Квест-игра **«Я выбираю будущую профессию»**

**Актуальность кейса**: становление личностных характеристик у обучающихся, заданных образовательными стандартами, может быть продуктивным в процессе участия в образовательном кейсе ранней профориентационной направленности.

**Цель:** содействие становлению личностных характеристик у обучающихся на основе приобретения первоначального опыта в процессе профессиональной ориентации в мире новых профессий.

Данный кейс состоит из 4 этапов, где участники знакомятся с такими профессиями как: сити-фермер, ГМО-агроном, оператор автоматизированной сельхозтехники, агрокибернетик.

На первом этапе игроки получают QR-код, в котором содержится описание профессий (у ребят должен быть смартфон с установленным приложением для считывания QR-кода). В любом телефоне в разделе «Инструменты» находится инструмент «Сканер». Если он не установлен, то через «Play Маркет» установить. Вот так выглядит QR-код.

Прямо сейчас вы можете проверить активность QR-кода, лишь наведя на него телефон.

Сейчас мы предлагаем вам пошагово пройти кейс.

На данном этапе ребята поучают письмо от Агро - путешественника во времени, который отправился в будущее, для того чтобы исследовать новые профессии в области агрономии. Но машина времени сломалась, и наш герой не может вернуться в 2020 год. Помочь ему может ГМО-агроном Морковкин Серафонт Варфаламеевич, который подскажет, где найти недостающие части карты, которая приведет участников игры к агро-путешественнику!

Первый конверт с QR-кодом и заданиями участники игры получают от ГМО-агронома Морковкина Серафонта Варфаламеевича. Здесь участники знакомятся с профессией будущего: «**ГМО-агроном»**.

 Стоит обратить внимание на то, что игроки не только получают теоретические знания, но и пробуют применить их на практике. Исходя из этого, следует отметить, что каждый этап состоит из двух заданий: теоретического и практического. Выполняя первое задание, ребята учатся с применением информационных технологий самостоятельно находить нужный материал, из общего находить частное, знакомятся с новой терминологией и т.д. То, что может пригодиться в практической части.

По завершению первого этапа игроки получают жетоны-навыки (работа с людьми, управление проектами, системное мышление, бережливое производство и т.д.) Они в конце приключения помогут заглянуть в

будущее и понять, в каком направлении лучше идти в дальнейшем. А также получают часть карты. Когда участники соберут карту полностью, то узнают местонахождение Агро-путешественника. В нашем случае это слово –«учительская».

На втором этапе игроки знакомятся с профессией «**Сити-фермер»**. Если на первом этапе теоретическим материалом служила презентация, то на данном этапе предлагается видеоролик, который следует внимательно посмотреть и выполнить теоретическое задание. В практической части участникам кейса нужно будет применить знания и умения для создания сити-фермы, которая должна будет расположиться на крыше дома. Специалист данного этапа наводит игроков на то, что при создании сити-фермы, следует обратить внимание на такие параметры как свет, влажность, электроэнергия и др.

По завершению данного этапа участники также получают жетоны и часть карты.

Третий этап знакомит участников кейса с профессией **«Агрокибернетик»**

Задача данного этапа заключается в следующем: выбрать из предложенных инструментов те, которые могли бы пригодиться на умной ферме, составить рассказ-экскурсию по ферме.

**Вывод:** Собрав карту, игроки видят изображения профессий будущего в форме сот. А с обратной стороны зашифрованное послание о месте положения Агронома - путешественника. Ребята собирают слово из букв (ответом является учительская). Затем они направляются в указанное место. Там их уже ждет Агроном - путешественник. Они возвращаются с ним в 2020 год (Идут туда, где встретил Морковкин Серафонт Варфаламеевич). Ученый устраивает праздник в честь возвращения друга, а маленьких путешественников награждает грамотами или подарками, присваивая каждому номинацию. Например, «мыслитель», «защитник природы» и т.д.