

Игра-квест по профориентации для школьников 8-11 классов

Цель игры-квеста:

Способствовать приобретению у подростков знаний о профессиях. Участие в квесте даст возможность игрокам на практике отработать навыки профессий. В игре школьники получают новые знания о профессиях, познакомятся со специалистами данных профессий, приобретут коммуникативные навыки, умения продуктивно работать в команде, находить компромиссы для достижения общей цели.

Перед игрой **команды выбирают** себе название, капитана, лозунг, регистрируются, получают маршрутный лист.

Каждая команда проходит ряд станций – этапов, где Помощники (актив молодёжного заводского комитета) проводят с игроками игру или дают творческое задание. Они же оценивают работу и ставят баллы в маршрутном листе. Найти класс, где будет проходить каждый этап, можно, только разгадав шифр. Это дополнительные приключения и азарт для игроков. Игра начинается и заканчивается в актовом зале школы. При подведении итогов Помощники могут определить самую: дружную, организованную, сплочённую, творческую команду. Участники награждаются дипломами и сладкими призами от СППК «Родник».

«Люди X — Путешествие в мир профессий»

Для успешного продвижения команды вперёд и преодоления препятствий на отдельных этапах действуйте пошагово и соблюдайте правила.

Шаг 1. Заполните всей командой анкету, выданную на регистрации.

Шаг 2. Сдайте её Помощникам на пункт регистрации.

Шаг 3. Внимательно рассмотрите план, выданный при регистрации. На нём обозначены ВСЕ помещения, которые задействованы в игре.

Шаг 4. Последовательность прохождения этапов вашей командой определяется шифром для поиска символов этапов игры, которые выдают Помощники. Записывайте название этапа в маршрутный лист, когда правильно разгадаете шифр.

Шаг 5. После выполнения всех заданий сдайте маршрутный лист Помощникам на пункт регистрации. Ожидайте подведения итогов игры в актовом зале.

«Полезные советы»

Правило 1. Вкладывайте в выполнение заданий всю вашу энергию и креативность! У вас всё получится, двигайтесь дальше вместе и побеждайте!

Правило 2. На выполнение каждого задания на станции у вас не более 15 минут. Не старайтесь экономить время – лишних баллов оно не принесёт.

Правило 3. Если вы растерялись и не знаете, куда двигаться дальше, или как правильно выполнить задание, спросите у Помощников.

Правило 4. Дополнительные баллы ставят Помощники на этапах игры, по своему усмотрению, обосновывая своё решение в маршрутном листе.

Правило 5. С Помощниками, как и с судьями, НЕ СПОРЯТ!

Правило 6. Не консультируйтесь с членами других команд, не мешайте и не помогайте другим командам: идёт соревнование, и задача каждой команды – победить! За нарушение этого правила команда может быть дисквалифицирована.

Желаем успехов!

Вариант шифрования фразы

Например, фраза: время – деньги

Зашифровываем её и получаем: 31861433561528410

Станция первая. Пожарный.

Фраза для шифровки профессии: «Люди, борющиеся с огнём». Помощник на станции знакомит команду с профессией. На ознакомление с профессией 3 минуты. Затем команду знакомят с боевой одеждой пожарного. 3-е участников на время одевают одежду. Затем ребятам выдаётся схема прокладки рукавной линии. На старте у участников находится 2 рукава, разветвитель и ствол. Команда должна соответственно схеме соединить элементы рукавной линии. Задание выполняется на время. Участвует вся команда.

Станция вторая. Повар.

Фраза для шифровки профессии: «Приятного аппетита». К заданию прилагается инструкция по выполнению. Инструкция: у меня в руках текст, который называется «Царская пасха». Текст разрезан на части. Каждый из вас получает несколько фрагментов текста. В этом тексте есть вся необходимая информация для ответа на поставленный вопрос.

Во время поиска ответа на вопрос вы можете:

- общаться друг с другом;
- делать заметки на бумаге, если вам это необходимо;
- следить за временем по секундомеру;

При этом вы не должны:

- вставать со своих мест;
- показывать друг другу свои листочки;
- не должны обращаться за помощью к помощникам.

Задание покажет:

- умеете ли вы работать в команде;
- сможете ли вы достичь общей цели.

Если вопросов нет, тогда удачи! Время пошло!

Вопрос: На какую сумму нужно купить продуктов, чтобы испечь Пасху царскую?

Текст задания:

Секреты кухни передавались на Руси по наследству и записывались в семейных Поваренных книгах. Примечательно, что чуть ли не каждый рецепт такой книги связан с семейными традициями и имеет свою историю. Вот один из старинных рецептов Софьи Андреевны Толстой (жены писателя Льва Толстого). Он дает возможность заглянуть за кулисы семейной жизни Толстых, почувствовать атмосферу большого гостеприимного дома, ближе познакомиться с его хозяйкой. Рецепт Пасхи царской. Порция: 3 фунта хорошего свежего творогу, 1 чайная ложка соли, 1 фунт сливочного масла, 3 желтка, $\frac{1}{2}$ палочки ванили, $\frac{3}{4}$ бутылки густых сливок, 2 стакана сахара. 3 фунта хорошего свежего творогу протереть сквозь решето, положить в него неполную чайную ложку соли, 1 фунт сливочного масла (его надо растопить и немного остудить) вылить в творог; 3 желтка растереть с сахаром и $\frac{1}{2}$ палочки ванили, и размешать с творогом. В этот творог положить 2 стакана сахара. Затем взбить $\frac{3}{4}$ бутылки густых сливок как можно крепче и перемешать их с творогом. Все это смешать хорошенько и выложить в пасечницу под небольшой пресс.

Старинные меры веса, встречающиеся в Поваренной книге:

Фунт (английский) – 453 г

Фунт (русский) – 400 г

Золотник – 4,266 г

Лот – 12,797 г
Унция – 31,103 г
Драхна – 3,732 г
Мера – 7,5 кг
Стакан – 200 г

Старинные меры объема, встречающиеся в Поваренной книге:

Штоф – 1,2299 л
Гаранц (гарнец) – 3,28 л
Бутыль – 0,6 л

Сегодня все эти продукты можно купить в магазине. Творог продается в пачках по 200 г и 400 г. Пачка творога 200 г стоит 20 рублей. Соль продается большими пачками по 1 кг и стоит 7 рублей. А сливочного масла в пачке 250 г и стоит она 53 рубля. Яйца в магазине можно купить в упаковке по 6, 10 и 30 штук, их цена соответственно 46 рублей, 57 рублей и 129 рублей. Ваниль продается пакетиками (3 палочки) по 37 рублей, сливки – пакетами по 0,5 л по цене 70 рублей. Сахар продается пакетами по 1 кг, 5 кг и 10 кг стоимостью 28 рублей, 90 рублей и 170 рублей соответственно.

Станция третья. Логистика, логист.

Фраза для шифровки профессии: «Время – деньги».

Помощник на станции знакомит команду с профессией. На ознакомление с профессией 3 минут.

Пример задания: команда прокладывает маршрут. Определяет длину кратчайшего пути между пунктами А и F (при условии, что передвигаться можно только по построенным дорогам). Между населёнными пунктами А, В, С, D, E, F построены дороги, протяжённость которых приведена в таблице. (Отсутствие числа в таблице означает, что прямой дороги между пунктами нет.)

А	В	С	D	E	F
А	3	5	8		
В	9	4			
С	3	9	3	1	
D	3	2			
E	4	8	2	7	
F	7				

Определите длину кратчайшего пути между пунктами А и F (при условии, что передвигаться можно только по построенным дорогам). Карту маршрута необходимо нарисовать. Для этого предоставляется: ватман, разноцветные маркеры.

Станция четвёртая. Медицинская сестра или брат.

Фраза для шифровки: «Врач – помощник природы!».

Помощник на станции знакомит команду с профессией. На ознакомление с профессией 3 минут. На станции команде выдаются: индивидуальная аптечка и задание (карточки). Необходимо за 10 минут оказать первую медицинскую помощь, согласно заданию, пострадавшему из числа игроков.

Станция пятая. Механик.

Фраза для шифровки: «Вокруг нас всё механизмы».

Помощник на станции знакомит команду с профессией. На ознакомление с профессией 3 минут.

На станции команде выдаётся набор деталей и инструкция по сборке.

Необходимо за 10 минут собрать механизм.

Станция шестая. Чувства профессий.

Фраза для шифровки: «Чувствовать значит быть».

На станции помощнику понадобится ватманы по числу команд, расчерченные и маркеры. Время не более 10-15 минут.

Помощник на станции напоминает, что есть такие слова-антонимы, то есть слова, противоположные друг другу по смыслу, например:

ГРУСТИТЬ – ВЕСЕЛИТЬСЯ, СУХОЙ – МОКРЫЙ, ЖАДНО – ЩЕДРО...

Участникам предлагается вспомнить десять слов с их антонимами. Эти слова должны быть глаголами, связанными с воздействием одного человека на другого, например:

МОЛЧАТЬ – ГОВОРИТЬ, РАССТРАИВАТЬ – ВЕСЕЛИТЬ, КАЛЕЧИТЬ – ЛЕЧИТЬ...

Помощник достает заранее заготовленный лист ватмана. Лист поделен на четыре колонки.

Участники придумывают пары антонимов. Помощник заносит их в таблицу.

Первый — в первую колонку, второй антоним — во вторую колонку. Если глагол имеет негативный оттенок (например «калечить»), то лучше его поставить на первое место, то есть занести в первую колонку.

Далее помощник предлагает на каждый из этих глаголов вспомнить профессию, которая ему соответствует. Например, «молчать» соответствует профессия «библиотекарь» (потому что в библиотеке принято молчать), «говорить» — профессия учителя или диктора. Профессия, относящаяся к первому слову, заносится в третью колонку, второму — в четвертую.

Желательно, чтобы профессии не повторялись.

Когда таблица заполнена, можно немного ее проанализировать. Например, можно задать вопросы участникам вроде таких:

- Может быть, какие-то профессии стоило бы поменять местами?
- А куда еще можно было бы поставить профессию «полицейский»?
- Есть ли что-то общее между профессиями в третьей колонке? в четвертой?
- А какую бы из этих профессий вы выбрали?
- А какую бы точно не выбрали?

Станция седьмая. Электромонтажник.

Фраза для шифровки: «Да будет свет!».

Помощник на станции знакомит команду с профессией. На ознакомление с профессией 3 минут.

На станции команде выдаются: 10 фанерок, 20 отрезков двужильного провода, 10 ножичков для снятия изоляции, 2 ножниц, 4 мотка изоленты.

1. Школьники рассаживаются по рабочим местам, взяв каждый пару проводов, фанерку, ножичек, три отрезка изоленты.

2. Помощник показывает, как с помощью ножичка, на фанерке, снять с проводов изоляцию, соединить жилы провода и провести изоляцию каждого из них и общую.

3. Школьники повторяют задание и сдают помощнику.

Станция восьмая. Инженер-конструктор.

Фраза для шифровки: «Чертёж – язык техники».

Помощник на станции знакомит команду с профессией. На ознакомление с профессией 3 минут.

На станции команде выдаются: 10 копий одного чертежа, 10 чертёжных форматов, карандаши, линейки, угольники, ластик, два чертежа с ошибками. 10 школьников рассаживается за парты, на которых приготовлено всё необходимое для выполнения

простого чертежа. Их задача в течение не более чем 10 минут повторить чертёж. Школьники, которые не задействованы в чертёжных делах, или освободились пораньше, получают правильный сложный чертёж и чертёж копию с ошибками. Необходимо найти 10 ошибок в чертеже – научиться читать чертёж.

Станция девятая. Один день из жизни

Фраза для шифровки: «Жизнь – это миг».

На станции помощнику понадобятся: ручка, бумаги, планшет.

Упражнение проводится в кругу. Время не более 10-15 минут.

1. Помощник определяет вместе с остальными игроками, какую профессию интересно было бы рассмотреть.

2. Общая инструкция: “Сейчас мы совместными усилиями постараемся составить рассказ о типичном трудовом дне нашего работника

Это будет рассказ только из существительных. К примеру, рассказ о трудовом дне учителя мог бы быть таким: звонок — завтрак — звонок — урок — двоечники — вопрос — ответ — тройка — учительская — директор — скандал — урок — отличники — звонок — дом — постель. В этой игре мы посмотрим, насколько хорошо мы представляем себе работу человека, а также выясним, способны ли мы к коллективному творчеству, ведь в игре существует серьезная опасность каким-то неудачным штришком (неуместно названным «ради хохмы», дурацким существительным) испортить весь рассказ.

Важное условие: прежде, чем назвать новое существительное, каждый игрок обязательно должен повторить все, что было названо до него. Тогда наш рассказ будет восприниматься как целостное произведение. Чтобы лучше было запоминать названные существительные, советую внимательно смотреть на всех говорящих, как бы связывая слово с конкретным человеком”.

3. Ведущий может назвать первое слово, а остальные игроки по очереди называют свои существительные, обязательно повторяя все, что называлось до них.

4. При подведении итогов игры можно спросить у участников, получился целостный рассказ или нет? не испортил ли кто-то общий рассказ своим неудачным существительным? Если рассказ получился путанным и сумбурным, то можно попросить кого-то из игроков своими словами рассказать, о чем же был составленный рассказ, что там происходило (и происходило ли?). Можно также обсудить, насколько правдиво и типично был представлен трудовой день рассматриваемого профессионала.

Станция десятая. Инженер-технолог.

Фраза для шифровки: «Технология – это прогресс».

Помощник на станции знакомит команду с профессией. На ознакомление с профессией 3 минут. На станции перед командой деревянные монетки-денежки, на которых написаны шаги изготовления мази. Команде необходимо за 5-7 минут собрать правильную технологическую цепочку и пояснить её.

Технологическая цепочка:

санитарная обработка производства

подготовка сырья и материалов

подготовка основы — растворение вазелина специальной паровой «иглой»

перевод расплавленной основы по обогреваемому трубопроводу в реактор

подготовка лекарственных веществ: измельчение, просеивание

введение лекарственных веществ в основу;

смешивания основ и лекарственных веществ в тестомесильной машине

перемещение мази в бункер для гомогенизации

гомогенизация мази – тщательное перетиравание и распределения

лекарственного вещества в основе

проверка качества мази
стандартизация мази
фасовка мази
маркировка мази
упаковка готовой продукции

Стандартизация – это один из видов деятельности по установлению норм, правил и характеристик в целях обеспечения качества фармацевтической продукции. Стандартизация мазей проводится в соответствии с требованиями ОФС «Мази» и другой нормативной документации. Стандартизация проводится по следующим показателям:

1. название препарата на русском языке;
2. МНН на русском языке;
3. состав;
4. описание;
5. подлинность;
6. масса содержимого упаковки;
7. рН водного извлечения;
8. размер частиц;
9. посторонние примеси (родственные соединения);
10. микробиологическая чистота;
11. количественное определение;
12. упаковка;
13. маркировка;
14. транспортирование;
15. хранение;
16. срок годности;
17. фармакологическая группа.

Если цепочка собрана неверно, то помощник её исправляет, подняв и переместив денежки-шаги выше, чем цепочка. В итоге, подсчитывается, сколько денежек заработала команда на этом этапе. За каждую поднятую монетку-5 приседаний всей команде.

Окончание игры.

Итоги игры подводятся по сданным помощниками картам прохождения этапов. Лучшие команды получают призы победителей. Команды, набравшие меньшее количество очков – призы поощрительные. Все команды получают дипломы участников игры-квест.