

Целостное описание передового педагогического опыта*

1 Актуальность опыта:

Поколение Z или дети, родившиеся в начале 2000-х в России, их еще называют «родившиеся с кнопкой на пальце» - цифровое поколение, дети высоких технологий, живущие в виртуальном пространстве как рыба в воде. 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 в семье общения. Изолировать нельзя, нужно обучать. Как показывает практика, современные дети лучше усваивают информацию в процессе самостоятельного сбора, сравнения, анализа и систематизации материала. Мотивация на обучение таких детей и поиск интересных интерактивных форм обучения и воспитания для педагога очень актуальны.

Выбор такой современной формы 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 квест-игр «Лабиринт профессий» и «Профессии будущего». Обе игры связаны с профессиями художественной направленности.

Дистанционная платформа AXMA STORY MAKER помогает создавать текстовые игры. Ее функционал заключается в очень простой визуальной блок-схеме, а скриптинг представляет собой создание гиперссылок между отдельными параграфами (блоками). В итоге получается готовая текстовая игра, которую можно сразу запускать в браузере. Несмотря на свою простоту, она поддается глубокой настройке – вы можете поменять фон, добавить музыку, видео, гиперссылки, поиграть со шрифтами и т.д. А выбор темы не стал проблемой, так как выбор профессии важен в настоящее время.

Цель Проекта: создание мотивации у учащихся к осознанному выбору будущей профессии через интерактивную познавательную игру.

Задачи Проекта:

- познакомить учащихся с востребованными профессиями художественной направленности;
- развивать познавательную активность средствами дистанционного образовательного проекта.
- повышать интерес молодежи к профессиям художественной направленности.

2. Главная идея опыта и его теоретическое обоснование.

Разрабатывая квест-игру, необходимо при её создании и организации соблюдать следующие 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.

Роль педагога в игре — направлять детей 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. И проигрывая ее, подросток проживает социальные и профессиональные отношения взрослых.

В «Лабиринте профессий» учащиеся познакомились с профессиями настоящего: художник, вокалист, музыкант, хореограф, актер, с выдающимися представителями этих профессий.

В квест-игре «Профессии будущего» концепция игры поменялась и участники шагнули в будущее время, 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 научиться лучше управлять творческими состояниями людей.

Ключевая роль каждой игры – это решение головоломок и задач, требующих от игрока погружения в поток информации, умения вычленять главное, сравнивать и анализировать.

Участники могут помогать друг другу, общаться между собой, анализировать предложенную ситуацию, получать дополнительную информацию от «Создателя игры» для успешного выполнения задания. В ходе игры каждый участник имеет возможность апробировать себя в той или иной профессии, «почувствовать» себя в конкретной профессиональной деятельности, что способствует более осознанному выбору будущей профессии. Задания квеста способствуют развитию мотивации к выбору будущей профессии.

В ходе игры участники двигаются от пункта к пункту, находят и выполняют задания, где следует что-либо отыскать и найти, это могут быть предметы, подсказки или сообщения, для того, чтобы возможно было передвигаться дальше. Это игровой путь, каждый из пунктов которого несет в себе загадку или препятствие, которые необходимо решить.

В любой игре должна быть поставлена «жирная» точка, ею стало итоговое задание – в игре «Лабиринт профессий» создание мультфильма, в игре «Профессии будущего» - создание видеоролика. Каждый видеоролик – это лучший профориентационный фильм, необычность которого заключается в том, что сами дети, создавая его, говорят о своем будущем, о своей мечте-профессии. Это позволяет значительно повысить мотивацию учащихся на достижение наилучших учебных результатов, воспитывает ответственность и уверенность в себе, развивает творческие способности, креативное мышление.

Если ребенку гораздо легче что-то придумать, создать, чем выполнять точную стандартную работу, то не стоит идти против своей природы, необходимо выбирать творческую профессию, отталкиваясь от умений и личных склонностей. Именно этим и наполнены вышеуказанные квесты.

3.Технология реализации идеи (описание найденных способов достижения поставленных целей с выделением их преимуществ, новизны):

Одной из форм современных технологий, которая учит находить необходимую информацию, подвергать её анализу и решать поставленные задачи, являются образовательные квесты.

Квест считается игровой педагогической технологией, т. е. игровой формой взаимодействия педагога и учащихся, которая способствует формированию (закреплению) необходимых знаний, умений и навыков для выполнения заданий, основываясь на компетентном выборе альтернативных вариантов через реализацию определённого сюжета.

В качестве образовательной технологии термин «квест» впервые был предложен летом 1995 года Берни Доджем, профессором образовательных технологий Университета Сан-Диего (США). Учёный разрабатывал инновационные приложения для интеграции в учебный процесс при преподавании различных учебных предметов на разных уровнях обучения. Изучение любой дисциплины с использованием образовательных квестов даёт детям возможность размышлять и принимать участие в создании образовательных проектов, что способствует развитию у них интереса к предмету.

В современных условиях квест также становится новой практикой социальной коммуникации для детей и продвинутой интеллектуальной молодёжи.

Через дистанционный образовательный проект педагог помогает каждому учащемуся 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 в составе команд 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.

- «Актер»: мастер перевоплощения, человек, который с лёгкостью может принять образ другой личности. В советском и российском кино очень много актёров, которые нам известны и нами любимы. По наградам и некоторым данным из биографии участники познакомились с известными актёрами. Это и Георгий Милляр, и Андрей Миронов, и Нонна Мордюкова, и Владимир Высоцкий, и Михаил Ульянов, Аркадий Райкин, Сергей Безруков, Василий Меркурьев, Екатерина Савинова, Любовь Орлова, Олег Табаков, Владимир Машков.

- «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 квест-игре «Профессии будущего» участники познакомились с творческими профессиями, которые будут востребованы в следующем десятилетии 21 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 создает 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 создает 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 вошел 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 до 2020 года. 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, — все это требует напряжения. Тогда как в игре они 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 разобраться в чем-то конкретном самостоятельно. Ему нужна выжимка в избранном аспекте. Тьютор и берет на себя роль учителя и гида по интересующему клиента направлению.

«Тренер творческих состояний» - одна из самых актуальных профессий будущего, по мнению участников квест-игры, – это человек, который разрабатывает программы развития индивидуальных творческих навыков с помощью специальных методик с учетом 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.

Важнейшими элементами игры в жанре квеста являются собственно повествование и обследование 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.

- продукты, разработанные в процессе реализации опыта: виртуальные квест-игры «Лабиринт профессий», «Профессии будущего».

2. Условия, обеспечивающие наибольшую эффективность:

- условия, организация и использование которых способствует достижению высоких результатов;

создание команд в образовательной организации в составе не более 7 человек, а также состава участников в личном первенстве;

- риски и ограничения;

Дистанционные образовательные проекты могут разрабатывать педагоги, владеющие в достаточном объеме информационно-коммуникационными технологиями.

3. Результативность опыта

Нередко профориентационные квесты являются стимулом для последующих шагов на пути к профессиональному самоопределению учащихся.

Одним из плюсов данной разработки можно считать ее вариативность. Любое учреждение может использовать ее в своей работе.

Участие в профориентационном квесте дает возможность учащимся получить новые знания о профессиях, приобрести коммуникативные навыки (эффективного общения в разных формах и условиях), умения продуктивно работать в команде, находить компромиссы для достижения общей цели.

Данные квесты направлены:

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

- на использование IT-технологий для решения поставленных задач,

- на формирование навыки самообучения и самоорганизации,

- на развитие умение работать в команде (планирование, распределение функций, взаимопомощь, взаимоконтроль),

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

2019 год	2020 год
В Проекте приняли участие 259 человек, в том числе: - 98 учащихся из муниципальных общеобразовательных школ, учреждений дополнительного образования из 5 муниципальных образований края: городского округа «Хабаровск», городского округа «Город	В Проекте приняли участие 272 человека, в том числе 196 учащихся из муниципальных общеобразовательных школ, учреждений дополнительного образования из 8 муниципальных образований края: городского округа «Хабаровск» (29 чел.),

<p>Комсомольск-на-Амуре», Бикинского, Комсомольского, Советско-Гаванского районов, - 7 учащихся ОО ДОД Бурейского района Амурской области, - 12 учащихся ОО СОШ из Приморского края, город Владивосток, - 46 воспитанников из детских домов, - 35 учащихся из школ-интернатов, - 54 студента профессиональных образовательных организаций, - 7 студентов ОГПОБУ БККИ из Еврейской Автономной Области</p>	<p>городского округа «Город Комсомольск-на-Амуре» (60 чел.), Бикинского (26 чел.), Комсомольского (44 чел.), Советско-Гаванского (9 чел.), Николаевского (11 чел.), Охотского (11 чел.), имени Лазо (6 чел.) районов</p>
<p>Участники: Образовательные организации (далее - ОО) всего ОО: 8 ОО – МБОУ СОШ, 4 ОО – ДОД, 4 ОО - ПОУ, 8 ОО - Детских Дома, 4 ОО – ШИ. Детские дома: 46 чел. КГКУ Детский дом 5 (1 чел.), КГКУ Детский дом 8 (7 чел.), КГКУ Детский дом 12 (7 чел.), КГКУ Детский дом 16 (7 чел.), КГКУ Детский дом 20 (12 чел.), КГКУ Детский дом 23 (5 чел.), КГКУ Детский дом 36 (7 чел.). Школы-интернаты: 35 чел. КГКОУ ШИ 2 (7 чел.), КГКОУ ШИ 3 (7 чел.), КГКОУ ШИ 6 (7 чел.), КГКОУ ШИ 30 (14 чел.). Общеобразовательные школы: 72 чел. (ОО 8) МБОУ СОШ № 1, г. Советская Гавань, Советско-Гаванский район (21 чел.) МБОУ СОШ № 15, г. Комсомольск-на-Амуре (14 чел.) МБОУ СШ № 42, г. Комсомольск-на-Амуре (7 чел.) МБОУ ООШ с. п. «Село Даппы», Комсомольский район (4 чел.) МБОУ СОШ Лермонтовское сельское</p>	<p>Участники: Общеобразовательные школы: 182 чел. (26 ОО) МБОУ Лицей «Ритм», г. Хабаровск (7 чел.) МБОУ гимназия №7, г.Хабаровск (7 чел.); МБОУ ООШ №3, г.Бикина, Бикинский район (7 чел.); МБОУ ООШ, п. Нижнее Пронге, Николаевский район (8 чел.); МБОУ ООШ, с.Нигирь, Николаевский район (1 чел.); МБОУ СОШ №5, п. Маго, Николаевский район (1 чел.); МБОУ СОШ им. А.В. Суворова, пос. Новостройка, район им. Лазо (6 чел.); МБОУ СОШ Лермонтовского сельского поселения, Бикинский район (14 чел.); МБОУ СОШ, р.п. Многовершинный, Николаевский район (1 чел.); МБОУ СОШ с.п. «Поселок Молодежный», Комсомольский район (4 чел.); МБОУ СОШ Селихинского сельского поселения, Комсомольский район (4 чел.); МБОУ СОШ Ягодненского сельского поселения,</p>

поселение, Бикинский район (14 чел.)
МБОУ СОШ № 20, г. Владивосток,
Приморский край (5 чел.)

Академический колледж АНПО
"ДВЦНО", г. Владивосток, Приморский
край (7 чел.).

Профессиональные образовательные
организации: 61 чел. (ОО 4)

КГБ ПОУ КСМТ г. Комсомольский-на-
Амуре (42 чел.)

КГБ ПОУ ХТК, г. Хабаровск (7 чел.)

КГБ ПОУ ХТЭТ, г. Хабаровск (5 чел.)

ОГПОБУ «Биробиджанский колледж
культуры и искусства» г. Биробиджана,
Еврейская Автономная Область (7 чел.)

Организации дополнительного
образования детей: 45 чел. (ОО 4).

МБОУ ДОД ДДТ, г. Бикин, Бикинский
район (7 чел.)

МАУ ДО ДЮЦ «Поиск», г. Хабаровск
(14 чел.)

КГАОУ ДО РМЦ ЦХЭР, город
Хабаровск (17 человек)

МАУ ДОД ЦВР Бурейский район,
Амурская область (7 чел.)

Комсомольский район (13 чел.);
МБОУ "СШ № 16", р.п. Заветы
Ильича, Советско-Гаванский
район (4 чел.);

МОУ «Инженерная школа», г.
Комсомольска-на-Амуре (24
чел.);

МОУ гимназия № 45, г.
Комсомольск-на-Амуре (14 чел.);

МОУ СОШ № 32, г.
Комсомольск-на-Амуре (1 чел.);

МОУ СОШ № 42, г.
Комсомольск-на-Амуре (7 чел.);

МОУ СОШ №23, г.
Комсомольск-на-Амуре (6 чел.);

МОУ СОШ №31, г.Комсомольск-
на-Амуре (7 чел.);

МКОУ СОШ имени И.Я.
Куртукова Булгинского
сельского поселения, Охотский
район (7 чел.)

МБОУ СОШ Уктурского
сельского поселения,
г.Комсомольск-на-Амуре (6
чел.);

МКОУ СОШ им. В.Ф. Ермолина
п. Новая Иня, Охотский район (4
чел.);

МБОУ СОШ Нижнетамбовского
с.п., Комсомольский район (4
чел.);

МБОУ ООШ сельского
поселения «Село Даппы»,
Комсомольский район (4 чел.);

МБОУ СОШ с.п. Большая
Картель, Комсомольский район
(7 чел.);

МБОУ СОШ №7, г.Биробиджан,
ЕАО (7 чел.)

МОБУ СОШ № 4, Пожарского
муниципального района,
Приморский край (7 чел.)

Организации дополнительного
образования детей: 28 чел. (6
ОО).

	<p>МБОУ ДОД ДДТ, г.Бикин, Бикинский район (5 чел.) КГАОУ ДО РМЦ (с.п. «IT-cube» (1 чел.) ЦХЭР (7 чел.) МАУ ДО ДЮЦ «Техноспектр», город Хабаровск (7 чел.) МБОУ ЦДТ «Паллада», г.Советская Гавань, Советско-Гаванский район (1 чел.) МБУ ДО ЦЭК с.п. «Село Верхняя Эконь», Комсомольский район (7 чел.) Детские дома: 19 чел. КГКУ Детский дом 5 (1 чел.), КГКУ Детский дом 12 (1 чел.), КГКУ Детский дом 16 (7 чел.), КГКУ Детский дом 20 (7 чел.), КГКУ Детский дом 21 (1 чел.), КГКУ Детский дом 27 (2 чел.). Школы-интернаты: 35 чел. КГКОУ ШИ 2 (8 чел.), КГКОУ Школа 3 (6 чел.), КГКОУ ШИ 6 (7 чел.), КГКОУ ШИ 9 (7 чел.), КГКОУ ШИ 19 (7 чел.). Профессиональные образовательные организации: 8 чел. (3 ОО) КГБ ПОУ СГПТТ г. Советская Гавань , Советско-Гаванский район (4 чел.) КГБ ПОУ ХТТТ, г. Хабаровск (2 чел.) КГБ ПОУ ХТЭТ, г. Хабаровск (2 чел.)</p>
<p>Продукты: создание мультипликации по профессиям художественной направленности, имеющимся в квест-игре. Участники команд примерили на себя роли сценариста, актера, художника, аниматора, музыканта, звукорежиссера, хореографа, фотографа, монтажера. При создании мультипликации участники научились пользоваться</p>	<p>Продукты: видеоролики о профессиях. Содержание: интересные факты о профессиях будущего художественной направленности (выбрать одну профессию), чем интересуется, что увлекательно и престижно в данной профессии для участника.</p>

следующими программами: Microsoft Office Power Point, Windows Movie Maker, Vegas, Adobe Flash Professional, Cartooner, AnimeStudioPro, JascToonerShop (программа для начинающих), CrazyTalk (программа для создания мультфильмов из фотографий)	
---	--

3 .Рекомендации по использованию продуктов опыта передовой педагогической деятельности (могут быть описаны в тексте или представлены в виде приложений).