

Детство это не только самая счастливая и беззаботная пора жизни человека. Это период наиболее интенсивного формирования личности, то, что не сложилось в детские годы, уже не восполнить взрослому человеку. Сюжетно-ролевые игры в комплексе с другими воспитательными средствами представляют собой основу формирования гармонически развитой активной личности, способной находить выход из критического положения, принимать решение, проявлять инициативу, т. е. приобретать те качества, которые необходимы в будущей жизни.

Список литературы

1. *Беляева Л. А.* Игра как способ конструирования личностной идентичности / Л. А. Беляева, О. Н. Новикова // Образование и наука. 2012. № (5). С. 73–82. <https://doi.org/10.17853/1994-5639-2012-5-73-82>.
2. *Михайленко Н. Я.* Как играть с ребенком. 4-е изд. / Н. Я. Михайленко, Н. А. Короткова. Москва: Линка-Пресс, 2015. 176 с.
3. *Абраменкова В. В.* Родителям об играх и игрушках / В. В. Абраменкова. Дошкольное воспитание. 2005. № 4. С. 98–108.
4. *Губанова Н. Ф.* Игровая деятельность в детском саду: программа и методические рекомендации для занятий с детьми 2-7 лет / Н.Ф. Губанова. Москва: Изд. МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2006. 122 с.
5. *Рыжкова И.* Учимся играя / И. Рыжкова. Дошкольное развитие. 2004. № 2. С. 23–27.
6. *Каличенко А. В.* Развитие игровой деятельности дошкольников / А. В. Каличенко, Ю. В. Микляева. Москва: Высшее образование, 2004. 96 с.

УДК 373.3.048.45:371.382

И. В. Политова, В. С. Третьякова

I. V. Politova, V. S. Tretyakova

ФГАОУ ВО «Российский государственный профессионально-педагогический университет», Екатеринбург

Russian state vocational pedagogical university, Ekaterinburg

politova16@yandex.ru, tretyakova1738@mail.ru

ИГРА-КВЕСТ КАК МЕТОД ПРОФОРИЕНТАЦИОННОЙ РАБОТЫ С МЛАДШИМИ ШКОЛЬНИКАМИ

GAME-QUEST AS A METHOD OF CAREER GUIDANCE WORK WITH YOUNGER STUDENTS

Аннотация. В статье авторы обосновывают эффективность применения квест-игры в профориентационной работе с младшими школьниками, определяют характеристики квеста, принципы его разработки и внедрения. Представлен профориентационный квест «Тропинками разных профессий» для младших школьников, который был разработан и внедрен автором во внеурочной работе. Ускоряющийся темп изменений в мире, обществе, науке, технике и возрастающая конкуренция на рынке труда, появление новых профессий требуют от педагога поиска новых и оригинальных методов, повышающих эф-

фективность профориентационной работы в школе. Как показывает практика, современные дети лучше усваивают информацию в процессе самостоятельного получения, анализа и систематизации материала. Учитывая это, в профориентационной работе применяется такой эффективный метод работы, как профориентационный квест.

Annotation. In the article the authors substantiates the effectiveness of the quest game in career guidance work with younger students, determines the characteristics of the quest, the principles of its development and implementation. Presented career guidance quest "Paths of different professions" for younger students, which was developed and implemented by the author in extracurricular activities. The accelerating pace of changes in the world, society, science, technology and increasing competition in the labor market, the emergence of new professions require the teacher to search for new and original methods that increase the efficiency of career guidance at school. As practice shows, modern children learn information better in the process of self-obtaining, analysis and systematization of the material. Given this, in career-oriented work is very effective method of work as a career-oriented quest.

Ключевые слова: трудовое воспитание, квест, профориентационный квест, игра, игровые технологии, профориентация, младшие школьники.

Keywords: labour education, quest, vocational quest, game, gaming technology, career guidance, Junior high school students.

Среди воспитательно-образовательных задач, выдвигаемых обществом, вопросы трудового воспитания детей всегда стоят на первом месте. А. С. Макаренко отмечал, что правильное воспитание – это обязательно трудовое воспитание, так как труд всегда был основой жизни. Раннее трудовое воспитание и профориентация является одной из ступенек на пути к успешности во взрослой жизни. Наша задача: помочь детям уже с ранних лет встать на путь поиска своего предназначения, дать им максимально подробную информацию обо всех основных сферах человеческого труда, осознать важность каждой профессии. Вопрос «Кем быть?» – жизненно важный вопрос. Ответ на него оказывает влияние на всю дальнейшую жизнь человека. Не растеряться, правильно сориентироваться, найти своё место в мире профессий сложно и начинать это нужно с младшего школьного возраста. Каждый ребенок генетически наделен определенными способностями, предрасположен к изучению каких-то предметов в большей степени. В дальнейшем эти дисциплины могут стать основой будущей профессии. Для того чтобы ребенок осознанно сделал выбор во взрослой жизни, его надо познакомить с максимальным количеством профессий, начиная с ближнего окружения, с профессий людей хорошо знакомых, чей труд дети наблюдают изо дня в день.

В настоящее время родителей и педагогов особенно волнует проблема профессиональной ориентации детей. При ее решении основное

внимание должно уделяться выбору конкретной профессии. Главный и основной критерий при выборе профессии – она должна приносить радость. Наверное, самая сложная задача – найти ту самую сферу, которая будет интересна ребенку. С одной стороны, это методологический вопрос, а с другой – духовный, требующий совестливого и внимательного подхода. Первоначально при его решении основная ответственность ложится на родителей и педагогов. С раннего детства необходимо дать ребенку возможность попробовать себя в разных областях, конечно, учитывая интересы и желания ребенка. В вопросе расширения кругозора и поиска занятия по душе, важно заинтересовать ребенка, увлечь его, показать привлекательные стороны профессий, знакомых ему уже с раннего детства. И в то же время углубить его знания. Игра-квест помогает в ненавязчивой форме приобщить детей к той или иной деятельности, вызвать интерес, вызвать желание самому побыть в роли повара, библиотекаря, портного, металлурга и т. д., задуматься о том, что люди этих профессий, таких, казалось бы, знакомых, на самом деле профессионалы, обладают определенными знаниями и навыками, приносят своим трудом большую пользу людям.

Как показывает практика, современные дети лучше усваивают информацию в процессе самостоятельного получения, анализа и систематизации материала. Учитывая это, в профориентационной работе очень эффективным является метод работы как профориентационный квест.

Для обоснования эффективности применения квест-игры в профориентационной работе с младшими школьниками во внеурочной деятельности нами была разработана и апробирована в школах г. Первоуральска профориентационная квест-игра «Тропинками разных профессий». Организационные моменты квест-игры включают: очную форму проведения квеста во внеурочное время; время проведения квеста – 45 минут. В работе над квест-игрой придерживались следующего плана: написать сценарий, создать антураж для каждой станции проведения действий, продумать методику проведения игровых заданий, подготовить необходимый реквизит для прохождения каждого испытания. Также при разработке квеста опирались на принципы, выделенные Н. Н. Кривдиной [3]: доступность заданий, системность, эмоциональность, расчет временных рамок заданий, использование разнообразных видов деятельности на каждой из станций квеста, конечный результат (сбор пазла), рефлексия.

Квест-игра «Тропинками разных профессий» – это путешествие по миру профессий, где ребята в игровой форме, подключая свое воображение

и фантазию, познают мир. Это совместное творчество детей и взрослых, в результате которого у игроков происходит расширение кругозора, накопление знаний о том, что находится вокруг нас. Игра-квест – это командное первенство. Команды получают свои маршруты путешествия. Маршрут состоит из этапов. Каждый этап имеет свое название, свою направленность, пройдя которые дети знакомятся с различными профессиями. Дети с большим интересом и азартом выполняют задания, стараясь опередить соперников. В процессе игры школьники получают новые знания о профессиях, приобретают коммуникативные навыки, умения продуктивно работать в команде, находить компромиссы для достижения общей цели. Путешествуя по станциям, дети через игру понимают и усваивают основы разных профессий, приобретает полезные навыки. Великий педагог Антон Макаренко говорил, что «научить творческому труду – наша особая задача». Большие возможности для этого содержатся в дидактических и ролевых играх, игровых упражнениях. А. С. Макаренко отмечал: «Трудовое участие детей... начинаться должно в игре». Формирование представлений младших школьников о мире труда и профессий – это необходимый процесс, который актуален в современном мире. Знакомство с профессиями через Игру способствует активному формированию профессиональной и социальной компетенции младших школьников и, в целом, обогащению личности. Чем раньше человек начинает задумываться о том, кем и каким ему быть, тем раньше он примет верное решение, тем меньше сделает ошибок на пути к профессиональному успеху.

Квест-игра «Тропинками разных профессий» – это игра, где дети узнают о взрослом мире профессий и своем профессиональном будущем через увлекательную игру.

«От природы все люди обладают приблизительно одинаковыми трудовыми данными, но в жизни одни люди умеют работать лучше, другие – хуже; одни способны только к самому простому труду, другие – к труду более сложному, и, следовательно, более ценному. Эти различные трудовые качества не даются человеку от природы, они воспитываются в нём в течение его жизни, и в особенности в молодости» – говорил Макаренко.

Таким образом, квест-игра является эффективным методом профориентационной работы с младшими школьниками, так как повышает у детей познавательную мотивацию, расширяет кругозор. В связи с этим рекомендуется более широко применять квест-технологии в учебной и внеурочной деятельности младших школьников. Считается, что в настоящее

время применение профориентационных квест-игр в учебной и внеурочной деятельности младших школьников используется недостаточно. В школах нет соответствующего материально-технического обеспечения, большая загруженность учителей. Данное направление применения профориентационных квест-игр в учебной и внеурочной деятельности младших школьников требует дальнейшего развития, например, нужно более широко публиковать готовые сценарии с полным перечнем необходимого или типовые образцы квестов; проводить обучение учителей; социальное партнерство; разрабатывать и проводить совместные проекты с предприятиями, организациями и т.п. Всё выше сказанное позволяет сделать вывод об актуальности дальнейших исследований в данном направлении.

Список литературы

1. *Брашко Е. В.* Проект как возможность профессионального самоопределения учащихся / Е.В. Брашко // Отечественная и зарубежная педагогика. 2012. № 6. С. 9–12.
2. *Кривдина Н. Н.* Развитие социальной и коммуникативной активности дошкольников в образовательных квестах / Н. Н. Кривдина // Филологическое образование в период детства. 2016. № 23. С. 146–148.
3. *Каравка А. А.* Урок-квест как педагогическая информационная технология и дидактическая игра, направленная на овладение определенными компетенциями. [Электронный ресурс] / А. А. Каравка // Интернет-журнал «Мир науки». 2015. № 3. Режим доступа: <http://mir-nauki.com/PDF/45PDMN315.pdf>.
4. *Кустова Е. А.* Квест-игра как новая образовательная технология / Е. А. Кустова // Молодой ученый. 2019. № 10. С. 52–54.
5. *Федорова Л. Д.* Профессиональное самоопределение школьников / Л. Д. Федорова // Муниципальное образование: инновации и эксперимент. 2014. № 3. С. 19–23.
6. *Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации»* от 29.12.2012. № 273-ФЗ ред. от 30.12.2015.
7. *Халина Е. В.* Профориентационное мероприятие в форме квест-игры «Дорога знаний» / Е. В. Халина // Образование. Карьера. Общество. 2014. № 2(41). С. 46–50.
8. *Чистякова С. Н.* Актуальность проблемы профессионального самоопределения обучающихся в современных условиях / С. Н. Чистякова // Профессиональное образование и рынок труда. 2018. № 1. С. 54–60.