



## Всеукраїнський вебінар «Профорієнтаційні «родзинки»»

# «Гейміфікація та профорієнтація: ПЕРЕВАГИ та НЕДОЛІКИ»



м. Запоріжжя,  
26 травня  
2021 рік

Спікерка:  
**Ганна БУТ,**  
викладачка  
ДНЗ "Мелітопольський  
професійний  
аграрний ліцей"

# ПРО СПІКЕРКУ



## Населений пункт:

місто Мелітополь Запорізької області

## Заклад освіти:

Державний навчальний заклад  
«Мелітопольський професійний аграрний ліцей»

## Предмети:

Біологія, Громадянська освіта, Екологія,  
Німецька мова, Художня культура, Класне керівництво



## ОСНОВНІ ДОСЯГНЕННЯ:

Участь у  
пілотному  
проєкті  
**DOCU/ТИЖДЕНЬ**  
проти булінгу  
(зі здобувачами  
освіти)

Заснування у  
закладі освіти  
волонтерського  
руху «Свічадо»  
(зі здобувачами  
освіти)

Двічі спікерка  
на **EdCamp**  
**Melitopol**

Участь у Міжнародній  
науково-практичній  
конференції  
«Викладання  
іноземних мов в  
Україні та за її  
межами: досвід і  
виклики»

Увійшла до **ТОП-50**  
вчителів України  
премії **Global Teacher**  
**Prize Ukraine** та в  
**ТОП-3** кращих  
учителів  
громадянської освіти  
(2020)

Здобувачі освіти є  
неодноразовими  
переможцями в  
різноманітних  
творчих  
конкурсах

Переможниця  
конкурсу  
розробок  
настільних ігор із  
громадянської  
освіти



1

# Гейміфікація у профорієнтації

2

Покоління Z часто сумнівається у виборі майбутньої професії, тож варто знати, як допомогти підлітку з'ясувати, чи він на правильному шляху.



Власне кажучи, профорієнтація для підлітків має бути такою, яка вчить обмірковувати, планувати, досліджувати й випробовувати професії для життя та успіху.

У своїй практиці я використовую ігрові методи: kahoot!, командні змагання та рольові ігри.

**Для учнів 9 та 11 класів важливі позитивні емоції, які вони відчувають під час гри, стосунки між учасниками команди та зворотній зв'язок.**



## Завдання, пов'язані з професіями та вступом

Запитання № 1. Одну з цих двох професій можна здобути у нашому закладі. Вони мають у своїй назві одне спільне слово. Яке саме?



PS. Перше літера слова дуже надійтеся вам для коду!

Ерелік документів для вступу:

- 1. Заява.
- 2. Документ про освіту (зверігнал).
- 3. Копія громадянства України... і 14 років, згодом.
- 4. Витяг з Єдиного державного демографічного реєстру щодо реєстрації місця проживання (копія).
- 5. Медична довідка форми № 086-У (зверігнал).
- 6. Довідка про щеплення (зверігнал).
- 7. Копія свідоцтва або довідки про народження (зверігнал) або свідоцтво про народження (копія) або свідоцтво про народження (копія) або свідоцтво про народження (копія).
- 8. Довідка з місця проживання та про склад сім'ї (зверігнал).
- 9. Фото 3x4 (8 штук).
- 10. Ідентифікаційний код (копія).

PS. Подумай, що чого не вистачає? Молодша, уважні учні нам дуже потрібні! Крім цього переліку тобі буде корисно знати, що потрібно для коду літера - це перша та, якої тут не вистачає...

Запитання № 3. Цю професію можна опанувати у нашому навчальному закладі.



PS. Зверніть увагу! Перше літера професії допоможе вам вибратися із коду!

Завдання № 4. Що за слово, пов'язане із однією з професій нашого ліцею, зашифроване у цьому QR-коді?



PS. Загадав! Ого, а ти точно впевнена/певний, що така майбутня професія - не шканд?

Перше літера слова, не жанд, потрібна тобі для коду!



Популярність ігор росте, тож чому би не спробувати перенести їх на сферу профорієнтації? Ігри дають виклики гравцям, у процесі гри їх зусилля винагороджуються, вони поступово йдуть до мети, долаючи перешкоди, а досягнувши – отримують задоволення і навіть не помічають, що з ними працює стороння людина!



Отже, використання гейміфікації в профорієнтаційному процесі **підвищує зацікавленість учнів** та їх мотивацію, **сприяє емоційній залученості та соціальній взаємодії між однолітками.**

Учні беруть активну участь в роботі, що **активізує їх пізнавальну діяльність** на відміну від традиційних форм профорієнтаційної роботи, одне діло коли учні слухають нудну теорію про невідому професію, інша справа, коли вони **граючись дізнаються про світ професій** того чи іншого закладу професійної (професійно-технічної) освіти.

# ГЕЙМІФІКАЦІЯ – ЦЕ НЕ ЧАРІВНА ПАЛИЧКА, А ДІЄВИЙ ІНСТРУМЕНТ!

## ВІКТОРІЯ ЮРІЇВНА, КЛАСНА КЕРІВНИЦЯ 9-Б КЛАСУ:

"Навчатися граючись" – один із ключових девізів сучасного освітнього процесу. Не можна не помітити, що ігрове середовище захоплює дітей, дає їм простір для творчості та креативу, розвиває логіку та критичне мислення. Дуже приємно бачити, як наші колеги рухаються в прогресивному напрямку, змінюючи старі, архаїчні профорієнтаційні лекції на цікаві тематичні квести. Ось, що говорять наші учні:

**Ірина:** Мені було дуже цікаво пройти квест. На нього я витратила лише 12 хвилин, але отримала великий обсяг інформації.

**Вікторія:** Дуже зручно, що не потрібно нікуди їхати, щоб щось дізнатись. Потрібно запропонувати іншим лицям і коледжам міста використовувати такі дистанційні ресурси.

**Ангеліна:** Мені все сподобалось. Головне-влучно і цікаво. До того ж, такі круті ресурси показують, що лицей є сучасним і креативним.

## ВІКТОРІЯ АНАТОЛІЇВНА, КЛАСНА КЕРІВНИЦЯ 9-А КЛАСУ:

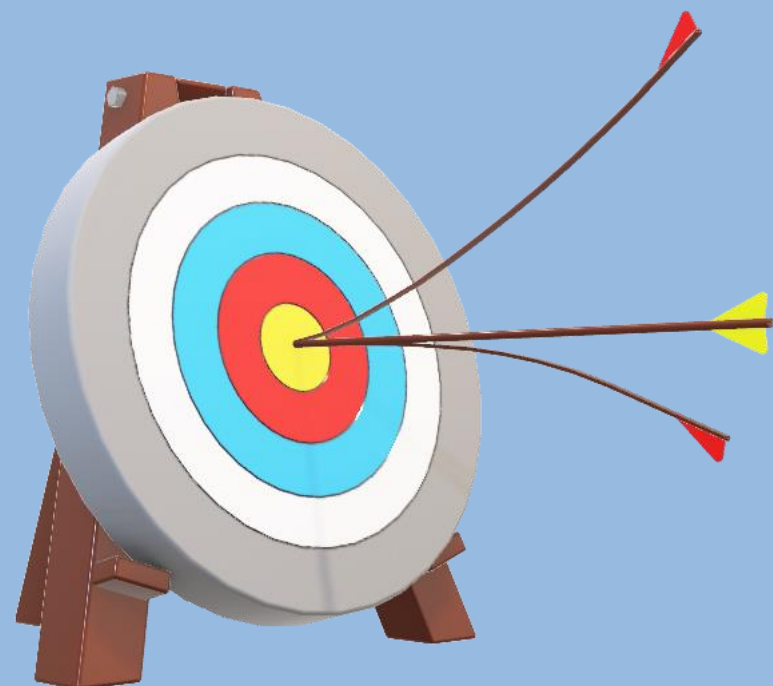
Діти дуже люблять завдання на логіку а в процесі проходження даного квесту треба було застосовувати як дедуктивні так і індуктивні методи. Крім того, що завдання стимулювали розумову активність, відповіді на них стали корисними та актуальними, адже учні 9 класу, як ніхто інший, потребують інформацію про вступну кампанію, про навчальний заклад і професії, яким там можна навчитись.

**Ілля:** Квест цікавий. Я б ще додав фото освітнього процесу, але за бажанням їх можна знайти на сайті лицю

**Роман:** Дякую за організацію такого профорієнтаційного заходу. Доступно і цікаво. Думаю, що це дуже допоможе вступникам, адже інформацію в такому форматі вони точно не забудуть.



# ПЕРЕВАГИ



## використання ігор у профорієнтації

при правильній організації цього промо-заходу абсолютна більшість учнів зацікавиться закладом освіти та уважно слухатиме;

реалізується в оптимальному для кожного учня темпі, відповідно до його можливостей та побажань;

сприяння розвитку мислення та комунікативних здібностей, самостійності, активності, креативності учнів, зацікавленість і активність учнів у запропонованих професіях;

розвиваються пізнавальні навички та креативне мислення, кругозір та здатність шукати й опрацьовувати необхідну інформацію щодо професій і вступу;

виховується здатність до взаємодії, рольової діяльності;

збільшується мотивація учнів до вступу до закладу професійної (професійно-технічної) освіти.



# НЕДОЛІКИ



## використання ігор у профорієнтації

потребує багато часу для підготовки та реалізації (тому може важко поєднуватись з іншими методами);

це складний процес організації роботи з учнями;

педагогу буває важко підтримувати дисципліну;

може бути неефективним за умов неякісної організації;

вимагає від самого профорієнтатора розвинених комунікативних навичок.

**P.S. Пам'ятайте – будь-які недоліки в руках майстерних педагогів стають викликами!**

**ЧЕКАЮ НА ВАШІ ЗАПИТАННЯ**

**ДЯКУЮ ЗА УВАГУ!**

