СЦЕНАРИЙ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ
ПО СОЦИАЛИЗАЦИИ ШКОЛЬНИКОВ-АКТИВИСТОВ
(УЧЕНИЧЕСКОГО САМОУПРАВЛЕНИЯ) КЛАССА

Образовательная организация МБОУ "Драченинская ООШ"
Класс 9

1. Общая характеристика деловой игры	
Тема / название деловой игры	«**В мире профессий**»
Тип игры (ознакомительно-обучающая; диагностическая; управленческая, проектировочная и др.)	Игра воспитательная, профориентационная, направленная на восприятие не только себя, но и товарищей вокруг, способствующая развитию толерантности и пониманию важности общества, в котором находишься, также игра направлена на сплочение.
Цель и задачи игры	**Цель:** актуализировать процесс профессионального самоопределения учащихся за счет специальной организации их деятельности, включающей получение знаний о себе и о мире труда и профессий, подготовить школьников к сознательному выбору профессии. **Задачи:** • сформировать у учащихся активной позиции по отношению к выбору будущей профессии; • сформировать у учащихся знаний о мире труда и профессий, требованиях профессии к личности; • научить соотносить требования, предъявляемые профессией, с индивидуальными качествами; • научить анализировать свои возможности и способности формирование общественно значимых мотивов выбора профессии; • подготовить к профессиональному самоопределению.
Описание структуры игрового коллектива и функций участников	Игровой коллектив – 9 класс. До начала мероприятия учащиеся делятся на 4 команды путем жеребьевки и занимают места за столами (мероприятие проводится для учащихся двух классов).
Описание системы стимулирования (поощрения и штрафы)	В процессе игры за активное участие ребята получают «плюсики» (баллы, которые в итоге конвертируются в оценку). При нарушении правил поведения и дисциплины «плюсики» могут сниматься. Этим занимаются самые ответственные, активисты класса, состоящие в ученическом совете. В одном из этапов (во время групповой работы) ученики сами оценивают друг друга и выбирают победителя.
Описание критериев выигрыша и форм его определения (с привлечением внешних экспертов, взаимное оценивание и проч.)	Как такового выигрыша нет, но каждый ученик может заработать оценку посредством активного участия в игровых упражнениях. Оценкой и распределением «плюсиков» занимаются активисты класса, которые потом сдают итоговые баллы практиканту, и он, в свою очередь, решает, какую оценку выставить. Но есть одна особенность – так как игра профориентационная, ученик в итоге сам выбирает, по какому предмету будет

	выставлена эта оценка (может выбрать предмет, изучение которого ляжет в основу его будущей профессии). Также имеет место взаимное оценивание одноклассников друг друга.	
Необходимый справочный материал, документы, оборудование	• Ватман, листы А4; • Маркеры; • Интерактивная доска.	
2. Ход деловой игры		
Этап игры	Деятельность ведущего / ведущих	Деятельность участников
Вводный этап	Практикант знакомит с названием игры, объясняет ее правила, рассказывает о системе набора баллов и о том, что в итоге баллы могут трансформироваться в оценку по предмету. Просит ребят придумать названия своим командам.	Дети делятся на четыре команды, придумывают названия командам.
Основной этап	Раздает раздаточный материал, организует деятельность учеников, следит за временем. Контролирует работу в командах, отвечает на вопросы, помогает участникам. Следит за временем перехода на этапы.	Занимаются выполнением деловых упражнений и зарабатывают свои баллы, участвуя как можно активнее, как можно более полно аргументируя свои позиции и решения, делая выводы.
Этап подведения итогов	Выставление баллов, подсчет баллов активистами. Обсуждает вместе с командами кому за что баллы получили.	Участники команд обсуждают свои решения, свои ошибки, делятся мнением по поводу выдвинутых предположений, аргументируют свои решения, делятся ими с одноклассниками.
Этап обсуждения	Интересуется, что понравилось во время игры, с какими трудностями столкнулись, задает уточняющие вопросы. Интересуется, к каким выводам пришли ученики.	Делятся своими впечатлениями.
3.Приложения		
Протокол хода деловой игры, справочные материалы, графические материалы, инструкции и пр.		

Сводка деловых упражнений для мероприятия:

Упражнение1.

Выполняют упражнение «Основной мотив твоего выбора». Это упражнение помогает разобраться в том, что же двигает человеком при выборе профессии. У каждого из них распечатка 16-ти основных мотивов, которые движут человеком при выборе профессии.
Задание: зачеркнуть 8 из 16 мотивов, которые вам меньше всего относятся. У ребят остается 8 мотивов. Следующее задание - зачеркнуть 4 мотива, которые в меньшей степени руководят вами, потом нужно исключить еще 2 менее важных из четырех. И потом удаляем еще один из двух. Подводят итог этого упражнения, каждая команда зачитывает свои мотивы, которые остались у них не зачеркнутым.

Упражнение 2.

Делятся на группы. Команде нужно подготовить 1 минутную презентацию на тему «лучшая профессия в мире»
Задание. Определится с выбором профессии, получают листы А4, от руки пишут и рисую слайды на тему: «лучшая профессия в мире», выступают с презентациями. Подводят итог этого упражнения, получают баллы.

Упражнение 3.

Смысл упражнения – у ребят будет возможность соотнести свои образы и образы одноклассников с различными профессиями на основании знаний друг о друге. В ходе игры ребята смогут лучше узнать и понять друг друга. Игра проводится в круге.

Инструкция:

«Сейчас я буду называть профессии, каждый в течение нескольких секунд должен посмотреть на своих товарищей и определить, кому эта профессия подойдет в наибольшей степени. Далее я хлопну в ладоши и все по команде одновременно должны показать рукой (или ручкой) показать на выбранного человека (наиболее подходящего для названной профессии)».

Еще перед началом самой игры ведущий может спросить у участников группы, какие профессии для них наиболее интересны и выписать эти профессии (примерно 10-15 штук) на доске, называя впоследствии профессии из этого перечня. Это исключит случаи, когда названная профессия будет никому не интересна, а может даже и неприятна.

Показав рукой на своего товарища, все должны на время замереть, а ведущий сам по очереди подсчитывает, сколько рук показывает на каждого человека, т.е. чей образ, по мнению большинства игроков, в наибольшей степени соответствует данной профессии (Следует заметить, что в свое время проводились эксперименты, показывающие, что прогнозы школьников относительно профессионального будущего своих одноклассников нередко оказываются более точными, чем прогнозы их учителей и родителей. Это означает, что доверять мнению одноклассников о профессиональных перспективах своих товарищей все-таки можно и нужно). Конечно, и сами игроки могут сосчитать, сколько рук на них указывают, но по опыту проведения игры, часто оказывается, что без помощи ведущего многие сбиваются.