

Методические рекомендации по проведению профориентационных мероприятий для студентов на базе учебных практик

Профориентационная игра «Профессия 2030»

В основе создания, планирования и реализации игры «Профессия 2030» лежит личностно-ориентированный подход, учитывается актуальная возрастная потребность подростков в личностном самоопределении, необходимостью познакомить подростков с профессиями будущего.

Благодаря игре «Профессия 2030» у подростков формируется навык ориентирования в профессиях будущего, что поможет им в дальнейшем самоопределении и выборе профессии своей мечты. А также игра выполняет мотивационно-стимулирующую функцию к дальнейшему осмыслению, получению самостоятельного практического опыта в самореализации и профориентации с учетом своих желаний, интересов и возможностей.

Цель занятия: расширение кругозора в области мира профессий.

Задачи занятия:

- пробуждение интереса к содержательным сторонам профессиональной деятельности;
- соотношения человека (в том числе, самого себя) с определенными профессиями будущего;
- формирование умения работать в команде;
- ознакомление участников с понятиями SoftSkills и профессиями будущего.

Участники игры: учащиеся 7-9 классов.

Количество участников: 20-30 человек.

Оборудование:

- 1.Свободное помещение для удобства участников игры.
- 2.Стол для команд (5 шт.)
- 3.Стол для эксперта
- 4.Стулья для всех участников игры.
- 5.Проектор
- 6.Экран
- 7.Ноутбук
- 8.Таймер

Время проведения игры: 45 минут.

Форма отчетности для практикантов: видео по итогам проведения профориентационной игры (в группах по 2-3 человека).

Заметка для практикантов. До начала игры у каждой команды на столе должны быть листы бумаги, карандаши и пластилин. В начале и в середине урока желательно провести небольшую динамическую игру на переключение деятельности учащихся для повышения их последующей концентрации.

Вводная часть (9 минут)

Происходит приветствие участников, знакомство, разогревающая игра (5 мин.)

Участники разделяются на 5 команд, затем занимают места за своим столом (2 мин.)

Команды получают пакет с материалами, необходимыми для игры. В каждой команде определяется «ходок», который будет относить ответ команды эксперту.

Ведущий: «Ребята, как вы думаете, почему наша игра называется Профессия 2030? (ответы участников) Да, мир постоянно меняется, и каждый год появляются новые необычные специальности, а вместе с этим, некоторые профессии «вымирают». Можете привести пример профессии, которая уже исчезла? (ответы участников; например, кучер, человек-будильник, телефонист и т.д.) Совершенно верно! Однако на нашей сегодняшней игре мы делаем акцент на будущее и пофантазируем о том, какие профессии могут стать популярными уже в ближайшие 10 лет.

Итак, вы уже разделились на 5 команд, у всех команд есть ходоки? Ходоки, поднимите руки».

На слайд выводятся правила игры

Ведущий: «Наша игра состоит из вопросов и заданий. Вначале на слайде появляется вопрос о какой-либо профессии и несколько вариантов ответа. У вас есть **минута** на размышление, далее вы записываете ответ на листочке с номером вопроса (Приложение 1), и затем ваши ходоки приносят листочки с ответами эксперту. Все понятно? Есть ли вопросы?»

МОДУЛЬ «КОСМОС» (9 минут)

(Слайд)**Ведущий:** «Деннис Тито является первым в мире космическим туристом. В каком году он совершил свою необычную «экскурсию?»

- в 1998 году
- **в 2001 году**
- в 2017 году
- не было никаких космических туристов, вы все врете.

Ходоки из каждой команды приносят ответы на листочках эксперту

Ведущий: «Деннис Тито отправился в полёт с космодрома Байконур в Казахстане и заплатил за это 20 млн долларов. Тито готовился к полёту 8 месяцев и находился в космосе практически 8 суток. Ученые уверены, что со второй половины 2020-х годов начнутся туристические путешествия в космос. В связи с этим возникнет потребность в профессионалах, которые будут делать эти поездки безопасными и увлекательными. Конечно, речь идет о **КОСМИЧЕСКИХ ГИДАХ**. Эти специалисты в сфере космотуризма будут составлять туры за пределами нашей планеты. Наверняка, это было бы очень интересно – представить себя в роли космического гида».

Каждой команде раздаются листы бумаги и пластилин

Ведущий: «Ваша команды - это настоящее космическое тур-агентство. Вы видите - на столе лежит пластилин, и у вас есть **4 минуты**, чтобы придумать и слепить из него новую планету и ее обитателей. Причем, такую необычную, чтобы потенциальному космо-туристу было интересно посетить именно вашу планету. И не забудьте дать ей название. Ваши 4 минуты пошли!» (Слайд)

За выполненное задание каждая команда получает 1 балл.

*Эксперт подсчитывает получившиеся баллы и вносит в сводную таблицу
(Приложение 2)*

МОДУЛЬ «РОБОТЫ» (9 минут)

(Слайд) **Ведущий:** «Именно эта компания занимается разработкой роботов:

- Яндекс
- Mail.ru
- **Google**
- Nesquik (Несквик)»

Ходоки из каждой команды приносят ответы на листочках эксперту

Ведущий: «Да, действительно, гугл это не только поисковая система и классный офис, но еще и разработчики полезных роботов. Уже сейчас роботы помогают нам буквально во всем. И соответственно, вскоре появится нужда в таком специалисте, как **АДВОКАТ ПО РОБОЭТИКЕ**. Он выступит

в качестве посредника между людьми, роботами и искусственным интеллектом, устанавливая моральные и этические законы. А как вы думаете, какие могут быть проблемы во взаимоотношениях человека и робота? (ответы участников)».

Каждой команде раздаются листы бумаги и ручки

Ведущий: «А сейчас вы как истинные адвокаты по робоэтике должны составить 5 законов, которые будут регулировать отношения между роботами и людьми, чтобы все жили в мире. На выполнение задания у вас **4 минуты**, время пошло!» (Слайд)

За выполненное задание каждая команда получает 1 балл.

Эксперт подсчитывает получившиеся баллы и вносит в сводную таблицу

МОДУЛЬ «ДИЗАЙН» (9 минут)

(Слайд) **Ведущий:** «Что такое CorelDraw?»

- **графический редактор векторной графики**
- программа по идентификации редких кораллов
- специальное приспособление для цветовой разметки дорог
- компания в Канаде, производящая сосиски

Ходоки из каждой команды приносят ответы на листочках эксперту

Ведущий: «Да, это программа, которой часто пользуются дизайнеры, наряду с фотошопом. Дизайн сегодня становится мега-популярным, согласны? А как вы думаете, дизайн чего вообще существует? (ответы участников; например, веб-дизайн, дизайн среды, одежды, ногтей, упаковки, автомобилей и т.д.). А думали ли вы о том, что в ближайшем будущем появится **ДИЗАЙНЕР ЧЕЛОВЕЧЕСКОГО ТЕЛА** или боди-дизайнер. Исследователи предполагают, что восстановление тканей и замена органов станут для человека будущего чем-то обыденным. Используя биоинженерию, дизайнеры человеческого тела помогут людям выглядеть такими, какими они хотят быть. Это произойдет в результате широкого распространения протезов — как модных, так и функциональных, то есть протезы могут использовать не только люди с ограниченными возможностями, но и любой желающий».

Каждой команде раздаются листы с мужским силуэтом и карандаши

Ведущий: «А теперь представьте, что вы – команда боди-дизайнеров, и к вам обратился некий заказчик Генрих с необычным запросом – он вечно нигде ничего не успевает, ни в учебе, ни на работе, ни с домашними делами, ни с друзьями. Вы видите у себя на столах листы с силуэтом Генриха (*Приложение 3*), ваша задача – продумать, как вы сможете решить его проблему с помощью протезов и всевозможных примочек, и изобразите это с помощью карандашей, ваша фантазия никак не ограничена! У вас на выполнение задания **4 минуты**, время пошло!» (*Слайд*)

*За выполненное задание каждая команда получает 1 балл.
Эксперт подсчитывает получившиеся баллы и вносит в сводную таблицу*

Подведение итогов (9 минут)

Ведущий: «Смотрите, здесь изображены все профессии, которые мы сегодня обсуждали. Как вы думаете, какие важные навыки их объединяют? (*ответы участников*). Сейчас мы попробуем это выяснить. На слайде появятся аннаграммы некоторых слов, кто догадывается, что это за слово, поднимает руку. Итак, вперед! (*Слайд*).

Участники угадывают навыки, ведущий записывает их на доске.

(*Слайд*) **Ведущий:** «Молодцы! Все угадали, действительно, в профессиях будущего очень важны навыки коммуникации, работы в команде, креативное мышление, умение разрешать конфликты и навык тайм-менеджмента - эти умения пригодятся в любой сфере, согласны? Все эти качества и навыки называются одним словосочетанием Soft Skills. (*Слайд*). И их необходимо развивать, чтоб стать супер-востребованным специалистом. Чтобы их развивать можете приходить к нам в университет на мероприятия по вторникам, они бесплатны. (*Слайд*) Вот ссылка на нашу страничку, там выкладывается вся информация.

А сейчас самое время огласить итоги нашей игры»

Эксперт оглашает места

Ведущий: «Итак, еще раз поздравим победителей! Вы молодцы! Смотрите, мы с вами сейчас немного окунулись в мир профессий будущего, а поднимите руки, пожалуйста, те, кто думает в будущем выбрать профессию, в которой есть работа с людьми? Это здорово, ведь работа с людьми является одним из самых перспективных направлений в профессиях будущего. Всем большое спасибо за игру, до свидания!»

Бланки для ответов на вопросы викторины

Команда « _____ » Вопрос 1	Команда « _____ » Вопрос 1
Команда « _____ » Вопрос 2	Команда « _____ » Вопрос 2
Команда « _____ » Вопрос 3	Команда « _____ » Вопрос 3

Команда « _____ » Вопрос 1	Команда « _____ » Вопрос 1
Команда « _____ » Вопрос 2	Команда « _____ » Вопрос 2
Команда « _____ » Вопрос 3	Команда « _____ » Вопрос 3

Команда « _____ » Вопрос 1	Команда « _____ » Вопрос 2	Команда « _____ » Вопрос 3
-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------

Силуэт заказчика

