

Квест-технология как интерактивная форма профориентации с целью формирования профессиональной зрелости у старшеклассников

*Конюхова Клавдия Олеговна, педагог-психолог,
МБУ ДО «ЦДО № 1» г. Смоленска*

Современный уровень научно-технического, производственного и социально-психологического развития российского общества, а также те проблемы, с которыми сталкиваются выпускники при профессиональном самоопределении, вынуждают по-новому взглянуть на организацию профориентационной работы, когда ее традиционные формы оказываются недостаточно эффективными и привлекательными.

В настоящее время наиболее востребованными становятся интерактивные формы образовательной деятельности, позволяющие охватить большое количество участников образовательного процесса и реализовать их творческие способности, работать индивидуально и в команде, воплотить соответствующие знания и навыки в практической деятельности. Особенно хороша в этом квест-технология, которая набирает популярность, благодаря нестандартной организации образовательной деятельности и захватывающего сюжета.

Что же такое «квест»? Если обратиться к словарю, то само слово «Quest» переводится на русский язык как "поиск". Квест можно определить как увлекательную «живую» игру для коллектива из нескольких человек, которая приводит из точки А в точку Б, путем решения поставленных задач. Предполагает выполнение какого-нибудь конкретного задания / заданий, в котором в ограниченный отрезок времени необходимо что-то разыскать (предмет, подсказку, сообщение, человека), чтобы можно было двигаться дальше и достигнуть определенной цели.

Квесты очень разнообразны и классифицируются по разным признакам:

- По типу прохождения
- По способу перемещения
- По типу заданий
- По территории
- По драматургии
- Сюжетные / не сюжетные
- Одноразовые/многократные
- Одиночные / групповые- Выживание / ликвидация / шпионаж / поиск / мирные действия

Сотрудниками МБУ ДО «ЦДО № 1» был разработан профориентационный квест «Профессии будущего – миссия выполняема»,

авторами которого являются педагоги-психологи МБУ ДО «ЦДО № 1» Конюхова Клавдия Олеговна и Филимонов Александр Валентинович.

Квест проходит ежегодно с 2016 года (за исключением 2020 года из-за пандемии). За 4 года в нем приняли участие 45 команд и более 300 обучающихся.

Как возник квест? Нам было дано три составляющие:

1) «Атлас новых профессий», являющийся ориентиром в мире перспективных профессий будущего;

2) Смоленские старшеклассники, мало знающие про профессии будущего и слабо изучающие востребованность профессий;

3) Квест – современная, интерактивная, интересная форма проведения мероприятия, нечасто используемая в профориентационной работе.

При соединении всех этих компонентов и родился профориентационный квест для старшеклассников на основе «Атласа новых профессий».

Почему при выборе формы мы остановились на квест технологии, можно увидеть на следующей схеме:

Почему именно квест?



Квест интересен сам по себе и решает комплекс обучающих, воспитательных и развивающих задач, позволяет работать в команде и проявить себя каждому ее участнику.

Для разработки квеста можно использовать **технологическую карту образовательного квеста**, и действовать пошагово.

1 шаг. Возраст учащихся / целевая группа

Учет возрастных особенностей обучающихся и их образовательных потребностей, включая специфику здоровья.

Наш квест рассчитан на обучающихся 10 класс, но может применяться с обучающимися 9 и 11 классов.

2 шаг. Цель и задачи

Цель имеет обобщенный характер и диагностична. Ориентир – образовательные стандарты, воспитательная программа, планируемые результаты по программе и т.п.

Цель нашего квеста: знакомство старшеклассников с профессиями будущего, требованиями к специалисту будущего и создание позитивной мотивации к осознанному, ответственному выбору профессии.

Планируемые результаты:

- развитие коммуникативных УУД, установление эмоциональных контактов между учащимися;

- развитие когнитивных УУД, обще учебных умений и навыков;

- формирование умений самостоятельно оценивать и принимать решения;

- выработка стратегии плодотворного общения и эффективного взаимодействия с коллегами по совместной деятельности, развитие умения результативно разрешать спорные ситуации.

- решение воспитательных задач: повышение личной ответственность за достижения и результаты команды; формирование культуры межличностных отношений и толерантности; стремление к самореализации и самосовершенствованию.

3 шаг. Направленность квеста

Два варианта: а) приоритетен один учебный предмет или одно направление воспитательной деятельности (патриотическое, экологическое, эстетическое или др.) – моноквест; б) группа учебных предметов и комплекс воспитательных направлений - междисциплинарный / комплексный квест.

Наш квест – моноквест с направленностью на профориентацию.

4 шаг. Продолжительность, количество участников, территория

Одно занятие, серия занятий, неделя, месяц, лагерная смена или другой временной промежуток. Количество этапов.

Наш квест проходит в один этап и длится 2-2,5 часа. Территорией выступает здание МБУ ДО «ЦДО № 1».

5 шаг. Выбор темы

Определение жанра квеста. Опора на интересы целевой аудитории: популярные фильмы, игры, мультфильмы, герои и пр.

В нашем случае жанром является шпионский экшен.

6 шаг. Название

Краткое, привлекательное, оригинальное.

Наше название: Профессии будущего – миссия выполнима.

7 шаг. Основная сюжетная идея / задание

Игровая цель для участников. Желательно, чтобы носила проблемный характер. В помощь: типы заданий Дж. Э. Фэррени, творческий подход и вдохновение к их разработке.

Сюжетная идея / задание нашего квеста.

Сценарий квеста переносит обучающихся в ближайшее будущее

(2030 год), где им предстоит выполнить важную миссию: выяснить, какие профессии наиболее актуальны и востребованы в будущем. Двигаясь от одной локации к другой, выполняя разнообразные занимательные задания, и, решая непростые головоломки, учащиеся все больше узнают о профессиях будущего.

Игровая цель: собрать информацию о профессиях будущего, выполнив задания быстрее всех, и успешно вернуться в настоящее.

8 шаг. Квест-герои

Список героев и их характеристики. Вымышленные или реальные. Выбор определяется правилами: жеребьевка, разделение по признаку в зависимости от цели и сюжета квеста.

Действующие лица в нашем квесте:

- Ведущий
- Команды спецagentов (3-4 команды учащихся по 6-8 человек)
- Связные (по количеству команд)
- Эксперты (по количеству локаций).

9 шаг. Легенда

Вымышленная история о событиях или личностях, предшествующая началу игры. Желательно – творческая: преувеличение событий, изменение известных героев и т.п. Погружает участников в атмосферу квеста.

Отрывок нашей легенды (проговаривает ведущий):

Вы сейчас стоите на пороге серьезного выбора. Кто-то этот выбор уже сделал, а кто-то еще не уверен в своих предпочтениях. Но каждый из вас хочет иметь профессию, которая будет востребованной и перспективной. А для этого важно знать, какие специалисты будут нужны в ближайшем будущем, какое образование лучше всего получить, чтобы быть востребованным на рынке труда и приобрести интересную, хорошо оплачиваемую и нужную обществу профессию.

Вы были выбраны в качестве специальных агентов, и на вас возлагается ответственная миссия проникнуть в 2030 год и добыть информацию о профессиях будущего.

В будущем вас ждет наш тайный связной, который передаст вам карту и будет вашим помощником.

Помните: пребывания в будущем ограничено, поэтому не теряйте драгоценное время.

10 шаг. Механика и движок

Механика цепочная или штурмовая. Движок - способ обеспечения игровых событий, движения в игре. То, что мотивирует к действиям, обеспечивает динамику.

В нашем квесте применялась цепочная механика, когда задания/этапы поступают последовательно (через связных) и без выполнения одного этапа нет возможности двинуться к следующему.

Основными движками стали:

- погружение в историю, сюжет игры;
- ограничение времени;
- соревновательность;
- ограничение пространства;
- подсказки от связных;
- постоянная смена заданий.

11 шаг. Сюжет и продвижение по нему

Ряд событий (базовая схема), например, последовательность этапов, станций, для прохождения которых разрабатываются правила продвижения. Награды, бонусы или штрафы за выполненные задания. Желательно включить в сюжет традиционные элементы: экспозицию, завязку, развитие действия, кульминацию и развязку. Сюжет ограничен по времени.

В нашем квесте в 2021 году были локации: Медицина, IT-технологии, Культура и искусство, Медиа и развлечения, Легкая промышленность. Выбор локаций определяется возможностями педагогов. Все локации – это названия отраслей из «Атласа новых профессий».

Ход квеста:

- Подготовительный этап

- Организационный этап

Начало квеста. 20 минут:

1. Регистрация участников. 5 минут
2. Все участники собираются в актовом зале. 5 минут
3. Появление ведущего и введение в действие квеста. 5 минут.
4. Поиск связного и получение от него инструктажа. 5 минут

Прохождение локаций. 80 минут:

1. Поиск локации. 3 минуты на каждый поиск.
2. Посещение локации. 15 минут на каждую.

Завершение квеста. 20 минут:

1. Возвращение к порталу. 5 минут
2. Возвращение домой. 10 минут

- Завершающий этап

Обратная связь. Оглашаются итоги. Награждение.

Прохождение локации.

1. Поиск локации.

2. Посещение локации. 15 минут

1) Первые 9 минут – задания на профессиональные знания и умения.

За успешное выполнение этих задания команда в сумме получает от 1 до 6 жетонов. Например, на локации «Медицина» необходима собрать походную аптечку, одеть на скорость хирурга и определить по рисункам названия внутренних органов.

2) Вторые 6 минут – изучение новых профессий в данной отрасли.

Команда получает 1 жетон за каждый правильный надпредметный

навык на каждой карточке. Выдается 3 карточки с описанием профессий локации, взятых из «Атласа новых профессий». Внизу карточки, необходимо отметить необходимые для этой профессии надпрофессиональные навыки.

12 шаг. Задания / препятствия

Дополнительные задания различного характера для продвижения по сюжету; желательно, чтобы среди них предлагались проблемные, связанные с выбором.

В нашем квесте для прохода через портал в будущее необходимо было отгадать кодовую фразу. Для поиска связного надо было отгадать зашифрованный предмет и, используя пароль, найти нужного человека.

13 шаг. Навигаторы

Различные подсказки, метки, ориентиры, способствующие организации целенаправленного поиска, направленного на решение как основного, так и дополнительных заданий.

К примеру, у нас связные направляли поиск спецagentов, выдав им в начале игры карту всего помещения и выдавая по очереди карточки для определения нужной локации.

14 шаг. Ресурсы

Для выполнения квеста участникам могут предлагаться ресурсы: список литературы, Интернет-источники; ролики; электронные гаджеты; приборы и материалы и др.

В нашем квесте, например, связные выдавали своей команде спецagentов карточку-подсказку с перечислением и кратким описанием всех надпрофессиональных навыков, которая нужна для прохождения второго этапа на каждой локации.

15 шаг. Критерии оценки деятельности участников

Разрабатываются в зависимости от цели квеста, планируемых результатов, разновидности заданий и выполняемого образовательного «продукта».

В нашем квесте были критерии выполнения заданий на всех локациях и всего квеста в целом.

16 шаг. Итог квеста – образовательный «продукт»

Результат должен соотноситься с выполнением основного задания, например: решена проблема, разгадана загадка, сделано открытие и т.п. Образовательным «продуктом» может быть социальный ролик, буклет, результаты исследования и т.д.

В нашем квесте на каждой локации спецagentы получали часть пазла с перечислением тех профессий будущего, которые они изучили. В конце квеста у портала команды получали вторые части пазла, на которых написаны названия учебных заведений России, где можно получить профессиональное образование для этих профессий. Только собрав правильно пазл, можно вернуться в настоящее. Данный пазл

остается у команд.

В итоге:

Участники собирают жизненную информацию о профессиях, которые будут востребованы в ближайшее время, какие надпрофессиональные навыки и умения будут актуальны в разных профессиональных сферах, где можно получить базовое образование для изученных профессий.

Данная информация позволяет еще раз взглянуть на свой профессиональный выбор с точки зрения востребованности и актуальности, сделать определенные выводы.

17 шаг. Рефлексия

Рефлексия организуется в различных аспектах (когнитивном, эмоционально-ценностном, волевом и социальном) и с использованием разнообразных приемов (рефлексивный экран, самооценка работы, «смайлики» и др.). Выбор вариантов рефлексии зависит от целей и задач квеста.

У нас около портала всегда стоит ящик для отзывов, куда участники бросают свои мысли о состоявшемся мероприятии. Отзывы за 4 года можно объединить:

- дает новую, полезную и интересную информацию об актуальных профессиях и направлениях будущего (100% опрошенных);*
- заставляет еще раз серьезно задуматься о выборе своей будущей профессии (100%);*
- укрепляет отношения внутри команды, учит эффективно взаимодействовать (100%);*
- позволяет проявить себя каждому (96%);*
- тема квеста является актуальной и полезной (96%);*
- позволяет проверить знания и умения в разных профессиональных областях, применить их в практике (92%);*
- позволяет быть более раскрепощенным, активным (85%);*
- позволяет выявить свои сильные и слабые стороны (85%);*
- хорошо и интересно организован (85%);*
- способствует правильному выбору профессии (85%);*
- повышает ответственность за результат (82%).*

В итоге участие в профориентационном квесте «Профессии будущего – миссия выполняема» способствует развитию у участников умений организовывать и планировать собственную деятельность, распределять временной ресурс; осуществлять самоанализ проделанной работы; применять на практике знания, умения и полученный опыт; работать в команде, эффективно взаимодействовать, нести ответственность за общий результат работы. А также позволяет саморазвиваться, проявлять и реализовывать индивидуальные способности и таланты. И решает профориентационные задачи: развитие готовности к осознанному и самостоятельному выбору образовательного и профессионального пути.

Подводя итог применению метода квест-технологии в целом, важно отметить обязательные условия, которые позволят сделать любой квест успешным и эффективным:

- Значимая цель для игроков.
- Роли для игроков.
- Кооперация действий.
- Загадки и головоломки.
- Наличие игровых механик и движка.
- Качественный сюжет, интерактивность.