

РАЗВИВАЮЩИЙ ГЕЙМИФИКАЦИОННЫЙ ИНСТРУМЕНТ «ПРОФОДРОМ»

Методист: Кудрявцева Екатерина Львовна, к.п.н., PhD, научный руководитель международных сетевых лабораторий «Инновационные технологии в сфере поликультурного образования» (Елабужский институт ФГАОУ ВО КФУ); эксперт Федерального реестра научно-технической сферы РФ; эксперт АНО «Центр современных образовательных технологий», член правления Международного методсовета по многоязычию и межкультурной коммуникации при ОЦ ИКаРус, ФРГ

Автор идей: Увэ Инго Крюгер (Uwe Ingo Krüger) - член правления Международного методсовета по многоязычию и межкультурной коммуникации при ОЦ ИКаРус, ФРГ

Художник: Мамбетова Альфия Бекбулатовна, художник-иллюстратор, руководитель изостудии «Юный художник» МАУ ДО «Центр дополнительного образования» с. Доброе, Липецкая область (Россия), методист проектов образовательно-художественного цикла Международного методсовета по многоязычию и межкультурной коммуникации ОЦ ИКаРус (Германия)

Состав игры: https://yohocube.ru/doc/Yohocube_Profodrom.pdf

- Детали «Йохокуб»: 12 кубов, 4 призмы, 2 втулки;
- 24 наклейки с изображениями профессий;
- 24 наклейки инструментов данных профессий.

На каждый кубик рекомендуется крепить не более 4х наклеек, оставляя боковые стороны кубика для крепления друг с другом.

Заказать набор «Профодром» - <https://yohocube.ru/shop/igra-po-proforientirovaniju-profodrom/>

«Профодром» - системный инструмент, позволяющий реализовать игровые исследовательские и экспериментальные действия в связи с профессиями настоящего и будущего детям с 3 лет и взрослым до 99 лет.

Направлен не только на знакомство с профессиями, но и на развитие вариативности мышления, креативности, «объемного» мышления (пространственного), развитие речи и презентационных способностей, социальной компетенции.

Варианты игр для разновозрастных аудиторий с различным целеполаганием (с постепенным усложнением от Дорожки 1 к последующим):

Дорожка 1. Что относится к какой профессии (профессии и их инструменты)

Вариант 1. Предлагаем игрокам подобрать для каждой из профессий на кубиках её инструменты прокручиванием «парочек» кубиков.

То есть педагог дает детям уже соединенные на вращающемся креплении пары кубиков (1 кубик – профессии, 2 кубик – инструменты этих профессий) и предлагает (можно на скорость, как соревнование между 2 детьми или 2 командами) поставить кубики в такое положение относительно друг друга, чтобы все профессии совпали со «своими» инструментами.

Вариант 2. Такой же, как Вариант 1. Но кубики не соединены. То есть сначала детям нужно собрать парочки, выбрав подходящие друг к другу кубики и соединив их. А только затем установить правильное положение кубиков относительно друг друга путем докрутки.

Вариант 3. Все кубики размещены на креплении типа «счеты». Игроку предстоит найти инструмент к профессии, указанной педагогом на кубике из верхнего ряда – на одном (а) конкретно расположенном под данным или б) любом) кубике нижнего ряда.

Вариант 4. Из мешка, не глядя, брать кубик с профессиями и бросать его так, чтобы выпала 1 профессия (верхняя грань кубика). Затем подбирать к нему из всех имеющихся кубик с инструментом или инструментами (кто быстрее найдет!). Причем, инструмент можно «заимствовать» и у других профессий, но аргументировать четко – затем он в этой.

Вариант 5. То же, что Вариант 4, но бросается кубик с инструментами, а ищется подходящая профессия.

При этом каждый раз в каждом варианте четко отрабатывается синтаксическая конструкция: кто – чем (инструментальное значение Тв.п.) что делает (глаголы профессиональный действий, в языке малоупотребительные).

Данные игры также можно рекомендовать для изучающих иностранные языки.

Дорожка II. Истории с кубиками (сторителлинг)

В этом модуле игроки по очереди а) осознанно выбирают из двух кучек или б) не глядя, вытягивают из двух мешков поочередно кубики: профессионал – инструмент – профессионал – инструмент.

Можно сразу договориться о количестве кубиков в игре, а можно продолжать до тех пор, пока не закончатся варианты или идеи у игроков. Помним, что кубики также можно переворачивать, начиная с первого, и создавать т.о. новые пары профессионал-инструмент для продолжения игры.

При (а) осознанном выборе кубиков описание должно четко соответствовать профессии, при (б) случайном совмещении – иметь привязку к профессии (что мог бы делать этим инструментом человек данной профессии).

Порядок игры: Один игрок вытягивает кубик с профессией и начинает рассказ: *Жил да был... Однажды он взял (а)/нашел (б)...*

После слова *взял (а)/нашел (б)* второй игрок - выбирает (а) подходящий к данной профессии инструмент/ вытягивает (б) любой инструмент – и продолжает историю, называя его: *взял (а)/нашел (б)...* и *отправился с ним к другу, у которого ..., чтобы ...* (здесь называется то, для чего представитель данной профессии мог бы использовать данный инструмент).

После чего третий игрок вытягивает снова кубик профессии и продолжает: *По дороге он встретил...* (называет вытянутую профессию). *И они решили идти вместе. Причем, у ... был(о, а, и)...*

Четвертый игрок выбирает/вытягивает инструмент и сообщает – *что именно было и для чего это могло понадобиться в предполагаемой работе, названной вторым игроком.*

И так игра продолжается, пока не иссякнут кубики или пока есть идеи у игроков.

Важно:

- чтобы игра шла быстро

- чтобы предыдущие игроки слушали последующих внимательно, так как придется всю историю собирать воедино

- чтобы игра связно завершилась (ее может завершить любой игрок или педагог, взяв кубик и себе, почувствовав, что игра начала надоедать – проявив социальную компетенцию).

Для детей рекомендуется брать сначала 2 парных кубика (1 с профессиями, 2 с их инструментами) и обыгрывать их, переворачивая осознанно или наугад их в разные стороны.

Можно в конце предложить последнему игроку рассказать при помощи выложенных кубиков всю историю.

Дорожка III. Креатор

Здесь собраны модули, отвечающие на вопрос: А что, если бы...?

Вариант 1. Что делают или могут делать вместе люди этих профессий?

Разместив в ряд 2 или 3 кубика с профессиями, прокручиваем их, создавая цепочку случайных профессий. И отвечаем на вопрос модуля: что и где эти профессионалы могут делать вместе (Например, врач, сантехник и водитель – водитель может везти врача и сантехника на место аварии, где прорвало трубу с горячей водой и кто-то ошпарился. Врач будет лечить пострадавшего, а сантехник чинить трубу.)

Вариант 2. Что общего между этими инструментами/профессиями?

Выбираются, не глядя, 2 или 3 случайных профессии/инструмента. И нужно сформулировать, что между ними общего (Например, у циркуля, молотка и кисточки – есть более двух концов при одном начале) или какое общее дело может их всех объединить (Например, циркуль, молоток, кисточки с краской – создание дизайна поверхности, нарисованного кисточкой и красками и прибитого за неимением гвоздя иглой циркуля молотком к стене/доске).

Вариант 3. Что, если к одной профессии относилось бы более одного инструмента?

Для этого модуля соединяем в «троечки» 1 кубик профессии и 2 кубика инструментов. И затем прокручиваем инструменты, проговаривая каждый раз – что 1 человек этой профессии мог бы делать с 2 этими инструментами (например, художник с камерой и бинтом – создал бы мумию и снял бы фильм «Мумия художника возвращается»).

Каждый игрок может прокручивать кубики относительно друг друга как осознанно, подбирая самый веселый, самый интересный вариант; так и брать то, что выпадет по воле случая.

Вариант 4. Вопрос данного варианта: Что люди других профессий могут делать с этими инструментами?

Идея игры: взаимная заменяемость инструментов, и цель - развитие ресурсного мышления: как нетрадиционно использовать данный инструмент представителю другой профессии в своей работе.

Здесь можно работать как с отдельными кубиками (случайные совпадения), так и с кубиками, соединенными друг с другом в пары и троечки.

Например, что хирург может делать с молотком? Блокировать им дверь в операционную, чтобы никто не мешал (всунув в обе ручки, если те полукруглые). Или дать в рот пациенту, чтобы тот сжал его в зубах и не кричал. ...

Вариант 5. Профессии будущего.

В этом модуле нужно соединить кубики с изображением нескольких профессий случайно или осознанно – 2, 3 или более – или взять профессии, изображенные рядом

на одном кубике (при увеличении количества изображений/кубиков – усложнение задачи) – и придумать название получившейся профессии и описать ее функции (например, врач и слесарь – ремонтник роботов; врач и кондитер – шоко-терапевт или кондитолог/ кондитор и диетолог).

Дорожка IV. Знатоки профессий

Иногда самое важное знание о профессиях скрыто в неизвестных или не продуманных нами деталях. Этот модуль поможет о них вспомнить!

Вариант 1. Лого-прятки (на развитие логики).

Вытягивается и бросается кубик с обозначением профессии или инструмента. Профессия или объект, оказавшиеся после броска наверху, называются и показываются. После чего все закрывают глаза или выходят из помещения, а водящий прячет этот кубик (профессией или объектом наверх) в помещении там и в связи с тем – кто где, с какими объектами работает. Игроки, получившие в начале информацию о том, что именно ищется, должны соответственно ограничить зону поиска. И быстро найти спрятанный объект.

Вариант 2. Часоход.

Интересно, в какое время встает представитель каждой профессии? Вытянутые кубики расставляются по кругу на нарисованном циферблате. И объясняется, почему считают, что всё именно так.

Вариант 3. Суд да дело.

Вытягивается кубик профессии и игроки одной команды называют все ее плюсы для того, кто ей владеет. А другой – все минусы. Кто больше!

Вариант 4. Проф-театр

Пора посетить и театр профессий! Вытягиваем кубик и, не показывая загаданную на нем профессию остальным, изображаем: походку профессионала, осанку профессионала, что болит у профессионала и т.д.

Игроки должны угадать профессию и сказать, что делать, чтобы предотвратить профизнос.

Вариант 5. Кто есть кто?

В течение своей жизни пчелки меняют 5 профессий! А сколько профессий мы сменим на протяжении одного дня? Называем и аргументируем! Кто я в какое время суток? (Например, утром я – врач-стоматолог, так как чищу зубы перед зеркалом; затем спортсмен, когда делаю зарядку; затем повар – готовлю завтрак на всю семью; затем косметолог-парикмахер – привожу себя в порядок; снова спортсмен, когда бегу на трамвай ...). Кто больше!

Заказать набор «Профодром» - <https://yohocube.ru/shop/igra-po-proforientirovaniju-profodrom/>

Приятной и полезной вам игры!

Будем рады, если вы придумаете свои модули и сообщите их нам по адресу электронной почты: info@yohocube.ru

Вопросы и консультации по почте: info@yohocube.ru