

Квест как одна из игровых форм профориентационной работы



Е.Г. Ланина,
методист центра художественно-
эстетического развития
КГАОУ ДО РМЦ

Проблема профориентации школьников всегда стояла очень остро. Именно в школьный период мы начинаем задумываться о выборе профессии, о своём месте в жизни.

Одна из форм профориентации, которую мы реализуем в нашем Центре, — это виртуальный квест.

По мнению деятелей науки и искусства, «цифровые дети» не остаются наедине со своими мыслями, поэтому страдают и познавательная сфера, и способность к анализу, рефлексии. Чем больше в семье гаджетов, тем меньше — общения. Изолировать нельзя, нужно обучать. Мотивация на обучение таких детей и поиск интересных форм обучения и воспитания для педагога очень актуальная тема.

Выбор такой современной формы занятия как **квест** предполагает максимальное вовлечение учащихся в активную игровую деятельность. Мною разработаны дистанционные образовательные проекты, направленные на профессиональную ориентацию детей среднего и старшего школьного возраста в форме виртуальных квестов «Лабиринт профессий» и «Профессии будущего». Обе игры

связаны с профессиями художественной направленности.

Продвижение в данных играх — это ряд событий (последовательность этапов). Чтобы пройти все этапы, участники решают поставленные задачи, осуществляя поиск информации по указанным виртуальным адресам.

Для их прохождения существуют установленные правила, могут применяться бонусы и штрафы. Разрабатываются дополнительные задания различного характера. В квесте существуют навигаторы, которые являются подсказками, ориентирами и способствуют организации поиска, направленного на решение, как основного, так и дополнительных заданий.

Игрокам предстоит пройти ряд промежуточных испытаний, которые являются частью ключевого задания. Задания квеста составлены из вопросов разных предметных областей и содержат образовательный элемент, но на каждом этапе объединены одной тематикой. Переходы осуществляются после введения правильного ответа. Если ответ неправильный, участник дальше

двигаться не сможет, пока не даст правильный ответ. Шаг за шагом участники будут двигаться вперёд от одного этапа к другому.

Разрабатывая квест, необходимо учесть, что при его создании и организации существуют следующие обязательные условия:

- все задания должны соответствовать тематике, возрасту участников;
- в содержание сценария игры необходимо включить разнообразные по форме задания, которые должны быть последовательными, логически взаимосвязанными;
- игра должна быть эмоционально окрашена музыкальным сопровождением, видео, красочными ребусами, лабиринтами и т.п.;
- следует продумать временные интервалы, во время которых дети смогут выполнить все задания игры, но при этом не потеряют к ней интерес.

Через игру педагог помогает каждому ребёнку обрести необходимую мотивацию, которая должна быть основана на индивидуальных потребностях, обеспечивать свободу выбора, предоставлять возможность



получения необходимых знаний и навыков. Педагогу необходимо направлять учащихся на правильное решение, но окончательные выводы дети должны делать самостоятельно.

Процесс обучения в таком формате вызывает у подростков интерес к профессиям, направлен на активизацию учащихся в профессиональном самоопределении. Игра связана с освоением социальных и профессиональных ролей, с выбором жизненного пути.

В «**Лабиринте профессий**» учащиеся познакомились в творческих мастерских с профессиями настоящего.

- «Художник». В сюжет мастерской включены: история развития профессии, знаменитые музеи России: Государственный Эрмитаж, Государственная Третьяковская галерея, Русский музей, Государственный музей изобразительных искусств имени А.С. Пушкина, Эрмитаж, Музей русского импрессионизма, Саратовский государственный художественный музей имени А.Н. Радищева; инструменты, необходимые художнику. Визуальный тест помог командам определить имена великих художников, соотнести их с картинами.

- «Музыкант». Участники игры познакомились с историей появления первых музыкальных инструментов, древними ритуальными танцами и пениями предков, по звукам музыки учились определять названия музыкальных инструментов, исполнителей.

- «Хореограф». Мастерская, заинтересовавшая не только девочек, но и мальчиков, так как сегодня популярностью пользуются хореографы различных жанров танцевального искусства: эстрады, балета, народных и уличных танцев. Он может быть руководителем, балетмейстером или непосредственно входить в состав танцевального коллектива. В его обязанности входит не только постановка танца, но и подбор музыки, костюма, создание композиции.

- «Актёр». Мастер перевоплощения, человек, который с лёгкостью может принять образ другой личности. В советском и российском кино очень много актёров,

которые нам известны и любимы. По наградам и некоторым данным из биографии участники вспомнили известных актёров: Георгия Милляра и Андрея Миронова, Нонну Мордюкову и Владимира Высоцкого, Михаила Ульянова и Аркадия Райкина, Сергея Безрукова, Любовь Орлову, Олега Табакова и других.

- «Фотограф». Посетив мастерскую фотографа, в одном из заданий, участникам необходимо было определить даты, соединив точки, которые выделены красным цветом. Каждая разгаданная дата рассказала об эволюции (качественном изменении) фотоаппарата. Далее команда получила задание в виде графического диктанта: по фотографиям определить разновидности профессии фотографа (свадебный фотограф, фотожурналист, фотохудожник, фотодокументалист, рекламный фотограф, папарацци).

В квесте «**Профессии будущего**» содержание игры изменилось. Ускоряющийся темп перемен в мире, обществе, науке, технике, появление новых профессий требуют от педагога поиск новых и оригинальных методов, повышающих эффективность профориентационной работы в образовательных организациях. Современные дети лучше усваивают информацию в процессе самостоятельного получения, анализа и систематизации материала.

Участники квеста шагнули в будущее, где развитие технологий может вывести человечество на новый уровень восприятия искусства: можно будет не только создавать более сложные арт-объекты с помощью 3D-принтеров, роботов и нейроинтерфейсов, но и на-

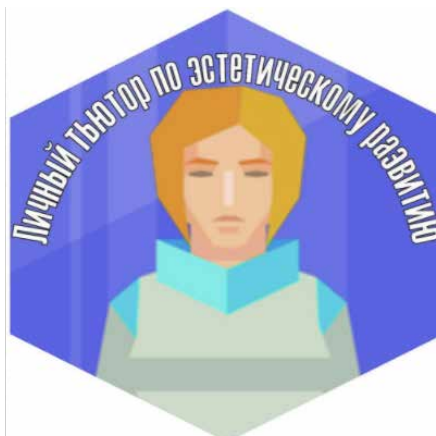
учиться управлять творческим состоянием людей.

Ребята познакомились с творческими профессиями, которые будут востребованы в следующем десятилетии XXI века:

- «*Science-художник*». Профессия, в которой её носитель в своей творческой практике применяет научные знания и данные. Science Art — это новое пространство в культурном поле, которое формируется здесь и сейчас, определяется как взаимодействие науки и искусства и развивается скачками. Интерес художников к возможностям науки усиливается. Художники здесь оказываются не столько иллюстраторами и интерпретаторами науки, сколько соисследователями искусства.

- «*Архитектор виртуальности*». Эта профессия сравнима с работой программиста по созданию игровых приложений, но, в отличие от последнего, архитектор управляет виртуальным миром и создаёт для пользователя атмосферу полного погружения в события и вызывает эмоции, как в реальной жизни. История компьютерных технологий началась лишь несколько десятилетий назад, поэтому профессия архитектора VR не имеет прошлого и целиком устремлена в будущее. Однако, как каждый специалист будущего, виртуальный архитектор должен иметь детальное представление о многих других профессиях и сферах деятельности человека, чтобы в точности, до мельчайших деталей создавать события прошлого, настоящего и будущего.

- «*Дизайнер эмоций*». Это специалист, который разрабатывает



и создаёт эмоциональный фон контента таким образом, чтобы у пользователя во время потребления контента возникали конкретные ощущения и эмоции. В своей работе дизайнер эмоций может использовать новые каналы доставки информации, высокие технологии. В некотором роде эмоциональный дизайн является «высшей лигой» современного проектирования. И хотя этот термин давно вошёл в употребление, принципы эмоционального дизайна для многих остаются непонятными.

Эмоциональный дизайн имеет прямое отношение к пользовательскому опыту, он не существует сам по себе и проявляется только в реализации идеи. Но и в этом случае нельзя сказать, что сочетание эмоционального дизайна и UX (расшифровывается как User Experience и переводится на русский как «пользовательский опыт») устанавливает какие-то границы творчества и фантазии.

● *«Игропрактик»*. Это относительно новая профессия. Игропрактика — это тренд будущего. И согласно «Атласу новых профессий», как официальная профессия она может оформиться в 2020 году. Игропрактиками называют людей, которые профессионально используют в своей работе различные игры (деловые и психологические). Игра подсознательно воспринимается нами как удовольствие родом из детства и потому привлекает людей гораздо больше, чем консультация, тренинг, интенсив или мастер-класс, — всё это требует напряжения. Тогда как в игре люди надеются отдохнуть и получить удовольствие.

● *«Личный тьютор по эстетическому развитию»* — это специалист, разбирающийся в искусстве, культуре, архитектуре, истории, а также хороший педагог и психолог. В его профессиональные обязанности входит построение траектории взаимодействий с продуктами искусства для каждого конкретного человека в соответствии с его целями, вкусами, запросами и возможностями. Часто у человека нет ни времени, ни возможностей разбираться в чём-то конкретном самостоятельно. Ему нужна выжимка в

избранном аспекте. Тьютор берёт на себя роль учителя и гида по интересующему клиента направлению.

● *«Тренер творческих состояний»* — одна из самых актуальных профессий будущего, по мнению участников квеста, — это человек, который разрабатывает программы развития индивидуальных творческих навыков с помощью специальных методик с учётом особенностей и задач пользователя. Он может:

- помочь вам понять и преодолеть творческие блоки, которые стоят на пути ваших проектов;
- вдохновлять вас, чтобы думать и работать более продуктивно, развивать свои идеи и чувства в значимых творческих проектах;
- помочь вам преодолеть сомнения, страхи, опасения и тревоги, которые так часто мешают творческому уму.

Вернемся к квестам. Важнейшими элементами игры являются собственно повествование и исследование мира, а ключевую роль в игровом процессе играют решение головоломок и задач, требующих от игрока умственных усилий, погружения в поток информации, умения вычленять главное, сравнивать и анализировать.

Участники имеют возможность помогать друг другу, общаться между собой, анализировать предложенную ситуацию, получать дополнительную информацию от «Создателя игры» для успешного выполнения задания. В ходе игры каждый ребёнок «примеряет на себя» профессию, учится чувствовать себя в конкретной профессиональной деятельности, что способствует более осознанному выбору будущей профессии.

По окончании игры участники должны выдать «продукт». В «Лабиринте профессий» это — создание мультфильма, в «Профессии будущего» — видеоролика. Каждый видеоролик — это профориентационный мини-фильм, необычность которого заключается в том, что сами дети, создавая его, говорят о своём будущем, о своей мечте-профессии. Кроме того, занятия видеотворчеством позволяют отвлечь детей от дурного влияния улицы и помогают профессионально определиться в будущем.

Участники, изучив «Атлас профессий будущего», принимали решение о выборе профессии для съёмки: архитектор виртуальности, дизайнер эмоций, тренер творческих состояний и др., — самый частый выбор детей. Это позволило значительно повысить мотивацию учащихся на достижение успеха, развить такие качества, как ответственность и уверенность в себе, творческие способности, креативное мышление.

При реализации образовательных программ художественной направленности на своих занятиях педагоги могут использовать данные виртуальные квесты как краткосрочные (разовое явление), так и долгосрочные, выстраивая этапы (посещение мастерских, собрание ячеек) на протяжении учебного года.

Данные квесты направлены:

● на решение проблемы профессионального самоопределения подростков как одной из ключевых задач организации профориентационной работы в образовательных организациях;

● на развитие ИТ-компетенций;

● на формирование навыков самообучения и самоорганизации;

● на развитие умения работать в команде (планирование, распределение функций, взаимопомощь, взаимоконтроль);

● на определение способов решения проблемной ситуации, нахождение наиболее рационального варианта, обосновывая свой выбор.

Использование образовательных виртуальных квестов позволяет значительно расширить рамки образовательного пространства, разнообразить и усовершенствовать процесс обучения, повысить его эффективность и качество, делая живым и интересным.

<https://yadi.sk/d/SujtScWExKtiRw>

