

Структура описания опыта/проекта

Раздел описания	Требования и рекомендации
1. Название представляемого проекта	Тайна будущего: интерактивная игра «Выбор профессии» для учащихся 9-классов
2. Бренд проекта	
3. Сведения об авторе (педагоге-наставнике)	<p>Боброва Наталья Станиславовна, учитель информатики МОАУ «Лицей № 21» города Кирова, г. Киров</p> <p>Охупкина Алла Валериевна, учитель технологии МОАУ «Лицей № 21» города Кирова;</p>
4. Сведения о команде проекта	<p>Ванюта Олеся Валерьевна, студентка факультета компьютерных и физико-математических наук ФГБОУ ВО «Вятский государственный университет», г. Киров</p> <p>Воробьева Анна Владимировна, студентка факультета компьютерных и физико-математических наук ФГБОУ ВО «Вятский государственный университет», г. Киров</p> <p>Лобастов Сергей Михайлович, студент факультета компьютерных и физико-математических наук ФГБОУ ВО «Вятский государственный университет», г. Киров</p> <p>Петухова Анастасия Анатольевна, студентка факультета технологий, инжиниринга и дизайна ФГБОУ ВО «Вятский государственный университет», г. Киров</p> <p>Пупышева Дарья Михайловна, студентка факультета технологий, инжиниринга и дизайна ФГБОУ ВО «Вятский государственный университет», г. Киров</p> <p>Шуплецова Ульяна Николаевна, студентка факультета технологий, инжиниринга и дизайна ФГБОУ ВО «Вятский государственный университет», г. Киров</p>
5. Аннотация проекта	<p>В проекте предлагается рассмотреть образовательный продукт по теме «Профессиональное самоопределение», который направлен на решение двух проблем: улучшение восприятия информации, повышение мотивации учащихся старших классов при выборе профессий. Во-первых, предмет «Профессиональное самоопределение» в учебном плане ОО отсутствует. Предметная область «Технология», по новому стандарту в старших классах исключена. Во-вторых, пособия по профессиональному самоопределению в ограниченном количестве и труднодоступны. Проект включает в себя структурированную разнообразную информацию, что способствует улучшению восприятия информации, и повышению мотивации учащихся при выборе профессии и воспитанию социально активной, инициативной, предприимчивой и конкурентоспособной личности.</p> <p>Цель проекта: создание интерактивной игры по профессиональному самоопределению для повышения уровня знаний учащихся 9-х классов при выборе профессии. Игра создана для того, чтобы старшеклассники имели возможность получить информацию о выборе профессии в</p>

	<p>интересной форме. Игра имеет удобный и простой интерфейс, что облегчает ее использование в любое удобное для ученика время без наставника. Игра состоит из четырех этапов. Во время игры ученик путешествует по острову, и выполняет задания.</p> <p>В начале игры «Введение». Перед участником ставятся цели и задачи игры, и первоначальный теоретический материал. Ученик выбирает себе героя для игры, а затем начинается игра. Игрок находится на острове «Будущего», где перед ним различные преграды: «Карта интересов», «Профессиональные склонности», «Профессиональные предпочтения». Все станции содержат теоретический материал и диагностику. Участник знакомится с понятиями и проходит диагностику. Результат каждой диагностики игрок заносит в профессиональную карту.</p> <p>Первый шаг «Карта интересов», выбираем по пункту назначения (капелька на карте острова). Игрок попадает на теоретический материал, затем выполняет диагностику и по результатам диагностики заполняет профкарту.</p> <p>Второй и третий шаги («Профессиональные склонности» и «Профессиональные предпочтения») аналогичны.</p> <p>Итог игры: игрок, пройдя все шаги имеет заполненную профессиональную карту</p> <p>Для педагогов этот ресурс весьма интересен, потому что они могут использовать его на внеурочной деятельности или на тематических классных часах, предоставляя обучающимся информацию в интересном и понятном виде. Благодаря тому, что игра представляет собой интерактив с наглядно-образной информацией, у ребят возможен рост интереса к теме выбора профессий.</p> <p>Уникальность игры в том, что она представляет собранные в одном месте материалы о выборе профессии.</p> <p>Плюсом интерактивной игры выбранного формата является то, что её прохождение не зависит от места положения ребёнка. Играть можно в одиночку. Результат для каждого участника свой, но дети могут видеть прогресс прохождения своих одноклассников. Преимущество цифрового формата в том, что участники могут играть даже дома с личного компьютера. Можно будет работать удаленно, а не только в школе. Это еще и облегчает работу преподавателям, потому что вся информация об учениках у них будет собрана автоматически по результатам прохождения тестов и далее можно будет работать индивидуально, направлять ученика.</p>
6 Ключевые слова	<p>Ключевые слова: игра, профессия, самоопределение, образовательный проект, интерактивная игра, профориентация</p>
7. Информационная карта опыта педагогической деятельности по проекту	См. Приложение 1
8. Видео-презентация (визитка) представляемого проекта	
9. Материальное представление опыта (статьи, монографии, презентации)/продукт проекта	<p>Для участия в игре Вам необходимо отправить запрос на электронный адрес natale4ka79@gmail.com., после чего будет выслано приглашение в игру. Результаты всех диагностик приходят на вашу электронную почту.</p>
10. Сведения об авторских правах и порядке заимствования	<p>Заполнять не надо – заполним после согласования с автором сами</p>

11. Согласие на обработку и распространение персональных данных	См. Приложение 2
---	------------------