

# Какое-нибудь крутое название

Квест по инноватике



## Актуальность

Проблема профориентации, безусловно, является общественной, так как именно от нее зависит состояние общества, развитие рынка, занятость населения, возможность выявления талантов и направления их в наиболее подходящие сферы деятельности.

Недавно мы сами были выпускниками и прекрасно понимаем всю сложность такого важного решения, как выбор направления для будущей профессии.

Поэтому мы хотим создать мероприятие, которое в развлекательной форме познакомит старшеклассников с малоизвестным для них направлением - инноватикой.

---

Целевая аудитория: школьники и абитуриенты образовательных учреждений Санкт-Петербурга; студенты учреждений профессионального образования.



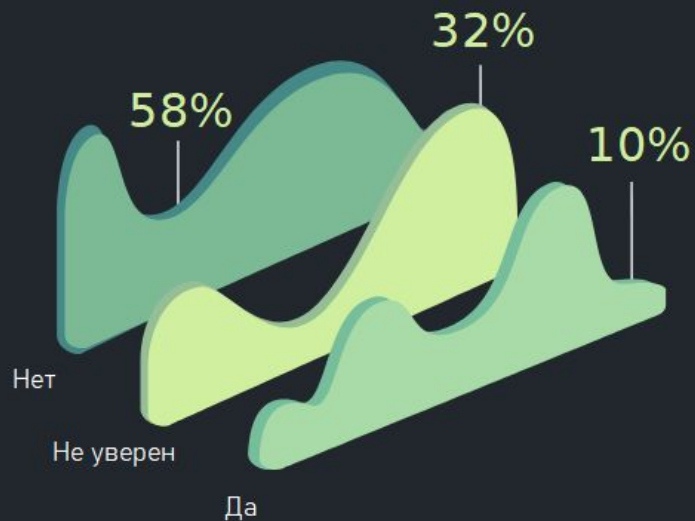
## Результаты анкетирования



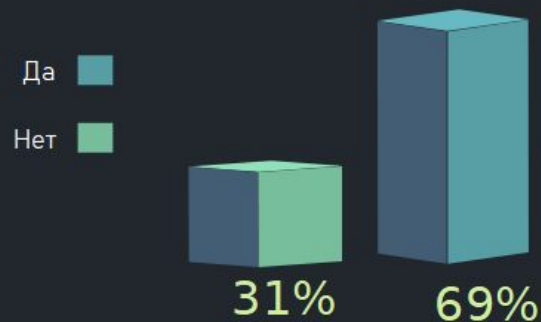
## Нравится ли вам описание нашего мероприятия



## Определились ли вы со специальностью?



## Пришли бы вы на подобное мероприятие (учитывая занятость в подготовке к экзаменам, да-да к ним надо готовиться)?



## Этапы мероприятия

1

### Знакомство и объяснение правил

Встреча у Александровской колонны. Начало квеста.

Где-то здесь говорим не бросаться под машины

2

### Квест на улице

Прохождение 6 точек с заданиями по определенному маршруту.

3

### Последний этап квеста

Проходит в точке кипения. Состоит из дополнительных заданий.

4

### Награждение

Если будет чем.

Где-то тут считаем результаты

## Стадии выбора направления

### PHASE 1

Определение личных потребностей, возможностей и предпочтений

### PHASE 2

Подбор возможных вариантов по списку критериев

### PHASE 3

Сбор статистических данных о выбранных направлениях

### PHASE 4

Выбор ВУЗа, в котором есть данное направление





Задания квеста

Задание 1

Да/нетки



Задание 2

Где логика?/  
Совмещение  
несовместимого



Задание 3

Мультитаск



Задание 4

Вопросы на логику



Задание 5

Викторина на  
платформе kahoot



Задание 6

Решение мини-кейса  
в ТК



## Устройство заданий

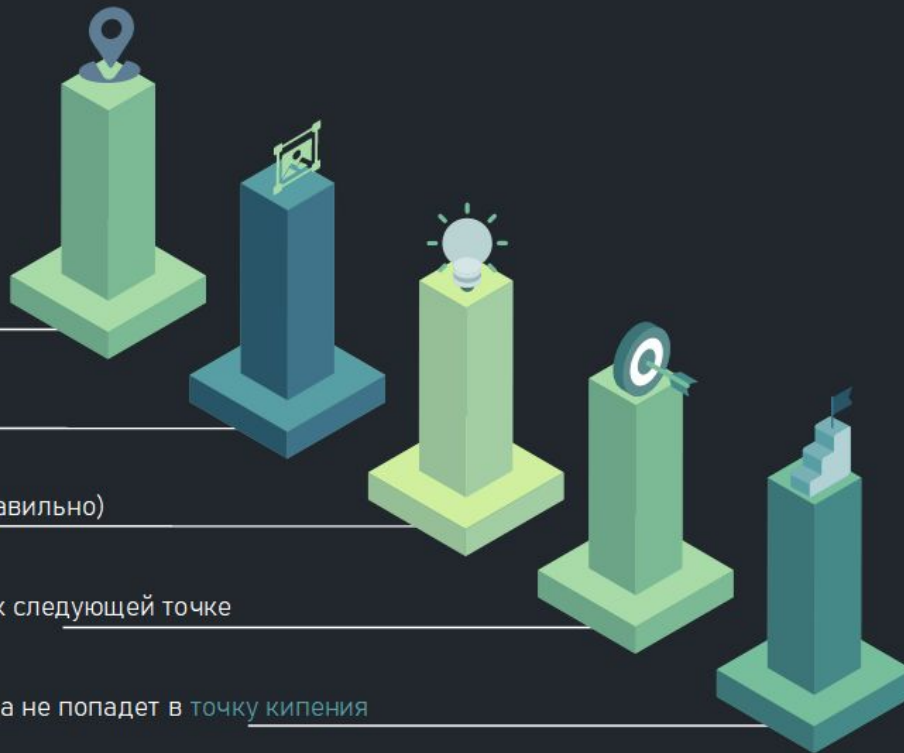
Команда находит QR-код

Команда сканирует QR-код

Команда решает задание (желательно правильно)

Команда получает подсказку, ведущую к следующей точке

Эти действия повторяются пока команда не попадет в точку кипения



## Умение задавать вопросы

Инноваторы — любят узнавать новое и задавать вопросы. Вопросы помогают найти новый взгляд, обнаружить новые связи.

ДаНетки (загадки, в которых нужно узнать сценарий произошедшего, задавая вопросы, ответом на которые может быть только да/нет)





## Ассоциирование

Прежде всего инноваторы задействуют ассоциативное мышление. Ассоциирование представляет собой мыслительный процесс синтеза, увязывания и осмысления новых вводных.

---

Где логика? Три картинки с не очевидным общим признаком, нужно отгадать загаданное слово.

---

Совмещение несовместимого. Предлагаются обычные предметы, совместила которые получается что-то новое, с новыми функциями. Как пример, были огонь и палка, получился факел (это совсем простой пример, но идея понятна)



## Мультитаск

Командам даются 5 классических заданий (кроссворды, анаграммы и т. д.) по одному на каждого участника.

Все задания связаны с деятельностью инноваторов и известными личностями в этой области

## Гибкое творческое мышление

Необходимо быстро переключаться с одного способа работы на другой, мышление должно быть динамичным, гибким.

Вопросы с очевидным однозначным ответом, но на которые можно посмотреть с новой стороны

## Викторина в Kahoot

Kahoot! - игровая обучающая платформа, используемая в качестве образовательной технологии в школах и других учебных заведениях.

Игры «Kahoots» являются викториной со множеством выборов, доступны через веб-браузер.



## Мини-кейс

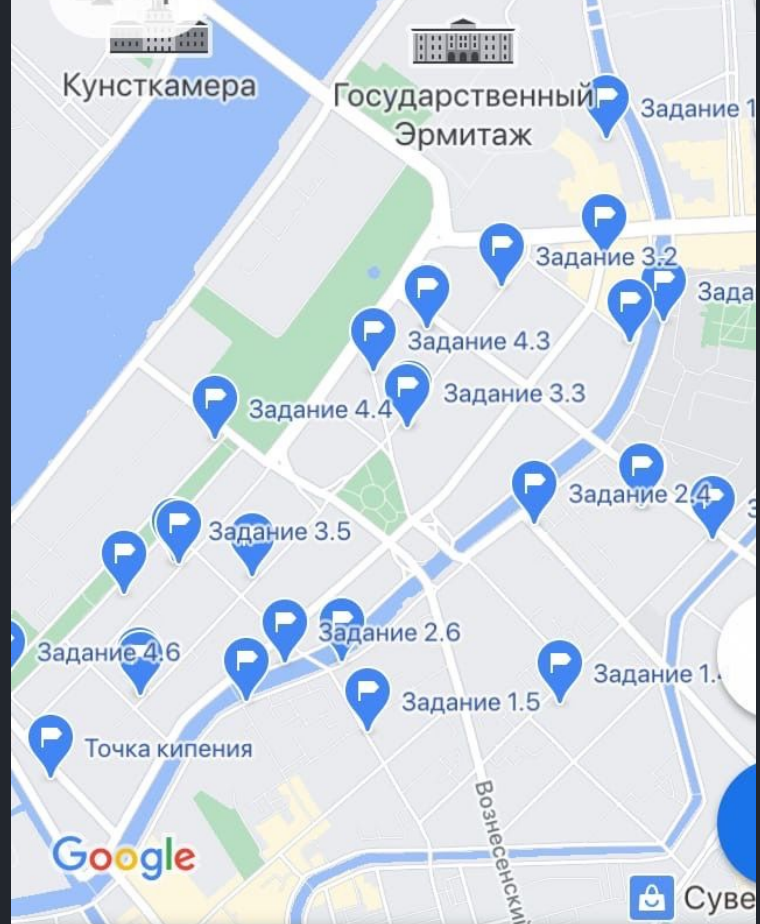
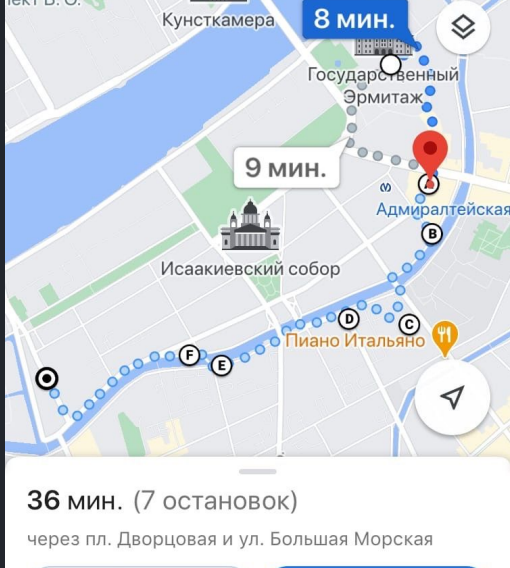
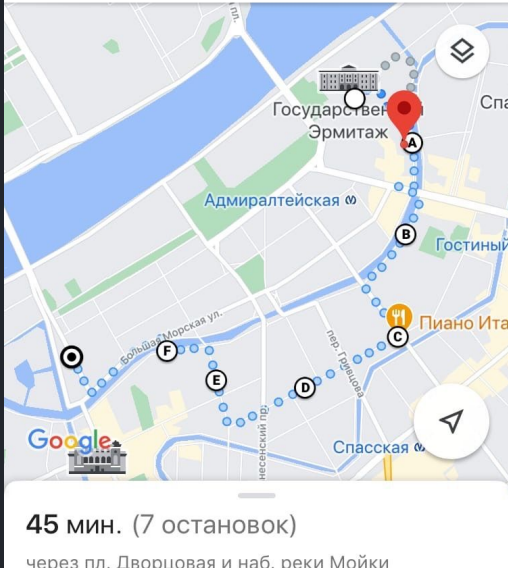
Самое инноваторское здание квеста.

За отведенное время участникам нужно будет придумать как можно больше идей решения проблемы.

В отличие от обычного кейса идеи не должны быть детально проработаны и продуманы с точки зрения реализации, они просто должны быть.



# Маршруты



# Затраты на проведение мероприятия

## где мы

Единственные доступные нам ресурсы – это ресурсы кафедры, которые включают в себя: притер для печати и резки; пространство точки кипения и информационные ресурсы, А также пространство центрального района. Итого 0 доступных для траты рублей.



0

## где мы хотим быть

Минимальная необходимая сумма для организации и проведения данного мероприятия. Эта сумма включает в себя затраты на: хостинг сайта, куда ведут QR- коды; печать сертификатов и покупку призов.

4572



# Спасибо за внимание!

Готовы ответить на ваши вопросы

