

Муниципальное автономное учреждение
дополнительного образования
«Дом детского творчества»
Камышловского городского округа

КВИЗИУМ ПРОФЕССИИ

ПРОФИОРИЕНТАЦИОННАЯ ИГРА
ДЛЯ ДЕТЕЙ МЛАДШЕГО
ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

РАЗРАБОТЧИК

Петухова Елена Игоревна,
педагог дополнительного образования

Камышлов, 2025 г.

Пояснительная записка

Профориентационная игра «Квиз ПРОФЕССИИ» разработана для детей младшего школьного возраста (1-4 класс) и направлена на расширение их представлений о различных профессиях. Игра проводится в увлекательной и доступной форме, используя разнообразные виды интеллектуальных состязаний. Главная задача игры – сделать знакомство с профессиями интересным и запоминающимся событием, которое стимулирует желание узнавать больше о будущем профессиональном выборе.

Участники мероприятия

Основная аудитория – ученики младших классов образовательных учреждений. Возможно привлечение родителей и приглашенных гостей-профессионалов в качестве зрителей и членов жюри.

Краткая характеристика обучающихся

Дети младшего школьного возраста отличаются повышенной активностью, интересом ко всему новому и стремлением познавать окружающий мир. Они любят играть, проявлять инициативу и стремятся получать новые знания в непринужденной атмосфере. Младший школьный возраст является важным периодом формирования представлений о будущей профессии и выбора жизненного пути. Дети начинают осознавать свою принадлежность обществу, приобретают первые социальные роли и ориентируются на образцы поведения взрослых. Именно в этом возрасте складываются условия для осознания ребенком собственных желаний относительно будущего профессионального самоопределения.

Цель и задачи игры

Цель: активизация познавательных и мыслительных процессов обучающихся через включение в соревновательную деятельность по профориентации.

Задачи:

- пробудить интерес к миру профессий;
- развивать внимание, память, воображение и умение рассуждать;
- способствовать развитию навыков группового сотрудничества и коммуникации;
- воспитывать уважительное отношение к профессиям.

Планируемые результаты

По итогам участия в игре обучающиеся обобщат представления о многих профессиях, научатся взаимодействовать друг с другом, проявят познавательную активность.

Формат игры

Игровой формат предполагает выполнение заданий в командах, позволяя вовлечь всех участников в игровой процесс, создав атмосферу соревнования.

Условия проведения

Место проведения: кабинет.

Время проведения: 40-50 минут.

Оборудование: компьютер, проектор, экран.

Материалы: ручки, карандаши, бланки для ответов.

Особенности игры

Игра учитывает возрастные особенности восприятия младшими школьниками информации, носит развлекательно-игровой характер, сопровождается визуализацией, музыкой и интересными сюжетами, создавая игровую среду, привлекающую внимание детей.

Игра может проводиться в офлайн и онлайн формате.

Офлайн формат предполагает разделение детей на команды и размещение их в одном помещении (кабинете). Дети заполняют бланк для ответов при прохождении игры. После прохождения раундов идет подсчет баллов, награждение участников и победителей.

Преимущество Офлайн формата:

- живое общение в реальном времени помогает участникам лучше усваивать информацию;
- высокая вовлечённостью участников в процесс игры.

Онлайн формат подразумевает подключение через платформы Zoom, Skype, Яндекс.Телемост, ВК.

Преимущество Онлайн формата:

- дети могут дистанционно принять участие в игре;
- подключение может быть из любой точки, где есть доступ в интернет;
- игра может проходить в любое время суток.

Игра содержит 8 раундов: «Логика», «Мультфильмы», «Памятники», «Музыкальный», «Сыщики», «Анаграммы», «Ребусы», «Филворды». Максимальное количество баллов за игру – 65 баллов.

Этапы подготовки и проведения

Подготовительный этап:

- определение состава участников и формирование жюри;
- подготовка раздаточных материалов;
- согласование сценария игры, включая правила проведения каждого раунда;
- проверка технического оснащения помещения.

Основной этап:

- приветствие участников игры, жюри, зрителей;
- представление команд-участников;
- последовательное прохождение всеми участниками раундов игры.

Завершающий этап:

- оценка жюри итоговых результатов конкурса;
- награждение победившей команды и отдельных участников, показавших высокие результаты;
- совместное фотографирование участников;
- отзывы и пожелания игроков организаторам.

Ход мероприятия

1. Открытие мероприятия.
2. Представление жюри и основных этапов игры.
3. Распределение по командам и выбор капитанов.
4. Игра:

- Раунд «Разминка»: конкурс общих вопросов о профессиях. Цель: уточнение, обобщение и расширение знаний об особенностях разных профессий; вовлечение всех игроков в процесс игры и создание атмосферы дружеского соревнования. За этот раунд баллы не начисляются.

- Раунд «Логика»: определить профессию по интерьеру комнаты. Цель: развитие наблюдательности, критического мышления и способности анализировать визуальные подсказки, связанные с профессиями. В этом раунде 5 заданий, время на ответ – 1 минута.

- Раунд «Мультфильмы»: назвать профессию героя известного мультфильма. Цель: развитие памяти, ассоциативного мышления и внимательности к деталям сюжета о разных профессиях. В этом раунде 5 нарезок из мультфильмов, время на ответ – 1 минута.

- Раунд «Памятники»: угадать профессию персонажа памятника. Цель: развитие способности распознавать символы и знаки, ассоциирующиеся с разными профессиями. В этом раунде 5 фотографий памятников, время на ответ – 1 минута.

- Раунд «Музыкальный»: определить профессию по звучащему звуку. Цель: развитие умения анализировать, узнавать и обобщать характерные звуки, связанные с профессией. В этом раунде 5 звуков, время на ответ – 1 минута.

«КВИЗИУМ ПРОФЕССИИ»

- Раунд «Сыщики»: отгадать, что за профессия спрятана за цветными квадратами. Цель: развитие умения распознавать и интерпретировать визуальные подсказки по фрагментам изображений, связанных с профессией. В этом раунде 5 изображений, время на ответ – 1 минута. Чтобы угадать профессию, нужно убирать цветные блоки. Каждый блок стоит 1 балл. Если убрали один блок и угадали профессию, участники получают 3 балла. Два блока – 2 балла, три блока – 1 балл. При открытии всех блоков – 0 баллов.

- Раунд «Анаграммы»: составить названия профессии из предложенных букв. Цель: тренировка гибкости ума и комбинаторного мышления на основе видения целого в наборе разрозненных элементов, связанных с названиями профессий. В этом раунде 5 заданий, время на ответ – 1 минута. Если команда справляется без подсказки, то получает 2 балла. Стоимость подсказки – 1 балл.

- Раунд «Ребусы»: расшифровать зашифрованные профессии. Цель: активизация интереса детей к различным профессиям посредством решения тематических ребусов; развитие образного мышления (воспринимать визуальные символы и преобразовывать их в понятные смыслы). В этом раунде 5 заданий, время на ответ – 1 минута.

- Раунд «Филворд»: найти спрятанные названия профессий по горизонтали и вертикали. Цель: повышение интереса обучающихся и их ознакомление с профессиями разных типов; развитие логического мышления (анализировать возможные комбинации букв, выстраивать стратегию поиска). Время на выполнение этого задания – 5 минут. За каждый правильный ответ – 1 балл.

5. Подведение итогов и объявление победителя.
6. Награждение дипломами и памятными подарками.
7. Общее фотографирование.
8. Сбор отзывов и рекомендаций по улучшению игры.

Электронный вариант методической разработки доступен по ссылке:	Электронный вариант методической разработки доступен по QR-коду:
https://disk.yandex.ru/d/z6Uvcm_gJjc8DA	

Перечень средств обучения

Технические средства:

- компьютер, принтер, проектор.

Наглядные средства:

- сгенерированные изображения, картинки с ребусами, презентация.

Аудиовизуальные средства:

- нарезки мультфильмов, звуки профессий.

Список литературы

1. Денисова, А. Откуда берутся вещи? Кто всё сделал? / Анна Денисова ; ил. Антона Семеновича. - Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2021. - 32 с.
2. Что делают взрослые днем? / Жаклин Вернер, Андреас Гешке ; пер. с нем. Н. Терентьева. - Санкт-Петербург : Речь, 2020. - 32 с.
3. Путешествие по профессиям / Ирина Зартайская ; ил. Екатерины Гориной. - Москва : Клевер-Медиа-Групп, 2019. - 32 с.
4. Мир профессий. Моя первая энциклопедия / сост. коллектив авторов. - Москва : Росмэн-Пресс, 2018. - 48 с.
5. Моя будущая профессия / ред.-сост. Татьяна Толстая. - Москва : Издательский Дом Мещерякова, 2020. - 48 с.
6. Знакомимся с профессиями. Увлекательная азбука / Мария Эрхард ; ил. Марии Эрхард. - Ростов-на-Дону : Феникс Плюс, 2021. - 32 с.
7. Чему учат детские книжки о профессиях? / ред.-сост. Лариса Суркова, Наталия Щукина. - Москва : Альпина Паблишер, 2020. - 64 с.
8. Генератор ребусов // Режим доступа: <https://kvestodel.ru/generator-rebusov>
9. Нейронная сеть для генерации изображений // Режим доступа: <https://www.sberbank.com/promo/kandinsky>
10. Нейронная сеть для генерации изображений // Режим доступа: <https://giga.chat>

Сведения об авторе работы

ФИО: Петухова Елена Игоревна

Место работы, должность: МАУ ДО «Дом детского творчества»

КГО, педагог дополнительного образования технической направленности.

Квалификационная категория: первая.

Профессиональное образование:

ГБПОУ СО «Камышловский педагогический колледж» (2018 г.),
специальность – воспитатель детей дошкольного возраста;

Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования «Уральский государственный
экономический университет», (2022 г.), специальность – государственное и
муниципальное управление;

Центр дополнительного профессионального образования ООО
«Центр повышения квалификации и переподготовки «Луч знаний» (2023
г.), специальность – педагог дополнительного образования технической
направленности.

Стаж: педагогический – 7 лет; по должности – 2 года.

Профориентационная игра для детей младшего школьного возраста
«КВИЗИУМ ПРОФЕССИИ»

Приложение 1

Ответы для игры «КВИЗИУМ ПРОФЕССИИ»

1 раунд	Архитектор	Программист	Автомеханик / сантехник	Астроном	Часовщик
2 раунд	Библиотекарь	Строитель	Пожарный	Полицейский	Ветеринар
3 раунд	Шахтер	Учитель	Пожарный	Почтальон	Сантехник
4 раунд	Капитан	Дорожный рабочий	Парикмахер	Стоматолог	Сварщик
5 раунд	Швея	Звукооператор	Археолог	Металлург / сталевар	Астроном
6 раунд	Сварщик	Токарь	Пилот	Переводчик	Электрик
7 раунд	Моторист	Проектировщик	Железнодорожник	Фотограф	Стеклодув
8 раунд	Астроном, геолог, звукооператор, технолог, лаборант, металлург, врач, сантехник, ученый, швея, шахтер, фотограф, токарь, техник, связист				

Приложение 2

Итоговый бланк для членов жюри в рамках игры
«КВИЗИУМ ПРОФЕССИИ»

	1 раунд (0-5 б.)	2 раунд (0-5 б.)	3 раунд (0-5 б.)	4 раунд (0-5 б.)	5 раунд (0-15 б.)	6 раунд (0-10 б.)	7 раунд (0-5 б.)	8 раунд (0-15 б.)	Итого баллов (0-65б.)	Рейтинг
Команда 1										
Команда 2										
Команда 3										

Эксперт _____ / _____

Эксперт _____ / _____

Эксперт _____ / _____

Дата: _____

Приложение 3

Наградные документы для команд игры
«КВИЗИУМ ПРОФЕССИИ»



Муниципальное автономное учреждение
дополнительного образования
"Дом детского творчества"
Камышловского городского округа

ДИПЛОМ

НАГРАЖДАЕТСЯ

команда

за __ место
в игре «Квизиум ПРОфессии»

Камышлов, 2025г.

Приложение 4

**Благодарственное письмо для экспертов игры
«КВИЗИУМ ПРОФЕССИИ»**



Муниципальное автономное учреждение
дополнительного образования
"Дом детского творчества"
Камышловского городского округа

**Благодарственное
письмо**

ВРУЧАЕТСЯ

педагогу ОО

за экспертную оценку
в составе жюри в рамках проведения
игры «Квизиум ПРОфессии»

Камышлов, 2025г.