



“ПРОФЕССИИ ВОКРУГ МЕНЯ”

Групповой итоговый проект

Выполнили проект:

Обучающиеся группы
психолого-педагогической направленности

Руководитель проекта:

Педагог-психолог
Романчук Ирина Геннадьевна

Содержание

Введение.....	3
1. Теория.....	4
2. Практика.....	5
3. Вывод.....	7
4. Список литературы.....	10

Введение

Выбор профессии играет важную роль в личностном и профессиональном плане каждого человека. Правильный профессиональный выбор ведёт к успешности любого ученика в данном виде деятельности, что в свою очередь влияет на удовлетворительность ученика своей жизни в целом. В ходе работы нам было интересно изучить профориентационную деятельность.

Какова актуальность профориентации?

Главная цель профориентационной работы – это оказание помощи ученикам с выбором будущей профессии. В пути к этой цели принимают участие многие субъекты, а именно – школы, средние профессиональные и высшие образовательные учреждения, центры психологической помощи родителям и детям, центры занятости населения и оказания содействия в трудоустройстве.

Кроме классных часов, посвященных будущему выбору профессии, диагностики, экскурсий на предприятия, школьных олимпиад, игр, тренингов посвящённых практическому применению и закреплению теории и навыков ориентирования в мире профессий, оказать серьёзную помощь в профессиональном самоопределении и успешном выборе профессии могут такие вещи как: профильное обучение, направленное на выявление талантов и склонностей к тем или иным видам деятельности, принимая во внимание текущие и планируемые потребности рынка труда. Увеличение количества практических занятий из разных сфер деятельности, как исследовательских, так и рабочих. Формирование у детей профессиональных навыков, которые будут востребованы в любой будущей практической деятельности.

Цель: помочь детям узнать о различных профессиях в игровой форме.

Задачи:

1. Составить список профессий, которые, по нашему мнению, были бы интересны детям.
2. Придумать основных персонажей и их историю.
3. Набросать сюжет действий (что будут говорить персонажи).
4. Составить список вопросов, которые можно задать детям после ознакомления (какая профессия больше всего заинтересовала, почему, и кем бы они всё-таки хотят стать).
5. Оформить материал в качестве игры-презентации.
6. Провести профориентационные занятия с использованием игры для детей в возрасте до 10 лет.

1. Теория

Тема данного проекта привлекла своей актуальностью, ведь игры любят все, а когда игра содержит развивающий и познавательный аспект, ценность данной идеи возрастает. Перед нами стояла задача - разработать групповой проект и защитить его по завершению прохождения обучения в группе психолого-педагогической направленности.

Мы долго думали и изучали разные темы. Мы решили создать игру в виде комикса, которые так нравятся детям. Наша игра включает в себя различные сферы деятельности, поэтому мы решили предоставить возможность ученикам младшего школьного возраста познакомиться с разными профессиями.

Первые шаги в профессиональном самоопределении учащиеся должны делать в начальной школе, поэтому оптимально, чтобы ранняя профориентация проводилась именно в этот период. В 7-10 лет дети еще не делят виды деятельности на «престижные» и «непрестижные», поэтому круг профессиональных предпочтений у них значительно шире, чем у старшеклассников. Уже с первого класса необходимо формировать осознание ребенком важности каждой профессии, воспитывать ответственность и любовь к труду.

Почему наша команда выбрала именно игру в виде комиксов?

Комиксы уже давно стали отдельным видом литературы, который стремительно набирает обороты и пользуется большим почтением и спросом. Они могут быть не только развлекательными, но и образовательными. А наличие ярких иллюстраций помогает ребёнку увлекаться, разбираться и изучать с интересом.

Актуальность нашего проекта

В младшем школьном возрасте особое значение для полноценного развития детской личности приобретает дальнейшее приобщение к миру взрослых людей и созданных их трудом предметов. Чем больше ребенок впитает информации и чем более разнообразна и богата она будет, тем легче ему будет сделать в будущем свой решающий выбор, который определит его жизнь.

2. Практика

1. Уточнение задумки (тема, задачи) и добавление новых идей.

- На этом начальном этапе важно определить основную концепцию игры. Это включает в себя выбор темы и формулирование задач, которые игра должна решить (например - помочь детям понять, какие профессии существуют и какие навыки для них нужны). Важно также вовлечь всю команду в мозговой штурм для генерации новых идей, что может привести к более интересному и разнообразному контенту.

2. Создание и выбор необходимого материала (выбор фона и объектов).

- После определения концепции необходимо собрать визуальные материалы. Выбор фона и объектов будет влиять на общее восприятие игры. Например, яркие и привлекательные фоны могут сделать игру более интересной для детей. Мы решили использовать создать собственные изображения персонажей.

3. Создание макета игры и наполнение ее содержанием.

- На этом этапе начинается фактическое создание структуры игры. Создается макет, который включает в себя последовательность слайдов и их содержание. Важно продумать логику переходов между слайдами и обеспечить плавный поток информации. Содержание должно быть интерактивным и увлекательным, чтобы удерживать внимание детей.

4. Определение эффектов и добавление их в презентацию.

Процесс создания:

1) Создание нового слайда

2) На первом слайде создаётся главное меню игры. Для этого ранее созданный для этого фон вставляется в слайд и добавляется отдельно вырезанная кнопка для старта игры.

3) Создаём второй слайд.

4) Для того чтобы кнопка старта игры начала работать нужно создать гиперссылку, которая будет связывать первый и второй слайд. Начинается небольшая сюжетная линия. Гиперссылка – это выделенные слова или рисунки, при выборе которых щелчком мыши происходит переход на другой слайд презентации.

5) При помощи таких же действий создаём гиперссылки и соединяем диалог персонажей.

- 6) Для того, чтобы выбрать профессию, о которой дети хотят узнать, создаются сферы профессий в виде кнопок.
- 7) Далее для каждой кнопки создаётся отдельный слайд со своими профессиями в этой сфере.
- 8) Создаются слайды для всех областей профессий.
- 9) Дальше для каждой профессии создаются отдельные слайды с гиперссылками.
- 10) Практически у каждой профессии есть свой личный фон, а также нарисованный персонаж, который одет в специальную форму данной профессии.
- 11) В каждом слайде каждой профессии персонаж сопровождается окном-монологом.
- 12) Создаются кнопки возвращения из какой-либо профессии в область этой профессии, для того чтобы посмотреть другие профессии. С слайдом профессий аналогично (кнопка возвращает в меню с выбором сферы профессий).
- 13) Для окончания игры создаётся кнопка, также связанная гиперссылкой, которая ведёт на слайд с вопросами для детей.
- 14) По окончании сбора информации у детей (по вопросам), создаётся слайд с титрами.

Вывод

В процессе разработки игры мы столкнулись с несколькими проблемами:

1. Выбор программы для создания игры. Сначала мы не могли определиться, в какой программе будем работать. Существовало множество инструментов для разработки игр, но большинство из них требовали определенных знаний и навыков. В итоге, после долгих обсуждений, мы решили использовать PowerPoint для создания нашей игры.

2. Оформление письменной части проекта. Во время написания проекта возникли трудности с оформлением письменного варианта коллективной работы.

3. Мотивация команды. Одной из ключевых задач в групповых проектах является мотивация участников. Изначально у одноклассников не было достаточной мотивации для работы над проектом. Однако по мере разработки игры ребята начали проявлять творческий интерес и активно включились в процесс.

Заключительным этапом нашей работы стало проведение профориентационного занятия с учащимися третьего класса. Мероприятие прошло интересно: ребята делились своими планами на будущее и обсуждали универсальные профессии, подходящие для людей независимо от пола.

Написание данного проекта не только помогло развить навыки в области разработки и оформления проектов, но также способствовало развитию soft skills: эмоционального интеллекта, коммуникабельности, эмпатии, умения работать в команде, гибкости мышления, творческого подхода и аналитических навыков.

В процессе разработки игры мы столкнулись с несколькими проблемами:

1. Выбор программы для создания игры.

На начальном этапе разработки игры мы столкнулись с множеством инструментов и платформ. Каждый из них имел свои преимущества и недостатки, но многие требовали знаний программирования или специфических навыков, которые не все ребята владеют.

После тщательного обсуждения мы решили остановиться на PowerPoint. Это решение оказалось удачным, так как программа была знакома всем участникам, и мы могли сосредоточиться на креативном стороне игры, а не на технических сложностях.

2. Оформление письменной части проекта.

Создание письменной части проекта стало настоящим испытанием. Мы столкнулись с проблемами структурирования информации и четкой формулировки мыслей. На начальных этапах у нас было много идей, но они были разрозненными и не всегда логично связаны друг с другом.

Чтобы преодолеть эту проблему, мы организовали несколько встреч, где каждый мог высказать свои мысли и предложения. Мы использовали схемы и заметки для визуализации структуры проекта. Этот процесс не только улучшил качество итогового документа, но и способствовал развитию навыков письменной коммуникации и критического мышления.

3. Мотивация команды. Одной из ключевых задач в групповых проектах является мотивация участников. Изначально у одноклассников не было достаточной мотивации для работы над проектом. Однако по мере разработки игры ребята начали проявлять творческий интерес и активно включились в процесс.

3. Заключительным этапом нашей работы стало проведение профориентационного занятия с учащимися третьего класса. Мероприятие прошло интересно: ребята делились своими планами на будущее и обсуждали универсальные профессии, подходящие для людей независимо от пола.

Работа над проектом не только помогла нам создать интересную игру, но и способствовала развитию множества важных навыков:

- **Эмоциональный интеллект:** Мы научились лучше понимать друг друга, учитывать мнения и чувства каждого участника команды.
- **Коммуникабельность:** Регулярные обсуждения и обмен идеями способствовали улучшению навыков общения.
- **Эмпатия:** Работа в команде помогла нам осознать важность поддержки друг друга и учитывать различные точки зрения.
- **Умение работать в команде:** Мы научились распределять роли и задачи, что повысило эффективность работы.
- **Гибкость мышления:** В процессе разработки игры нам приходилось адаптироваться к изменениям и находить креативные решения возникающих проблем.
- **Творческий подход:** Мы активно использовали креативные идеи для оформления игры и создания интересного контента.
- **Аналитические навыки:** Оценка прогресса проекта и анализ полученных результатов помогли нам лучше понять, как улучшать свою работу.

В итоге, опыт работы над проектом стал не только образовательным, но и вдохновляющим.

Заключение

Процесс создания профориентационной игры — это не только техническая работа, но и творческий процесс, требующий командной работы и эффективной коммуникации между участниками проекта. Мы поняли, что совместная работа может быть увлекательной и продуктивной, а полученные навыки будут полезны в будущем как в учебе, так и в профессиональной деятельности.

Каждый этап играет важную роль в создании увлекательного и образовательного опыта для школьников, помогая нам лучше понять мир профессий и сделать осознанный выбор в будущем.

Список литературы

1. Аблогина, С.М. Сценарий игры-телепередачи «Человек и профессия» [Текст] / С.М. Аблогина // Классный руководитель.- 2008.- №7.- С. 24-55.
2. Елькина, О.Ю. Путешествие в мир профессий: пособие для родителей учащихся 1-4 классов [Текст] /О.Ю. Елькина . – М.: Издательский центр «Академия», 2012.
3. Чистякова С.Н. Рассказы о профессиях: книга для чтения по предмету «Технология» [Текст] /С.Н. Чистякова. – М.: Издательский центр «Академия», 2012.