

Правила и алгоритм Всероссийской профориентационной онлайн-игры «Траектория»

Всероссийская профориентационная онлайн-игра «Траектория» направлена на содействие формированию осознанного выбора направления подготовки и, как следствие, осознанного выбора профессий у обучающихся.

Целевая аудитория - обучающиеся 11-х классов.

Площадкой проведения онлайн-игры является сайт, размещенный по IP адресу: <https://traektoriya.unn.ru/>.

Игра проводится в три этапа:

I этап – регистрация участников, прохождение мини-ЕГЭ (с 16 ноября по 30 ноября 2020 г.)

II этап - определение списка участников игры (с 1 декабря по 2 декабря 2020 г.)

III этап - профориентационная онлайн-игра «Траектория» и награждение призёров и победителей игры (8 декабря 2020 г.)

I этап - Регистрация участников на игру:

1. Желающие принять участие в игре обучающиеся 11-х классов школ, гимназий и лицеев России проходят процедуру регистрации, открываемой по ссылке: <https://traektoriya.unn.ru/registration> в период с 16 ноября по 30 ноября 2020 г. Согласно форме регистрации, каждый школьник должен указать:

- Фамилию, имя, отчество;
- Дату рождения;
- E-mail;
- Контактный телефон;
- Ссылку во ВКонтакте;
- Пароль.

2. Далее при регистрации школьник выбирает на какой факультет/институт Университета он хотел бы поступить и проходит отборочный мини-ЕГЭ от факультета/института. Содержание, уровень сложности заданий, количество вопросов и т.д. определяется факультетом/институтом самостоятельно.

3. После окончания регистрации и выполнения мини-ЕГЭ участнику предоставляется суммарное количество баллов, полученных им при прохождении отборочного мини-ЕГЭ.

II этап - Определение списка участников игры:

По итогам выполнения отборочных мини-ЕГЭ представители факультетов/институтов Университета в период с 1 по 2 декабря 2020 г. формируют списки участников, прошедших в III этап онлайн-игры.

На почты участников, указанные при регистрации, в период с 3 по 4 декабря 2020 г. поступают приглашения, подтверждающие участие в онлайн-игре «Траектория» **8 декабря 2020 г.**

По итогам II этапа в школы, гимназии и лицеи направляются списки участников

онлайн-игры с просьбой освободить на 8 декабря 2020 г. обучающихся от учебных занятий.

III этап - Профориентационная онлайн-игра «Траектория»:

проводится по московскому времени 8 декабря 2020 г. и состоит из следующих этапов:

1. Торжественное открытие игры (10:00 – 10:10);
2. Станция «Образование» (10:10 – 11:50);
3. Перерыв для игроков (11:50 – 12:00);
4. Выполнение заданий от станции «Образование» (12:00 – 12:30);
5. Обеденный перерыв (12:30 – 12:55);
6. Станция «Работа» (13:00 – 14:30);
7. Перерыв для участников/подготовка к награждению (14:30 – 14:40);
8. Торжественное закрытие: награждение призеров и победителей игры (14:40 – 15:30);

1. Для участия в онлайн-игре участникам необходимо соблюсти следующие рекомендации по программному обеспечению компьютерной техники:

1.1. Стационарный компьютер или ноутбук (мобильные устройства не поддерживаются).

1.2. Интернет-браузер с поддержкой плагина для просмотра видео и воспроизведения аудио (желательно Google Chrome или Яндекс Браузер последних версий).

1.3. Наличие исправной и включенной веб-камеры (включая встроенные в ноутбуки).

1.4. Наличие исправного и включенного микрофона (включая встроенные в ноутбуки).

1.5. Наличие доступа к программе Zoom (важно указывать настоящие имя и фамилию при входе в учётную запись).

1.6. Наличие постоянного интернет-соединения.

2. Торжественное открытие онлайн-игры начинается в 10:00 по московскому времени на платформе <https://traektoriya.unn.ru/>. В ходе открытия ведущие также предоставляют участникам краткую инструкцию.

3. Не позднее чем за день проведения игры участникам предоставляются ссылки для перехода в Zoom-кабинеты факультетов/институтов Университета для игры на станции «Образование» на платформе <https://traektoriya.unn.ru/>.

4. Переход игроков после торжественного открытия на станцию «Образование» осуществляется в течение 3-х минут.

5. Процесс получения высшего профессионального образования в онлайн-игре «Траектория» представляет собой игровой процесс на станции «Образование», включающей в себя презентацию основных направлений подготовки Университета Лобачевского в рамках факультета/института, а также увлекательную интерактивную программу с возможностью участия в этом игроков.

Задачи станции «Образование»:

- Позиционирование факультета/института;
- Вовлечение в мир научной области, которую представляет факультет/институт;
- Формирование интереса к профессиональной области, которую представляет

факультет/институт;

- Выявление самых мотивированных и талантливых абитуриентов;
- Определение призеров от станции «Образование».

По окончании станции «Образование» представители факультета/института предоставляют участникам инструкции к выполнению заданий (в форме тестов или викторин) на платформе <https://traektoriya.unn.ru/>. Задания призваны оценить знания основной предметной области. Лучшие учащиеся по итогам выполненных проверочных заданий получают красные игровые дипломы, все остальные участники игры – синие игровые дипломы о высшем образовании.

6. После станции «Образование» участники продолжают игру на станции «Работа». Не позднее чем за день проведения игры участникам предоставляются ссылки на платформе <https://traektoriya.unn.ru/> для перехода в Zoom-кабинеты работодателей. Переход игроков на станцию осуществляется в период с 12:55 до 13:00 8 декабря.

Станция «Работа» представлена реальными работодателями по профилю подготовки Университета. Работодатель предлагает к выполнению увлекательные кейсы, которые соответствуют профилю работы компании-работодателя.

По форме кейс может представлять собой соревнование на лучшее индивидуальное (или парное, групповое) выполнение задания; командную работу по решению задачи или разработки проекта, в которой раскрываются роли участников (лидер, генератор идей, искатель ресурсов, исполнитель и т.п.).

Работодатель определяет критерии оценки результатов, а также критерии отбора призеров станции «Работа», исходя из формы и формата игрового кейса.

Задачи станции «Работа»:

- Понимание старшеклассниками возможностей самореализации по выбранной профессии;
- Формирование устойчивой мотивации к получению высшего образования;
- Знакомство с текущими рабочими процессами в компании работодателя.

5. По окончании станции «Работа» в 14:40 по московскому времени все участники переходят на торжественное закрытие на платформе <https://traektoriya.unn.ru/>.

Призерами игры от станции «Образование» становятся те одиннадцатиклассники, которые максимально проявили себя и показали себя в качестве «лучших студентов» по мнению представителей факультета/института Университета.

Призерами игры от станции «Работа» становятся одиннадцатиклассники, которые смогли максимально продемонстрировать себя и показать в качестве «лучших работников» по мнению представителей компаний-участников игры.

Победителями игры считаются те участники игры, которых независимо друг от друга, признали лучшими и представители станции «Образование», и представители станции «Работа».

Всем участникам игры при поступлении в Университет Лобачевского, в случае равенства поступающих по критериям ранжирования, предоставляется преимущество за участие (или) результаты интеллектуальных конкурсов, проводимых в ННГУ им. Н.И. Лобачевского (на основании порядка учета индивидуальных достижений поступающих в ННГУ им. Н.И. Лобачевского в 2021 году Приложение № 4 (пункт 2.2.)).