отопление	медальон	Малинов Дмитрий Олегович	Республика Татарстан	Евтюхин Алексей Владимирович
Основная	Сварочные технологии	золото	Бабошкин Владимир Сергеевич	Липецкая область	Павленко Михаил Сергеевич
Основная	Сетевое и системное администрирование	медальон	Тетюшкин Владислав Евгениевич	Тюменская область	Горбачев Александр Павлович
Основная	Столярное дело	медальон	Потапов Андрей Викторович	Москва	Бондаренко Виталий Сергеевич
Основная	Сухое строительство и штукатурные работы	золото	Точиев Имран Израилович	Тульская область	Орлова Екатерина Андреевна
Основная	Технологии моды	медальон	Алтунян Эвелина Норайровна	Республика Татарстан	Филичкина Ирина Юрьевна
Основная	Токарные работы на станках с ЧПУ	медальон	Жадан Егор Сергеевич	Воронежская область	Тонких Илья Геннадьевич
Основная	Флористика	золото	Шкимбова Елизавета Дмитриевна	Москва	Волина-Мирошниченко Евгения Васильевна
Основная	Фрезерные работы на станках с ЧПУ	нет	Воронцов Михаил Александрович	Самарская область	Цатурян Георгий Ашотович

Основная	Хлебопечение	медальон	Мальцева Дарья Михайловна	Свердловская область	Фалина Наталья Алексеевна
Основная	Холодильная техника и системы кондиционирования	золото	Леушин Александр Сергеевич	Краснодарский край	Пивинский Андрей Анатольевич
Основная	Экспедирование грузов	бронза	Некрасова Елизавета Геннадьевна	Москва	Ивко Юлия Владиславовна
Основная	Электромонтаж	серебро	Костин Дмитрий Владимирович	Курганская область	Певин Максим Анатольевич
Основная	Электроника	медальон	Коцюба Игорь Сергеевич	Краснодарский край	Крюков Андрей Игоревич
Основная	Эстетическая косметология	медальон	Соплина Елизавета Вячеславовна	Москва	Сикорская Анна Владимировна
Основная	Ювелирное дело	золото	Емелин Александр Владимирович	Костромская область	Терентьева Мария Олеговна

Национальная сборная России завоевала 14 золотых, 4 серебряные медали и 25 медальонов за профессионализм на 45-м чемпионате мира по профессиональному мастерству WorldSkills Kazan 2019, обеспечив себе второе место в медальном зачете. Первое место заняла сборная Китая, а третья – сборная Южной Кореи.

Золотая медалистка по компетенции «Лабораторный химический анализ» Анастасия Камнева была объявлена самой результативной участницей мирового первенства и стала первой в истории россиянкой удостоенной премии Альберта Видаля – престижной награды, названной в честь испанского отца – основателя международного движения WorldSkills. Михаил Воронцов, участник по компетенции «Фрезерные работы на станках с ЧПУ», получил награду «Лучшего представителя нации» - Best of Nation.



Материалы, рекомендованные к использованию на классном часу «Урок профессионализма»:

1. О чемпионате WorldSkills Kazan 2019: <https://worldskills2019.com/ru/>
2. О национальной сборной WorldSkills Russia на чемпионате мира WorldSkills Kazan 2019: <https://nationalteam.worldskills.ru/about/>
3. Видеоматериалы с чемпионата мира WorldSkills Kazan 2019: <https://worldskills2019.com/ru/media/video/>
4. Фотоматериалы с чемпионата мира WorldSkills Kazan 2019: <https://worldskills2019.com/ru/media/photo/>
5. Хэндбук (справочник) чемпионата мира WorldSkills Kazan 2019 https://worldskills2019.com/application/files/5515/6612/3516/Handbook2019_web_18_08_2019.pdf

Информационная справка о проекте по ранней профессиональной ориентации учащихся 6 – 11-х классов общеобразовательных организаций «Билет в будущее»

Проект по ранней профессиональной ориентации учащихся 6 – 11-х классов общеобразовательных организаций «Билет в будущее» реализуется на основании перечня поручений Президента Российской Федерации по итогам встречи с участниками всероссийского форума «Наставник» от 23 февраля 2018 г. № Пр-328 и Паспорта федерального проекта «Успех каждого ребенка», утвержденного протоколом заседания проектного комитета по национальному проекту «Образование» от 7 декабря 2018 г. № 3.

Целевая аудитория Проекта в 2019 году

Участниками Проекта «Билет в будущее» являются учащиеся 6 – 11-х классов общеобразовательных организаций, включая детей с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов.

Ключевые элементы Проекта в 2019 году

Проект «Билет в будущее» включает три ключевых этапа. На первом этапе участники проходят комплексную онлайн-диагностику, которая определяет их уровень осознанности и готовности к выбору, степень владения ключевыми «гибкими навыками» (такими как память, внимание, пространственное мышление, коммуникативность и т.п.), а также сферу профессиональных интересов и знания о конкретных компетенциях. На втором этапе участники выбирают очные профориентационные события, где знакомятся с миром профессий, самостоятельно пробуют свои силы в тех или иных компетенциях во время практических мероприятий и общаются с опытными наставниками. Результаты онлайн-тестирования, информация о прохождении профессиональных проб и обратная связь от наставников фиксируются в личных кабинетах участников, формируя цифровое портфолио. На основе этих данных на третьем этапе Проекта каждый учащийся получает рекомендации по построению индивидуального учебного плана. В учебном плане содержится информация о развивающих мероприятиях, курсах, кружках, доступных в его городе, и максимально подходящих под интересы и уровень знаний участника.

Важным направлением Проекта «Билет в будущее» является подготовка региональных команд, которые координируют реализацию профориентационных мероприятий в регионе. В состав региональной команды входят представитель органа исполнительной власти, осуществляющего государственное управление в

сфере образования; региональный координатор, директор общеобразовательной организации, директор учреждения дополнительного образования, директор учреждения среднего профессионального образования и педагог-навигатор (сотрудник общеобразовательной организации, отвечающий за профессиональную ориентацию и применяющий возможности Проекта «Билет в будущее» для формирования рекомендаций по построению индивидуального учебного плана в соответствии с выбранными профессиональными компетенциями (профессиональными областями деятельности). Дополнительно будет проводиться подготовка школьных педагогов-навигаторов.

Электронный ресурс (платформа) Проекта «Билет в будущее»

Платформа является основным инструментом реализации Проекта «Билет в будущее». Функционал платформы обеспечивает процесс, направленный на определение профессиональных интересов, знаний, когнитивных способностей и компетенций участника с целью проверки его соответствия определенному набору компетенций, которые можно применить в профессиональной сфере и поиске пробелов в этих компетенциях. Дополнительным функционалом платформы является осуществление анализа данных прохождения участниками тестирований, а также практических мероприятий и на основании такого анализа происходит формирование и выдача рекомендаций по построению индивидуального учебного плана в соответствии с выбранными профессиональными компетенциями (профессиональными областями деятельности).

В 2019 году платформа состоит из неавторизованной и авторизованной зон. В неавторизованной зоне посетитель ресурса получит возможность познакомиться с информацией о Проекте «Билет в будущее» и провзаимодействовать с интерактивными модулями. Авторизованная зона включает в себя личный кабинет участника Проекта «Билет в будущее», в котором участник получает доступ к профориентационным тестированиям, записи на практические мероприятия, получает рекомендации, а также происходит накопление цифрового следа участника. Дополнительно планируется запуск мобильного приложения, которое позволит участникам Проекта «Билет в будущее» получить доступ ко всем функциям платформы со своего мобильного устройства.

У учащихся 6 – 11-х классов в рамках Урока профессионализма есть возможность пройти тест-квиз в неавторизованной зоне платформы Проекта «Билет в будущее» <https://bilet.worldskills.ru>. По времени тестирование займет от 15-20 минут.

Видеоролик о проекте «Билет в будущее», рекомендованный к показу учащимся 6 – 11-х классов: <https://yadi.sk/d/ghRjGirozoydA>.

Рекомендации по проведению профориентационных мероприятий

Технология проведения практического мероприятия формата «Мини-проба (try-a-skill) по профессиональным компетенциям»

1. Общие положения и определения

Мини-пробы как формат практического мероприятия представляет однодневное событие, в ходе которого участники выполняют ряд ознакомительных практических заданий по различным профессиональным компетенциям. Проба подразумевает работу участников с материалами, инструментами, оборудованием, программным обеспечением, в условиях, максимально приближенных к реальным в рамках конкретной компетенции, с возможностью ролевого моделирования и игровой адаптации.

Мини-пробы являются очным форматом и предполагают взаимодействие с наставниками, являющимися носителями соответствующих профессиональных компетенций. В ходе взаимодействия участники получают от наставника общие теоретические знания о компетенции, обратную связь по итогам мини-пробы и ответы на интересующие вопросы в ходе беседы.

2. Цели и задачи

- Создание и повышение уровня фоновых знаний о содержании конкретной профессиональной компетенции.
- Расширение кругозора участников о мире профессий, мотивация к поиску дополнительной информации о профессиональных сферах и компетенциях
- Общее практическое знакомство с содержанием и характером деятельности в рамках ряда профессиональных компетенций знакомство с конкретными рабочими операциями.
- Оценка участником уровня своих знаний, навыков и интересов применительно к конкретным профессиональным компетенциям, формирование отношения к ним через практическое знакомство и общение с носителем компетенции

3. Общее описание технологии

Мини-пробы можно организовать как самостоятельное мероприятие или провести его в рамках профориентационного события.

Площадкой для данного формата (в случае «встраивания» в профориентационное событие) может стать:

- День открытых дверей на предприятии, в учебном заведении;
- Чемпионат профессионального мастерства;
- Профессиональная выставка, форум, конгресс;

- Ярмарка вакансий;
- Ярмарка учебных заведений и т.п.

Варианты организации мини-проб:

- Посещение Мини-проб логически встроено в экскурсионный маршрут группы на каком-либо событии, либо имеется жесткий график движения по площадкам мини-проб, если они организованы как отдельное мероприятие.
- Мини-пробы представлены для свободного прохождения участниками
- Мини-пробы представлены как практическая часть встречи с носителем компетенции, экспертом
- Посещение мини-проб является отдельным самостоятельным этапом профориентационного события, встроено в логику программы участия подростков в нём (например, на ярмарке профессий участники сначала просмотрели фильм про профессии, затем встретились с тремя экспертами из ведущих компаний, затем последовательно прошли серию мини-проб и т.д.)

В случае, если выбранные для мини-проб профессиональные компетенции будут напрямую связаны с содержанием профориентационного события, это может иметь положительный эффект для восприятия информации и большего вовлечения участников в формат мини-проб. Например, если участникам предложена экскурсия по чемпионату профессионального мастерства, где выступают их сверстники, в рамках данной экскурсии им можно предложить попробовать свои силы в мини-пробах по компетенциям, включенным в программу соревнования. Другой пример: включение инструментов поощрения и игрофикация, когда на мини-пробах в рамках промышленной выставки за успешное выполнение заданий выдаются жетоны, которые в конце дня можно обменять на призы от партнеров и организаторов выставки.

Участие в мини-пробах предполагает определенную подготовку участников, которая может включать:

- Мотивационную беседу на тему ценности практического знакомства с различными компетенциями и общения с их носителями
- Предварительное профориентационное тестирование, в том числе игровое, определяющие уровень интереса к различным профессиональным сферам или уровень владения различными мета-навыками (память, внимание, логическое мышление, стрессоустойчивость и т.п.)

Итогом такой подготовки должно стать повышение мотивации участника к осознанному участию в мини-пробах и понимание возможностей, которое дает это участие.

Рекомендуется организовать процесс проведения таким образом, чтобы каждый участник группы имел возможность принять участие в каждой пробе. При

этом заставлять каждого проходить все пробы в обязательном порядке не нужно – формат допускает выбор подростком роли активного участника или зрителя.

Задания в рамках формата мини-проб

Характер заданий в рамках формата зависит от ряда факторов, которые стоит учитывать при разработке:

Фактор	Рекомендация
Охват компетенций	В рамках формата рекомендуется охватить не менее 5 профессиональных компетенций. Компетенции должны относиться к различным профессиональным сферам.
Возрастная категория участников	6-7 класс 8-9 класс допустимо участие подростков 10-11 классов
Количество людей в группе, которая будет проходить мини-пробы	до 8 человек
Время, отведенное на работу на каждой пробе	Не менее 15 минут на группу
Общее время на участие в мини-пробах	до 2 академических часов с возможностью организации 1 перерыва
Материально-технические ресурсы организаторов пробы	Площадка для проведения мини-пробы должна быть обособлена от основного пространства мероприятия и соответствующим образом обозначена. Приветствуется наличие реального профессионального оборудования и инструментов. Как правило, для мини-проб используются задания, не требующие большого количества дорогостоящих расходных материалов.

Разработанные задания мини-проб должны соответствовать следующим критериям:

- Разнообразие содержания: серия мини-проб должна предлагать разные по характеру действия, направленные на проверку разных навыков и

способностей участников группы. Логика участия группы в серии мини-проб должна быть выстроена таким образом, чтобы каждый участник смог попробовать несколько разноплановых заданий из разных сфер. В рамках одной мини-пробы по компетенциям допускается применение нескольких заданий на выбор участнику.

- **Индивидуализация:** выполнение заданий должно быть индивидуальным для каждого участника. Допустимы задания для выполнения в парах, если характер компетенции это допускает.
- **Реалистичность и вовлеченность:** задания для мини-проб должны соответствовать реальной профессиональной деятельности в рамках компетенции. Допускается введение игровых и моделирующих моментов со стороны участников для большей вовлеченности и активизации (например, при проведении мини-пробы по компетенции «Администрирование отеля» одному из участников предлагается выполнить задачу по поселению гостя в номер, при этом гостя с определенной ролевой установкой может сыграть также один из участников группы).
- **Конкретность и законченность:** задания должны быть конкретными и предполагать выполнение той или иной рабочей операции/серии операций, приводящих к законченному измеримому результату. Задания должны иметь возможность полного выполнения в отведенное организатором время. (Например – отшлифовать изделие, сервировать стол, определить состав жидкости в пробирке с помощью лакмуса и т.п.). Позитивным моментом мини-пробы может стать продукт или артефакт, который участник сможет унести с собой.
- **Ограниченность во времени:** с учетом временного графика мероприятия.

Примерная структура мини-пробы

Блок	Содержание	Время (мин)
Вводная часть	Знакомство с наставником, инструктаж по технике безопасности, надевание спец.одежды при необходимости)	до 3 минут
Знакомство с компетенцией	Краткий рассказ о компетенции: сфера применения, 2-3 интересных актуальных факта (примерные темы: зарплата, рекорды, яркие исторические факты, привязка к региональным событиям и т.п.), перечень навыков, которыми должны обладать	до 3 минут

	носители компетенции, мотивирующее приглашение к участию в пробе. Рассказ может сопровождаться демонстрацией каких-либо рабочих процессов, в том числе через аудиовизуальные средства.	
Выполнение задания	Постановка задачи и инструктаж; определение очередности выполнения задания участниками, выполнение задания наставником (при необходимости), поочередное выполнение задания участниками под контролем наставника.	от 10 минут
Обратная связь от наставника	Общая оценка работы группы, индивидуальные замечания и вербальные оценки участникам, выполнявшим задание. Анализ успешных и неудачных моментов. (Оценка в балльном выражении не производится, допускается вручение отдельных поощрений за наиболее успешное выполнение задания). Вручение артефактов (при необходимости). Информация о том, где и как развивать профессиональные и мета-навыки, которые могут пригодиться в данной компетенции. Ответы на вопросы участников. Краткое мотивирующее напутствие.	до 3 минут

Обратная связь и рефлексия

Работа педагога-навигатора с группой

По итогам участия в серии мини-проб педагогу-навигатору рекомендуется провести работу по получению обратной связи, самооценке и рефлексии участников. Варианты методов проведения:

- Фронтальная и индивидуальная беседа о результатах (Примерный перечень вопросов: Что нового ты узнал? Какая проба понравилась больше всего? Какая не понравилась? Почему? Какие мероприятия тебе еще было бы интересно посетить по тем компетенциям, которые тебе понравились?)
- Групповая рефлексия
- Заполнение индивидуального опросника по итогам участия в пробе

- Прохождение контрольного тестирования с измерением изменений по итогам участия в мини-пробе (в случае наличия входного тестирования).

4. Условия применения технологии для лиц с инвалидностью или ограниченными возможностями здоровья

Участие в мини-пробах лиц с инвалидностью и ограниченными возможностями здоровья возможно с выполнением следующих условий:

- Согласие родителей (законных представителей)
- Архитектурная доступность площадок (наличие необходимой инфраструктуры, обеспечивающей безбарьерную среду для участников с разными типами нозологий)
- Наличие сопровождающих лиц
- Отсутствие ограничений по конкретным нозологиям для конкретных профессиональных компетенций и задач в рамках данных компетенций (например, участникам, страдающим астмой, не рекомендуется посещение мини-проб по столярному делу, где высоко содержание пыли при выполнении ряда рабочих операций).

5. Кадровое обеспечение

Ключевое лицо в реализации профессиональной пробы – наставник – специалист, отвечающий за проведение мини-проб с участниками Проекта «билет в будущее», и последующую рефлексию полученного опыта из фокуса профориентации. Наставником является представитель научной организации, образовательной организации среднего профессионального образования, образовательной организации высшего образования, представитель промышленного предприятия или высокотехнологичного бизнеса, представитель иных организаций, имеющий соответствующую компетенцию.

В рамках профориентационного события допускается наличие волонтеров и иных специалистов, отвечающих за функционирование площадки для мини-пробы. При этом содержательная сторона программы находится полностью в зоне ответственности наставника.

6. Пример задания для мини-проб

Профессиональная компетенция «Ресторанный сервис»

- 1) **Навыки и качества:** внимание, художественно-эстетические навыки
- 2) **Практический навык:** сервировка стола к ужину, состоящему из закуски и второго блюда
- 3) **Возраст участников:** 6-11 класс

4) Ограничения по инвалидности и ОВЗ:

Допустимо для нозологий: нарушения слуха (при условии наличия сурдопереводчика), нарушения речи, общие заболевания

Условно допустимо: заболевания опорно-двигательного аппарата.

5) **Задание:** Участнику дается текстовое описание правил сервировки стола с описанием приборов и места их расположения на столе. Прочитав правила, участник из имеющегося количества приборов сервирует стол к ужину в отведенное время и представляет результат наставнику.

6) Вариативность задания:

- Изменение количества персон для сервировки
- Избыточное количество приборов для выбора участником
- Работа в паре с другим участником
- Введение дополнительных нестандартных ситуаций, не описанных в правилах и не предусмотренных основным заданием (грязь на ноже, пятно на салфетке, разные рисунки на тарелках и т.п.)

7) Критерии оценки:

- Соблюдение временного графика
- Соблюдение формальных правил сервировки: количество допущенных ошибок
- Аккуратность исполнения

8) **Демонстрационная часть:** демонстрация наставником эталонной сервировки после выполнения задания участником (на фото или специально сервированном отдельном столе, закрытом от участников во время выполнения мини-пробы).

9) **Среднее время на выполнение:** до 3 минут

10) Оборудование и расходные материалы:

- Стол – 1 шт.
- Стул – 1 шт.
- Салфетки одноразовые – 1 упак.
- Тарелка сервировочная – 1 шт.
- Вилка – 2 шт.
- Нож – 2 шт.
- Тарелка под горячее – 1 шт.
- Тарелка для салата – 1 шт.
- Хлебная тарелка – 1 шт.
- Десертная ложка – 1 шт.
- Бокал для вина – 1 шт.
- Бокал для воды – 1 шт.
- Скатерть – 1 шт.

- Цветочные украшения, свечи, муляжи продуктов питания – опционально

Исходя из возможностей организатора приборы могут быть одноразовыми пластмассовыми или бумажными, выполненными из пластика или керамики. Допускается избыточное количество приборов разного назначения для усложнения заданий или увеличения количества персон. Список материалов удваивается в случае, если демонстрационная часть будет представлена на отдельно сервированном столе, а не на распечатанной картинке/экране.

11) Кадровое обеспечение

Для реализации мини-пробы достаточно 1 наставника, компетентного в вопросах сервировки стола – администратора кафе/ресторана, официанта, преподавателя соответствующей дисциплины в учебном заведении.

Уместно закрепление за площадкой 1 волонтера для оперативной подготовки площадки в промежутках между визитами участников.

12) Инструкции, чертежи, схемы, раздаточный материал:

Инструкция для участника:

Общие правила сервировки стола:

- Стол покрывается скатертью
- На накрытый скатертью стол в первую очередь выставляются стеклянные и фарфоровые тарелки и блюда. За ними – ножи, ложки, вилки и другие необходимые приборы.
- Последними ставят стеклянные и хрустальные стаканы, стопки, бокалы.

Приборы раскладываются следующим образом:

- На стол выставляется сервировочная тарелка, в которую ставится тарелка под горячее и тарелка для салата
- Хлебная тарелка располагается слева и чуть выше, на расстоянии около 10 см.
- любые ножи кладутся справа, таким образом, чтобы режущая часть была обращена к тарелке
- под каждое блюдо на столе должны лежать отдельная вилка и нож
- вилки после сервировки стола должны оказаться слева, при этом зубцы их будут направлены вверх
- бокал для вина ставится справа, стакан для воды – слева, они обязательно должны стоять в одну линию
- салфетка кладется слева

На выполнение задания: 3 минуты.

Вы должны использовать все/не все приборы

Технология проведения практического мероприятия формата «Квест на профориентационном событии»

1. Задачи квеста

Профориентационный квест, как игровая активность, обладает высоким потенциалом вовлечения участников в новую сферу деятельности, формирования интереса к предмету игры и его позитивного образа. Поэтому мы считаем целесообразным использование игры прежде всего для задач, наиболее эффективно решаемых данной формой деятельности. А именно:

- Повышение осознанности участников в сфере профессионального выбора.
- Знакомство участников с многообразием профессионального мира.
- Демонстрация участникам связи компетенций и профессий, формирование причинно-следственной связи: получение компетенции - освоение профессии.
- Формирование причинно-следственной связи: личные склонности - выбор профессии.
- Создание образа профессии как желаемой цели.
- Пробуждение интереса участников к самостоятельному изучению спектра потенциальных профессий и средств их освоения.

2. Целевая аудитория квеста

Квест рассчитан на учащихся 6 - 11 классов, не требует со стороны участников никакой предварительной подготовки, может быть адаптирован для участников с ограниченными возможностями здоровья и инвалидностью.

Для младшей (6-8 классы) и старшей (9-11 классы) групп участников мы предлагаем алгоритмы адаптации базовой механики.

Квест особенно рекомендован детям и подросткам вышеназванной возрастной группы, мало информированным о возможностях потенциального профессионального выбора и имеющим слабую мотивацию в выборе будущей профессии.

3. Описание и структура квеста

3.1 Идея квеста

Квест представляет собой игровое подобие профориентационного теста. Выполняя игровые задания, участники получают информацию о собственных способностях и склонностях, через игру узнают о способах профессионального применения этих склонностей и получают стимул к развитию тех способностей, которых им не хватает для того, чтобы претендовать на желаемую специальность.

Для младшей группы участников (6-8 классы) задача вовлечения участников решается в большей степени квестовым оформлением мероприятия (карта станций, поиск точек, ограниченное время и т.д.)

Для старших участников (9-11 классы) будет более привлекательна возможность узнать о себе что-то новое, проверить свои способности и так далее.

3.2 Общее описание квеста

На старте участникам демонстрируют презентацию, в которой раскрыты правила квеста, а также продемонстрирован набор из 10 профессий. Эти профессии - игровая цель участников. Каждый из них будет стремиться завоевать ту профессию, которая будет ему наиболее симпатична.

В процессе презентации участники получают игровые буклеты, в которых кратко представлена информация о профессиях (по одной профессии на каждую страницу буклета), а также карты или маршрутные листы. На каждой странице буклета, посвященной профессии, также перечислены три компетенции, которые необходимы, чтобы овладеть данной профессией. Напротив каждой компетенции - поле, куда, в процессе игры, можно будет вклеить наклейку соответствующей компетенции.

Цель игры для участника - собрать необходимый набор компетенций для получения (в идеале) желаемой профессии. В случае, если наклейки-компетенции для желаемой профессии собрать не удалось, участник сможет выбрать одну из тех, на которые он получил необходимый набор наклеек-компетенций.

Для достижения цели участники последовательно проходят ряд игровых станций, на которых смогут получить наклейки-компетенции, выполняя игровые задания. Каждая из станций “отвечает” за область компетенций. Выполнение заданий данной станции становится, таким образом, игровым аналогом

профориентационного теста, давая участнику информацию о его способностях, склонностях и уровне развития различных компетенций.

Рекомендуемый набор станций:

- Логика
- Творчество
- Вычисления
- Коммуникация
- Эрудиция
- Физическая культура

(набор станций может быть изменен в зависимости от набора профессий)

На каждой станции участника может ждать одно или несколько заданий.

Мы рекомендуем набор из отличающихся друг от друга заданий, позволяющих участнику бороться за несколько компетенций в рамках одной станции.

Например, на станции “Эрудиция” можно получить не только компетенцию “Эрудиция”, но и “Хорошая память”, “Лексический запас” и/или другие. Таким образом мы не только познакомим участников с большим количеством компетенций, но и построим квест таким образом, чтобы участник не выходил со станции совершенно разочарованным в себе, а смог бы: 1) найти свою сильную сторону в рамках заданного спектра компетенций, 2) увидеть для себя перспективы развития в данной области знаний или умений.

В процессе квеста каждый участник проходит все квестовые станции. Чтобы избежать столпотворения участников на станциях, мы рекомендуем разделить участников на “потоки”. Каждый поток проходит игровые станции в *своей* последовательности.

Скажем: имеем 6 игровых станций и 30 участников. Делим участников на 6 потоков по 5 человек.

Поток А проходит станции в порядке: 1-ая, 2-ая, 3-я, 4-ая, 5-ая, 6-ая

Поток Б проходит станции в порядке: 2-ая, 3-я, 4-ая, 5-ая, 6-ая, 1-ая

Поток В проходит станции в порядке: 3-я, 4-ая, 5-ая, 6-ая, 1-ая, 2-ая и так далее

Маршрут прохождения квеста для участника должен быть оформлен в виде карты или маршрутного листа.

Карта квеста представляет собой графическое изображение территории квеста с отмеченными особыми символами игровыми зонами. Например, карта

изображает школьных двор, места, где стоят столы организаторов - игровые станции, на карте помечены колокольчиками и подписаны: “Логика”, “Творчество” и т.д.

Карту как форму донесения маршрута до участников можно предпочесть, если квест проходит на открытой местности или в большом едином помещении.

Маршрутный лист представляет собой таблицу, в которой в первой графе задан порядок прохождения станций квеста, во второй - названия станций, в третьей - способ нахождения станции (указано конкретное место, например - “столовая” или дана загадка, по которой это место можно найти, например - “все закрыты на обед, а она - открыта на обед”). При необходимости, в маршрутный лист можно включить графу со временем, в которое участник должен появиться на конкретной станции, это упорядочит ход игры.

Мы рекомендуем правилами ограничить время пребывания участника на станции, оптимальное время - 10-15 минут.

В процессе игры участники посещают шесть игровых станций и, путем решения задач, зарабатывают максимальное количество наклеек-компетенций.

В финале участники выбирают из буклета профессию, на которую смогли “набрать” нужные компетенции. Возможна ситуация, при которой участник получит набор наклеек компетенций, позволяющий получить сразу несколько профессий и одну, выберет как наиболее интересную.

Механика игры должна быть построена таким образом, что каждый участник, если он будет выполнять игровые задания, сможет заполнить наклейками компетенций хотя бы одну страницу буклета, то есть получить хотя бы одну профессию.

3.3 Сценарный план квеста

В базовой комплектации игры сценарий выглядит следующим образом:

1. Вступительная презентация, раздача игровых материалов - 10 минут
2. Игра, прохождение станций - 6 станций по 10 минут - 60 минут
3. Финал и рефлексия - 20 минут

Следует учитывать, что усложнение комплектации квеста, введение дополнительных механик (см раздел 7 данного пособия) скорректирует тайминг мероприятия в сторону увеличения временных затрат.

4. Методика создания интерактивных элементов квеста

На каждой из станций квеста необходимо иметь набор заданий, связанных с соответствующим спектром компетенций.

То есть, на станции Логика участники выполняют логические задачи, на станции Творчество - задачи на воображение или творческие навыки и так далее.

Мы рекомендуем предлагать участникам несколько разноплановых заданий (оптимально - три), из которых, в условиях ограниченного времени, участники выберут то, что им легче и/или интереснее. Это одновременно и позволит выявить индивидуальные склонности участников, и даст возможность каждому проявить себя, избежать разочарования от неудачи.

4.1 Алгоритм создания заданий на станции

Для каждой из станций выберите характер заданий, которые вы будете давать участникам.

Рекомендуем (но не обязываем) основать все три задания на едином принципе, то есть: на станции Физическая культура все три задания - упражнения, на станции Творчество - выполнение практического задания, на станции Логика - решение задач. Рекомендация связана с облегчением управления мероприятием и тем, что обеспечить для каждой станции материально-техническую базу (место, средства для выполнения заданий) будет легче.

Внимательно проанализируйте три компетенции, за которые будут бороться участники на станции. Как и в каких занятиях эти компетенции реализуются в реальной жизни? Возможно, вы придумаете или вспомните задания, основанные на этих занятиях. В каких известных играх происходит проверка этих компетенций?

Если оригинального варианта придумать не удастся, можно воспользоваться готовыми базами знаний, например: <https://summercamp.ru>

Убедитесь, что задания на разные компетенции существенно отличаются друг от друга.

Убедитесь, что на выполнение каждого конкретного задания у участника уйдет не более 1-2 минут.

Максимально кратко и точно сформулируйте условия задания и критерии успеха его выполнения.

Зафиксируйте условия и критерии выполнения всех заданий в письменной форме, раздайте аниматорам, которые будут отвечать за станцию.

Устно поясните аниматорам условия, убедитесь в единстве вашего понимания заданий, а также в том, что они способны корректно оценить правильность выполнения заданий.

Обеспечьте станцию всем необходимым для выполнения участниками заданий. Подумайте о том, чтобы средств их выполнения хватило, и они были всегда легко доступны в игровой суматохе.

4.2 Рекомендации при создании заданий

Задание должно быть интересным и увлекательным, должно запомниться участнику.

Уровень сложности должен хорошо соответствовать возрасту. Слишком сложные задания демотивируют участников. Недостаточно сложные - снижают ценность успеха в игре.

Критерии выполнения задания участником должны быть ясными, четкими и однозначно понимаемыми.

Если условия задания нельзя объяснить в двух-трех предложениях, подумайте - стоит ли задание включения в игру? Не отнимет ли оно больше времени и не вызовет ли общее раздражение.

При прочих равных практические задания следует предпочесть интеллектуальным занятиям и головоломкам.

Загадки, ребусы и головоломки плохо предсказуемы по времени решения, применяйте их умеренно или вовсе избегайте.

Если в организации мероприятия вам доступны разноплановые выразительные средства (музыка, видео, спортивные снаряды, гаджеты и т.д.) - задействуйте их в игре, чем больше станции и задания на них будут отличаться и включать разноплановый опыт, тем большее впечатление произведет игра в целом.

4.3 Примеры заданий:

Станция "Творчество":

Пример задания на компетенцию "Воображение" или "Креативные навыки":
"Игра в закорючки".

Аниматор дает участнику лист с заранее нарисованной закорючкой. Участник должен дорисовать её до осмысленного рисунка, использовав все линии закорючки.



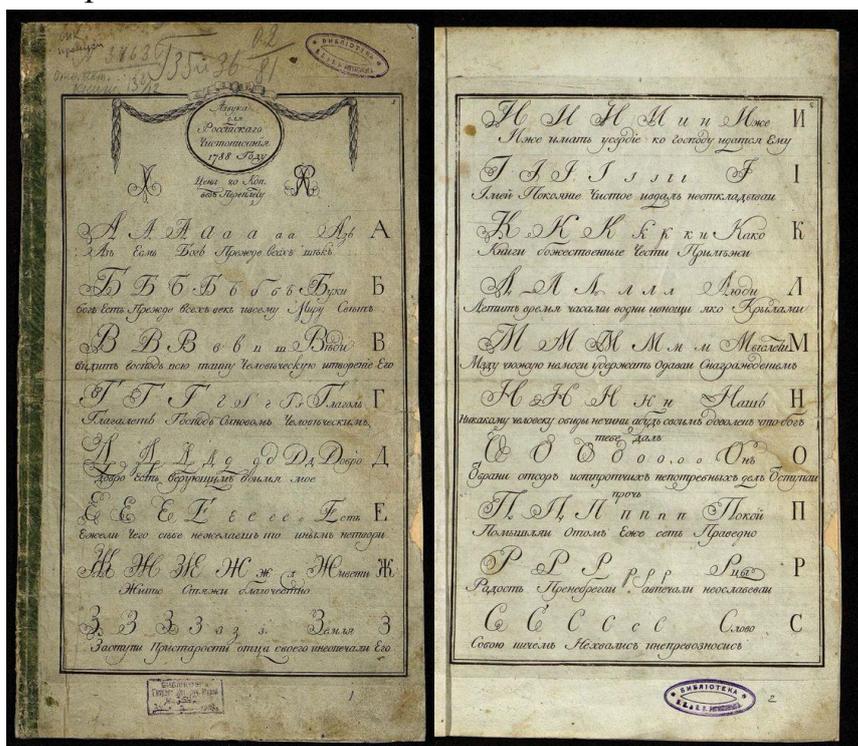
Почему это задание подходит?

Реальная связь с компетенцией, простые правила, прозрачные критерии выполнения, доступно участникам с любым уровнем подготовки, выполнимо за 1-2 минуты, веселое и увлекательное.

Пример задания на компетенцию “Художественные навыки”:

"Калиграфия"

Участник вытягивает карточку - одну из букв алфавита и должен на разлинованном листе бумаги пером или гелевой ручкой написать строчку этой буквы из прописи 18 века.



Почему это задание подходит?

Реальная связь с компетенцией, простые правила, прозрачные критерии выполнения, доступно участникам с любым уровнем подготовки, выполнимо за 1-2 минуты, дает участнику необычный опыт, заставляет иначе взглянуть на привычные вещи (письмо от руки).

Станция “Эрудиция”

Пример задания на компетенцию “Лексика”

“Сочини максимум слов из длинного слова.”

Участникам дается длинное слово, например: “лесопромышленность”

От участников требуется придумать короткие слова, используя только буквы из длинного. При этом количество использований каждой буквы должно совпадать с количеством в исходном слове. Сочиняя из слова “лесопромышленность” слова, букву “о”, например, можно использовать трижды, а букву “т” только один раз.

В итоге можно сочинить слова: “лес”, “лось”, “село”, “пол”, “посол” и многие другие.

Для того, чтобы получить наклейку компетенции “лексика” за отведенное время нужно придумать 10 слова для младшей возрастной группы, 20 - для старшей возрастной группы.

Почему это задание подходит?

Реальная связь с компетенцией, простые правила, прозрачные критерии выполнения, доступно участникам с любым уровнем подготовки, выполнимо за 2-3 минуты, вызывает игровой азарт, содержит вызов способностям.

Станция “Коммуникация”

Пример задания на компетенцию “Умение договариваться”.

Участники делятся на пару. У одного из пары завязаны глаза и мяч в руках, другой всё видит, но не может касаться первого, только разговаривать. Перед участниками - корзины разных цветов. Ведущий называет определенную комбинацию, например - “зеленый, желтый, красный”. Участникам нужно попасть последовательно в корзины соответствующих цветов. Для этого тот, что видит, должен будет давать четкие и ясные указания тому, что с мечом, а второму - задавать вопросы. Оба участника выигрывают наклейку, если справляются.

Почему это задание подходит?

Реальная связь с компетенцией, простые правила, прозрачные критерии выполнения, доступно участникам с любым уровнем подготовки, выполнимо за 2-3 минуты, вызывает игровой азарт.

4.4 Тестирование заданий

Важным этапом подготовки интерактивных элементов квеста является тестирование.

Придумав задания и рассчитав время их выполнения необходимо проверить свои расчеты на добровольцах (выбрать трех человек соответствующей возрастной категории и попросить их выполнить задания в условиях, близких к условиям будущего мероприятия).

Тестирование поможет скорректировать время, необходимое на выполнение заданий, оценить их реальный уровень сложности, а также найти возможные ошибки в формулировке и способах донесения заданий. При необходимости, после тестирования задания корректируются.

5. Ожидаемые результаты квеста, способы их присвоения и проверки

5.1 Ожидаемые результаты игры

В результат игры участники на практике знакомятся с понятием “компетенции”, узнают, что уже до определенной степени обладают некоторыми из них, повысят мотивацию развивать компетентность в заинтересовавших их областях.

Участники познакомятся с разнообразными профессиями, которые через игры получают статус цели, при этом цели достижимой путем проявления старания и личных качеств.

Повысится осознанность и общая заинтересованность участников в планировании будущей профессиональной судьбы.

5.2 Присвоение и проверка результатов игры

Финалом игры является послеигровая рефлексия, проводимая с участниками аниматорами игры. Рефлексия требует приблизительно 20-25 минут.

Аниматоры делят участников на мини-группы по 6 человек.

Группа вместе с аниматором садится в круг так, чтобы участники видели друг друга.

Аниматор анонсирует группе, что ей предстоит ответить на ряд вопросов. Отвечать участники будут один за другим, ответ должен быть насколько возможно кратким и четким.

Рефлексия начинается, аниматор задает вопросы из списка. Затем поочередно дает всем участникам высказаться. Аниматор следит за тем, чтобы участники высказывались по существу вопроса. Аниматору стоит следить за тем, чтобы ответы не слишком затягивались, в то же время важно дать участникам высказаться. Разумный баланс между этими двумя важными целями остается на откуп аниматора. Рекомендуем ему напоминать участникам, что время ограничено, но самому не затягивать процесс длительными воспитательными беседами.

Рекомендуемый список вопросов (может быть изменен организаторами), рекомендуем выбрать не менее трех, не более 5 вопросов из предложенных:

База (достаточна для участников младшей возрастной группы (6-8 классы))

- Какое у вас настроение после игры?
- Довольны ли вы своим результатом? Если нет - почему?
- Какую профессию вы хотели перед игрой?
- Удалось ли вам её получить в игре? Если нет - как вы выбрали другую, нравится ли она вам?
- Хотите ли вы, чтобы профессия, которую вы получили в игре, стала вашей профессией в будущем? Если нет - о какой другой профессии вы думаете?

Расширенный список (для участников старшей возрастной группы 9-11 классы):

- Какие эмоции вы испытывали в процессе игры, с чем они были связаны?
- Узнали ли вы о себе во время квеста что-нибудь новое?
- Есть ли компетенции, которые вы захотели получить или развить в процессе игры?
- Изменилось ли за время игры ваше мнение о выборе будущей профессии? Как?

Буклеты с описаниями профессий и компетенций и результатами “теста” остаются у участников. Таким образом они смогут обратиться к ним и после мероприятия.

6. Условия применения технологии для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидностью

Технология данного мероприятия легко адаптируется для участников с ограниченными возможностями и инвалидностью.

Общие рекомендации:

- Увеличить количество аниматоров. Учесть необходимое количество сопровождающих лиц для участников.
- Выбрать профессии, наиболее подходящие для группы участников.
- Убедиться, что игровые задания доступны для участников.
- Подумать, как задействовать доступные для участников каналы восприятия для получения впечатлений от мероприятия (музыка и звуковые эффекты для инвалидов по зрению, яркие картинки и надписи для инвалидов по слуху и т.д.)
- Проверить формулировки игровых текстов и заданий на корректность в отношении участников с ограниченными возможностями.

Для участников с инвалидностью опорно-двигательной системы рекомендуем:

- не использовать механики поиска игровых станций
- не использовать механику “игры на время”

Для участников с инвалидностью по зрению рекомендуем:

- станции не следует далеко разносить друг от друга территориально
- для оформления станций использовать аудио средства, направленные на создание атмосферы мероприятия

Для участников с инвалидностью по слуху рекомендуем:

- для оформления станций использовать яркие визуальные маркеры, направленные на создание атмосферы мероприятия

7. Дополнительные элементы квеста

Дополнительные элементы квеста делятся на следующие категории:

7.1 Оформление базовой части квеста и создание атмосферы.

Включает:

7.1.1 Дизайн буклета и наклеек. Создание привлекательных визуализаций профессий и компетенций.

7.1.2 Цветная печать буклетов и наклеек. Печать наклеек на клеящейся бумаге.

7.1.3 Подготовка и дизайн стартовой презентации, рассказывающей о профессиях и правилах квеста. Демонстрация презентации на проекторе.

7.1.4 Оформление игровых станций выразительными элементами. Например: вывески станций, особая цветовая гамма для каждой станции (“Логика” - синий цвет, бланки задач на синей бумаге, синие футболки аниматоров и т.п.)

7.1.5 Создание символов квеста: картинки-логотипа, особой цветовой гаммы, “кричалки” и т.д. Символы должны присутствовать на всех этапах игры. Могут лечь в основу отличительных знаков для участников (значков, бэйджей и т.п.)

7.1.6 Музыкальное сопровождение мероприятия, служащее погружению участников в атмосферу игры.

7.2 Дополнительные игровые механики, способствующие увлекательности игрового процесса.

Рекомендуем следующие механики:

7.2.1 Механика “Игра на время”. Дабы увеличить азарт и вовлеченность участников, в игру может быть введен элемент соревновательности. Один из способов введения этого элемента - подсчет времени, затраченного участниками на достижение игровой цели. Техника введения элемента “игра на время”:

- Четко сформулируйте цель квеста для участника. Варианты: 1) заработать все наклейки-компетенции для выбранной на старте профессии, 2) заработать все наклейки-компетенции для любой из доступных профессий, 3) заработать максимум наклеек-компетенций за минимальное время.
- Однозначно обозначьте в правилах квеста точки старта и финиша игры для участника. Например: “После того, как тебе расскажут правила игры, подойди к столу с табличкой “Старт игры”. Там получи у волонтера всё необходимое для начала квеста и поставь плюс в таблице “Старт” напротив своего имени. С этого момента игра для тебя началась!”
- Позаботьтесь о том, чтобы в процессе прохождения участниками квеста не возникало ситуаций траты игрового времени участниками по вине организаторов. Например, очередей к игровым станциям.

7.2.2 Механика “Поиск игровых станций”. Механика рекомендована в случаях, когда её использование позволяет место проведения мероприятия. Идеально подходит для квестов, реализуемых на свежем воздухе в теплое время года. Подходит для случаев, когда для проведения мероприятия может быть использовано большое помещение с рядом комнат (например, квест проходит во всем здании школы и участники заранее не знают, какие аудитории будут задействованы в игре).

Способы внедрения механики:

- Через загадки, ребусы, шифры в маршрутном листе, выдаваемом участникам в самом начале.

- Через подсказки, которые участник получает на предыдущей станции. Механика такова. На старте игры участники получают по одной загадке или подсказке, необходимой для поиска первой станции. Решив её и пройдя первую станцию, они получают следующую подсказку или загадку, по которой ищут вторую станцию. И так далее.

7.2.3 Механика “Привратник”. Механика состоит во введении задания, служащего пропуском участника на игровую станцию. Это может быть загадка, небольшая практическая задача, вопрос на эрудицию. Задание дает аниматор, стоящий на входе в пространство станции квеста.

7.3 Дополнительные поощрения участников в финале

7.3.1 Призы - воплощения результата, достигнутого участниками (то есть выбранной и завоеванной профессии). Здесь идеально подойдут значки с символами профессий, стикеры или магниты. В более дешевом варианте - грамоты.

7.3.2 Призы победителям, если вы вводили в квест соревновательные механики. Обязательно должны быть хотя бы те же грамоты.

8. Кадровое обеспечение квеста

8.1 Кадровый состав, необходимый для проведения квеста

Для проведения квеста требуется не менее 7 аниматоров.

При минимальном комплекте аниматоров:

Один человек - ведущий:

- проводит старт игры
- осуществляет общую координацию игрового процесса
- отвечает на вопросы участников в процессе игры и решает спорные ситуации
- произносит финальное слово в конце квеста

Шесть человек - аниматоры:

- в процессе игры сидят на игровых станциях, выдают задания игрокам, проверяют результаты и выдают игровые наклейки
- на этапе рефлексии проводят её с мини-группой

В оптимальную команду проведения квеста рекомендуем включить также:

Три-пять человек административно-вспомогательного состава организаторов. Администраторы:

- в начале игры помогают ведущему, раздают участникам комплекты игровых документов.
- в начале и процессе игры отвечают на вопросы участников, решают спорные ситуации.

- контролируют соблюдение правил.
 - при необходимости помогают аниматорам на станциях квеста
- Расширенная команда проведения квеста может включать в себя:
- большее количество человек, обеспечивающих игру на станциях (два и более), что позволяет обеспечить участникам большим вниманием, увеличить темп игры, облегчить задачу каждому конкретному аниматору.
 - аниматоров, позволяющих реализовать дополнительные механики игры. Например, администраторы для обслуживания соревновательных механик, то есть учета старта-финиша участников, или аниматоры для реализации механики “привратник”, то есть дающие задание при “входе” на станцию квеста.

8.2 Пожелания к организационному составу игры

- Авторитет у участников.
- Четкая речь, хорошая дикция.
- Дисциплина.
- Справедливость.
- Умение следовать регламенту мероприятия
- Заинтересованность в мероприятии

9. Материально-техническое обеспечение квеста

Материально-техническое обеспечение квеста зависит от возможностей организаторов и бюджета мероприятия.

В минимально работающей комплектации от организаторов потребуется:

1. Печать буклетов для участников и карточек компетенций на офисном принтере (по одному буклету и полному набору компетенций на участника).
2. Печать правил (если не выбран другой способ донесения правил до участников в процессе игры) и карт квеста или маршрутных листов (по одной карте/листу на участника).
3. Оформление игровых станций. При помощи доступных средств нужно сделать внешний вид станций максимально интересным для участников, и одновременно с
4. Обеспечение игровых станций необходимым набором канцелярии: клей для вклеивания карточек в буклеты, бумага и ручки или карандаши для решения заданий.
5. Обеспечение игровых станций всем необходимым для заданий квеста.

При наличии ресурсов материально-техническое обеспечение квеста может включать:

- Проекторы для демонстрации презентаций на старте и финише игры, а также для демонстраций или иллюстраций заданий на станциях.

- Дизайн и цветная печать игровой полиграфии (буклетов, карт и т.д.), а также печать на специальной клейкой бумаге (наклейки-компетенции).
- Музыкальное оборудование для проигрывания фоновой музыки, создающей настроение квеста, а также аудио заданий на станциях.
- Декоративные средства украшения станций квеста.
- Материальное обеспечение заданий на станциях (головоломки, игры, спортивные снаряды, расходники для творческих заданий и так далее).
- Костюмы или типовые футболки для организаторов квеста.
- Бэйджи, банданы или другие отличительные знаки участникам квеста.
- Призы (см. Раздел 7.3)
- Фото и видеорепортаж о мероприятии

10. Методические рекомендации по проведению мероприятия

При проведении мероприятия важно удерживать в фокусе внимания основные задачи квеста. Основной ресурс организаторов должен быть потрачен на реализацию базовых механик квеста. Прежде всего подумайте о выборе набора профессий, их веселых описаниях, подборе компетенций, о том, чтобы задания наилучшим образом соответствовали выбранным компетенциям, были доступны и интересны для участников. Интересных, в меру сложных заданий будет достаточно, чтобы вовлечь участников и оставить позитивное впечатление от мероприятия. А уже во вторую очередь, при наличии ресурсов, думайте о вспомогательных механиках, способствующих общему интересу мероприятия.

При этом не забывайте о том, что квест - увлекательное игровое мероприятие. Подумайте о том, как сделать его ярким, динамичным. Добавьте элементы, которые будут для участника не обыденными (музыка, декоративные элементы).

Следует вводить только те из предложенных механик, которые организаторы смогут материально и кадрово поддержать. Вводите соревновательные механики только если сможете обеспечить четкость и справедливость их реализации. Вводите поисковые механики только если место проведения мероприятия позволяет сделать поиск интересным. Разочарование в данных аспектах может обнулить весь эффект от мероприятия.

Избегайте длинных скучных описаний профессий в буклете и предыгровой презентации. Дать полное детальное описание профессии в условиях короткой игры невозможно и не нужно. Ваша цель - заинтересовать участников профессией, спровоцировав последующий самостоятельный поиск информации. Выбирайте яркие, короткие и емкие фразы для описания профессий. Трех предложений для

профессии, как правило, достаточно. Тот же принцип действует в отношении описаний компетенций, но здесь одного-двух предложений будет достаточно.

Сделайте правила доступными для участников, дабы они могли в любой момент к ним обратиться. Для этого правила можно распечатать, повесить на стены, дать ссылку на правила, которую можно открыть со смартфона, ввести в игру аниматоров, способных в любой момент ответить на вопросы по правилам.

Не пренебрегайте рефлексией, это важнейший механизм присвоения опыта, полученного в игре. Постарайтесь рассчитать, чтобы группы не торопились, ограниченное временем, отведенным на рефлексию. Участникам может быть важно поделиться и обсудить свои игровые впечатления.

Ведущим рефлексии стоит воздержаться от оценочных суждений и прямого назидания в процессе рефлексии. Эффективнее будет натолкнуть самих участников на решение проблем и ответы на возникшие вопросы.

11. Пример оформления страницы игрового буклета



ТЕРАПЕВТ

Врач, который первым выслушивает жалобы пациента, ставит ему предварительный диагноз и объясняет, что делать дальше. Ориентируется в огромном количестве заболеваний.

Необходимые компетенции:



Хорошая память. Предстоит помнить массу болезней, симптомов, способов лечения



Дружелюбие. Пациент должен доверять ему, чтобы открыто рассказать о симптомах и следовать рекомендациям



Аналитика. На основе того, что увидел и услышал, должен понять, что происходит с пациентом