

Профориентационная игра «Ноу-хау»

Н.В. Манешкина, Н. В. Кочетулина

Цель: повышение уровня информированности обучающихся об основах построения образовательного-профессионального маршрута, сформированности профессионального самоопределения.

Задачи:

1. Закрепить знания об аспектах профессионального самоопределения.
2. Способствовать развитию интеллектуальных, творческих способностей обучающихся.
3. Содействовать формированию гражданской позиции в отношении профессионального выбора.

Категория участников: обучающиеся 8-9-х классов школ.

Оборудование: цветные дорожки (красная, желтая, зеленая), бланки для рефлексии, в соответствии с количеством участников, награды для победителей.

Ход игры.

Вступительное слово ведущего: «Добрый день уважаемые строители образовательного маршрута! Сегодня вам предстоит проверить, насколько ваши знания способствуют формированию профессионального самоопределения, осознанного выбора профессии. Предлагаем принять участие в профориентационной игре «Ноу-хау».

Игра состоит из трех агонов. Агон – в переводе с греческого «αγων», борьба, состязание (словесный спор, столкновение мнений) - композиционный элемент древнеаттической комедии. Агон имеет свое название и содержание. Участниками агонов можно стать, отгадав загадки, предложенные ведущим. Тот, кто дал правильный вариант ответа, имеет право выбирать цвет дорожки, по которой он будет «шагать», демонстрируя свою эрудицию в построении образовательного маршрута.

Правила «движения по дорожке»: красная дорожка - самая короткая, включающая один вопрос, но на ней нельзя ошибаться. Желтая - можно ошибаться один раз, но на ней нужно ответить на два вопроса. Зеленая дорожка – самая длинная, но на ней можно ошибаться два раза, так как она содержит три вопроса.

И помните: «Слабым быть легко, но сильный всегда выигрывает!».

Итак, объявляется первый агон «Сферы деятельности». Для определения участников данного агона предлагаются отборочные загадки.

Загадки:

1. Перевести дословно слово «Ноу-хау». Ответ: «знаю как».
2. Противоборство с другими людьми или между группами людей, добивающимися одних и тех же целей, интересов. Ответ: конкуренция.
3. Способность человека без логического продумывания находить правильное решение проблемы. Ответ: интуиция.

Выбор дорожек. Начало соревнования.

Вопрос к игроку на красной дорожке:

1. Эта сфера деятельности предполагает высокий уровень знаний предметов химии и биологии, обучение по химико-биологическому профилю, в дальнейшем работа с людьми. О какой сфере деятельности идет речь? Ответ: педагогика, медицина.

Вопросы игроку на желтой дорожке:

1. Какая из сфер деятельности требует от специалиста аналитического склада ума, углубленных знаний по математике? Ответ: экономика.

2. Специалисты этой сферы занимаются разработкой и техническим обслуживанием, ремонтом и настройкой компьютеров, периферийных устройств и автоматизированных систем, созданием программного обеспечения для конкретной предметной области. О какой сфере деятельности идет речь? Ответ: сфера информационных технологий.

Вопросы игроку на зеленой дорожке:

1. Какие сферы деятельности предполагают изучение жизни животных, растений и микроорганизмов? Ответ: животноводство и сельское хозяйство.

2. Специалисты данной сферы изучают и исследуют межъязыковую коммуникацию, образование культур, языка и литературы в их современном состоянии и историческом развитии. О какой сфере деятельности идет речь? Ответ: филология.

3. Какая из сфер деятельности характеризуется следующими областями применения знаний: пресс - центры, газеты, журналы, радио, телевидение? Ответ: журналистика.

Определяется победитель первого агона.

Объявляется второй агон, который называется «Рабочие профессии».

Отборочные загадки:

1. Выпускник вуза, освоивший программу базового высшего образования. Ответ: бакалавр.

2. Папка индивидуальных учебных достижений, накопленных в период обучения. Ответ: портфолио.

3. Процесс и результат выбора человеком собственной позиции, целей и средств самоосуществления в конкретных обстоятельствах жизни. Ответ: самоопределение.

Участник, который дал правильный вариант ответа, получает право выбора дорожки.

Вопрос к игроку на красной дорожке:

1. В какой из профессий осуществляется техническое обслуживание, ремонт и испытание торгового и холодильного оборудования предприятий торговли, общественного питания, торговых баз; проводится капитальный ремонт, наладка механических, электрических частей оборудования, поточно-механизированных линий; монтаж и демонтаж торговых аппаратов, автоматов и полуавтоматов, машин для обработки пищевых продуктов, холодильных машин, электротеплового торгово-технологического оборудования; выполняются слесарные работы, сварка, пайка различных соединений оборудования, работающих под давлением? Ответ: электромеханик по торговому и холодильному оборудованию.

Вопросы второму игроку на желтой дорожке:

1. В какой сфере профессиональной деятельности работает человек, который осуществляет техническую эксплуатацию и ремонт горных машин и оборудования при добыче полезных ископаемых, выполняет комплекс работ, связанных с очистной выемкой полезных ископаемых и проведением выработок различного назначения, уборкой, погрузкой и доставкой горной массы, возведением временной и постоянной крепи? Ответ: горнорабочий на подземных работах.

2. Какой специалист осуществляет работы по закупке товарно-материальных ценностей, сельскохозяйственной продукции; работы по представлению и продвижению товаров, услуг, коммерческих идей, выполняет комплекс мер, направленных на содействие их реализации или достижение других маркетинговых задач? Ответ: агент по снабжению, закупке, рекламный агент.

Вопросы игроку на зеленой дорожке:

1. Специалист работает на компрессорных и газораспределительных, насосных станциях, расположенных на магистральных трубопроводах и их ответвлениях; обслуживает компрессорные установки, насосные станции по перекачке нефти и нефтепродуктов, воды и т.п.; готовит к пуску и остановке, поддерживает заданный технологический режим, следит за их работой с помощью контрольно-измерительных приборов, средств автоматики, систем сигнализации, защиты и блокировки, производит профилактический осмотр, определяет причины неисправности и устраняет их. Определите, о какой профессии идет речь? Ответ: машинист технологических насосов и компрессоров.

2. Специалист ведёт приём, обработку, отправку, выдачу посылок и ценных писем, бандеролей, телеграмм, переводов и другой корреспонденции; принимает и обрабатывает заказы на междугородние переговоры; принимает подписку на периодическую печать, плату за телефон, радио, коммунальные услуги. Выдаёт почтальонам корреспонденцию, переводы и осуществляет контроль над их своевременной доставкой; выписывает и рассылает счета клиентам за услуги связи, предоставляемые в кредит. Определите, о какой из профессий идет речь? Ответ: оператор связи.

3. В какой сфере профессиональной деятельности работает человек, который производит кладку стен, бутовых и блочных фундаментов, колодцев, колонн и арок, заделку «пустот» новым кирпичом и др.; производит монтаж в каменных зданиях железобетонных балок, плит, перекрытий и других сборных элементов; разбирает кирпичные своды всех видов; производит замену кирпичных и бутовых фундаментов в зданиях и т.д.? Ответ: каменщик.

Объявляется победитель второго агона «Рабочие профессии».

Агон третий «Маршрут профессионального образования» посвящен рынку образовательных услуг.

Отборочные загадки:

1. Положение человека в системе социальных и профессиональных отношений, определяющих его права, обязанности и привилегии.

Ответ: статус.

2. Форма подготовки научных работников в высших учебных заведениях и научно-исследовательских организациях. Итогом обучения является защита кандидатской диссертации. Ответ: аспирантура.

3. Свидетельство об окончании высшего или среднего профессионального учебного заведения и присвоении соответствующей квалификации или о присвоении ученой степени. Ответ: диплом.

Вопрос к игроку на красной дорожке:

1. Назвать образовательные уровни. Ответ: основное общее образование, среднее полное общее образование, начальное профессиональное образование, среднее профессиональное образование, высшее профессиональное образование, послевузовское профессиональное образование.

Вопросы к игроку на желтой дорожке:

1. Назвать учреждения начального профессионального образования. Ответ: профессиональные училища, профессиональные лицеи.

2. Назвать формы получения образования. Ответ: очная, заочная, очно - заочная, дистанционная, экстернат.

Вопросы к игроку на зеленой дорожке:

1. Назвать учреждения среднего профессионального образования. Ответ: техникумы, колледжи.

2. Назвать основные учреждения послевузовского профессионального образования. Ответ: аспирантура, докторантура, ординатура, адъюнктура.

3. Какая форма обучения предполагает посещение краткого курса установочных лекций без отрыва от производства, распространенная в системе высшего и среднего профессионального образования?

Ответ: заочная форма.

Определяется победитель третьего агона.

Дополнительные вопросы для определения победителя агона.

Первый агон «Сферы деятельности»:

1. Назвать сферу деятельности, которая предполагает знание законов, кодексов, конституционного права, развитых коммуникативных способностей. Ответ: юриспруденция.

2. В этой сферы деятельности специалисты работают с техническими объектами, связанными с передвижением и сообщением.

Ответ: транспорт.

3. Специалисты этой сферы деятельности работают в молекулярной медицине, на биофармацевтических производствах и в других отраслях. Целью их научных разработок являются, например, создание новых источников питания или электронных схем, основанных на живых организмах. Ответ: биотехнология.

Второй агон «Рабочие профессии»:

1. Какой специалист работает в системе бытового обслуживания, устанавливает и настраивает телевизоры; разбирает, собирает и чистит видео-радио-телеаппаратуру (телевизоры, радиоприёмники, видеотехнику и др.); выявляет и устраняет дефекты; модернизирует узлы и блоки? Ответ: радиомеханик.

2. Назовите специалиста, который работает в горнодобывающей промышленности, выполняет работы по демонтажу, ремонту, монтажу, наладке и техническому обслуживанию электрической и механической части горных машин, аппаратуры, оборудования воздушных линий электропередач, применяемых в шахтах, рудниках, карьерах, угольных разрезах, на обогатительных фабриках.

Ответ: ремонтник горного оборудования.

3. Какой специалист выполняет технические функции и поручения руководителя, контролирует их выполнение, применяет эффективные методы работы с посетителями и документами, систематизирует документы по степени их важности, ведёт телефонные переговоры, участвует в подготовке заседаний и совещаний, подготавливает проекты писем и документов, умеет работать на компьютере и с оргтехникой? Ответ: секретарь-референт.

Третий агон «Маршрут профессионального образования»:

1. Как называется система образовательных услуг, предлагаемых образовательными учреждениями населению на определенной территории? Ответ: рынок образовательных услуг.

2. Какая форма обучения предполагает ежедневное посещение образовательного учреждения, занятия, выполнение домашнего задания? Ключевые слова: преподаватель, аудитория, пара. Ответ: очная форма.

3. Назовите форму самообразования по программе определенного учебного заведения, где осуществляется прохождение курса без формального зачисления в состав студентов и без регулярного посещения занятий. Ответ: экстернат.

Награждение победителей. Рефлексия.

Участникам раздаются бланки для рефлексии, и предлагается их заполнить:

Новая информация «+»	Думал (а) иначе «-»	Интересно обсудить «!»

Подведение итогов.

Игра «Ноу-хау» дает возможность выявить уровень информированности обучающихся об основах построения образовательно-профессионального маршрута и повысить его, активизировать интерес к миру рабочих профессий, содействовать осознанному выбору будущей профессии.

Рекомендации по проведению игры: педагогу необходимо обратить внимание на создание психологически безопасной атмосферы, актуализацию творческого потенциала участников и сплочение группы благодаря упражнениям, творческим заданиям, предваряющим проведение данной игры («разогрев»).

Профориентационная игра «Примерка» профессиональной роли»

О.А. Роут, А.А. Ардакова

Цель: информирование старшеклассников о профессиях и специальностях типа «человек-художественный образ».

Задачи:

1. Способствовать формированию представлений о профессиях и специальностях.
2. Развивать профессионально важные качества посредством практической деятельности.
3. Воспитывать ответственность за профессиональный выбор.

Категория участников: обучающиеся 8-9 классов школ.

Оборудование: 4 стола и стулья, раздаточный материал для команд парикмахеров: лак, заколки, расческа, шпильки и т.д.; для специалистов по рекламе: ручка, бумага, фломастеры; для стилистов: вырезанные из журналов иллюстрации, клей, ножницы, ватман, фломастеры.

Описание игры: игра рассчитана на работу с классом, оптимальное количество участников 12 – 16 человек.

Этапы проведения игры.

Подготовительный этап. Педагогу рекомендуется заранее провести профориентационное занятие для ознакомления старшеклассников с «Формулой выбора профессии» и ее анализа.

Основной этап. Педагог выступает в роли директора салона красоты «Афродита», которому требуются новые кадры. Он приглашает обучающихся принять участие в кастинге на следующие вакансии: стилист, парикмахер, специалист по рекламе. Ведущий предлагает выполнить мини-задание: определить, какими профессионально важными качествами должны обладать представители данных профессий. Выбираются желающие на предоставленные вакансии. В процессе знакомства ведущий просит каждого претендента назвать свое имя, возраст, три положительных качества и одно отрицательное, выполнить экспресс-задание. Претенденту на вакансию стилиста предлагается назвать составляющие имиджа, специалисту по рекламе - подобрать рифму к словам, парикмахеру - перечислить его орудия труда.

После того, как все претендующие на вакансии, были приняты на работу, ведущий приглашает остальных желающих участвовать в работе салона красоты «Афродита» (участники самостоятельно осуществляют выбор специалиста для взаимодействия в ходе игры).

Участники объединяются в группы по 5-6 человек во главе со специалистом. Директор предлагает выполнить задания микрогруппам:

- группа стилистов – работает над созданием имиджа современной бизнес-леди или босс-леди, используя коллаж;
- группа парикмахеров – создает экспресс-прическу;
- группа специалистов по рекламе – работает над созданием рекламы салона «Афродита», используя креативный подход (рисунок, стихотворение, песня, пантомима и т.д.).

Группам дается 15 минут для подготовки проектов. Далее проводится их презентация: в течение 5 минут каждая группа представляет свой проект к защите, отвечает на вопросы участников. Определяют наиболее интересный, содержательный проект.

Подведение итогов игры. Участники отвечают на вопросы: «Как претендент на вакансию презентовал себя работодателю, с помощью каких методов и приемов? Каков уровень выполнения экспресс-задания? Какие открытия вы сделали для себя о мире профессий, что нового узнали?»

Пример проведения профориентационной игры «Примерка» профессиональной роли».

Директор салона «Афродита»: «В современных экономических условиях у потребителя есть большой выбор, и чтобы помочь ему разобраться в обилии товаров, услуг появляются новые специалисты, которые, достигая высот профессионализма, оправдывают необходимость существования своей профессии. К ним относятся: стилисты, менеджеры, мерчендайзеры, специалисты по рекламе и др. Сегодня у вас есть возможность «примерить на себя» некоторые профессиональные роли. Предлагаем вам принять участие в профориентационной игре «Примерка» профессиональной роли». Давайте познакомимся. Я - директор салона красоты «Афродита». Наша компания уже пять лет занимается созданием стильных причесок, эксклюзивных костюмов для людей разной возрастной категории и статуса. Для повышения эффективности деятельности салона мы решили открыть дополнительные вакансии: стилиста, парикмахера и специалиста по рекламе. Объявляется кастинг на перечисленные вакансии. Познакомьтесь с требованиями к деятельности в сфере данных профессий.

Вакансия стилиста. Стилист должен быть творческим человеком, уметь создать имидж не только себе, но и всем клиентам салона. Назовите профессионально важные качества и медицинские противопоказания, соответствующие представителям данной профессии. В каких образовательных учреждениях можно получить профессию стилист? Кто претендует на вакансию стилиста?

Предлагаю назвать свое имя, возраст, три положительных личностных качества и одно отрицательное. Выполните экспресс-задание: назовите составляющие имиджа.

Спасибо! Мы принимаем Вас для работы в нашем салоне.

Одна из вакансий нашего салона - специалист по рекламе, для получения которой необходимо обладать творческим подходом в деятельности, коммуникабельностью.

Представьтесь: назовите свое имя, возраст, три положительных личностных качества и одно отрицательное. Назовите профессионально важные качества представителей профессии специалист по рекламе, медицинские противопоказания по отношению к ней. Где её можно получить?

Выполните экспресс-задание: подберите рифму к слову «красота». Спасибо, вы приняты на работу.

Директор знакомится с претендентом: назовите свое имя, возраст, три положительных личностных качества и одно отрицательное. Все хотят быть красивыми. А какая красота без прически? На наш взгляд, профессия парикмахер очень востребована. Назовите профессионально важные качества и медицинские противопоказания данной профессии. В каких учреждениях профессионального образования можно получить данную профессию?

Выполните экспресс-задание: назовите орудия труда парикмахера. Спасибо, вы приняты на работу в наш салон.

Итак, мы познакомились с вновь принятыми специалистами нашего салона. Приглашаем гостей к участию в работе салона красоты «Афродита», определитесь - с каким специалистом вы хотите сотрудничать. Объединитесь в группы по 5-6 человека во главе со специалистом.

Распределение на микрогруппы.

Всем группам дается 15 минут для того чтобы подготовиться и презентовать проекты, регламент презентации – 5 минут. Задания для групп:

- группе стилистов предлагается создать имидж современной бизнес-леди или босс-леди;
- группе парикмахеров предлагается создать экспресс-прическу;
- группе специалистов по рекламе предлагается создать рекламу салона «Афродита», проявив свое творчество (рисунок, стихотворение, песня, пантомима).

Подготовка проектов и выступление групп. Подведение итогов. Определение победителя.

В качестве рефлексии участникам предлагается ответить на вопросы:

1. Что вызвало наибольший интерес в ходе игры?
2. Удалось ли реализовать себя в выбранной роли?
3. С какими трудностями вы столкнулись?
4. Чему новому вы научились?

Профориентационная игра «Примерка» профессиональной роли» позволяет сформировать у обучающихся представление о профессиях и специальностях в сфере «человек - художественный образ», осознать важность проявления самостоятельности при выборе профессии с учетом интересов и склонностей.

Профориентационная игра «Найди себя в мире профессий»

Е.В. Понамарева, И.А. Килина

Цель игры: расширение представлений о мире профессий, развитие умения работать в группе.

Категория участников: воспитанники детских домов 12-14 лет.

Количество команд: 2-5 команд по 3-5 человек в команде.

Время проведения игры 30-40 минут

Оборудование: справочная литература по различным отраслям знаний, газеты с объявлениями о работе, бланки к заданиям, маркеры, ручки, листы чистой бумаги, комплект заданий с бланками ответов, оценочные листы и правильные ответы, ручки; грамоты, подарки для награждения команд.

Место проведения: игра может проводиться в библиотеке, актовом зале или других помещениях при соответствующем оснащении. В помещении необходимо расставить столы (по 1 на команду) таким образом, чтобы командам было удобно работать за ними, перемещаться по помещению. На каждом столе – листы бумаги, маркеры, ручки.

Если игра проводится не в библиотеке, то в помещении нужно разместить справочники, энциклопедии, словари и другие необходимые материалы так, чтобы командам было удобно ими пользоваться.

Жюри: достаточно 3-х человек. Один из них оценивает выполнение заданий, другой – подводит общий итог игры, третий – проводит награждение. При оценивании учитываются качество выполнения заданий, правильность использования терминов, скорость выполнения, соответствие требованиям заданий.

Жюри предоставляется комплект заданий с бланками ответов, оценочные листы и правильные ответы, ручки.

Ведущие игры: вести игру может воспитатель, педагог, ответственный за профессиональную ориентацию воспитанников, педагог-психолог, библиотекарь или другой.

Задания для команд: организаторы игры заранее подготавливают бланки с заданиями и вопросами для команд. При этом необходимо учитывать конкретные условия учреждения: наличие справочной литературы, возможность поиска информации в Internet, оснащение учебных мастерских и др. Задания могут быть одинаковыми для всех команд, или разными, но равноценными.

Результаты игры: после окончания игры, необходимо провести ее анализ: с какими заданиями воспитанники справляются легко, в чем испытали затруднения. Это поможет скорректировать дальнейшую работу с детьми.

Ход игры.

Ведущий приветствует участников игры, осуществляет постановку цели, представляет жюри.

Первое задание теоретическое: «Федот, да не тот».

Команды получают бланк с названиями профессий, специальностей. Используя справочную литературу, нужно записать, чем занимаются представители этих профессий.

Примеры заданий для команд представлены в следующей таблице:

Напишите, чем занимаются представители этих профессий?	
1 команда:	2 команда:
Актуарий - _____	Медиабайер – _____
Дизайнер интерьера - _____	Программист роботов - _____
Ландшафтный дизайнер - _____	Web-программист - _____
Web-дизайнер - _____	Программист 1С - _____

Второе задание творческое: «Где родился, там и пригодился».

Каждая команда получает газету с объявлениями о работе. Нужно выбрать одну из наиболее востребованных вакансий, и, пользуясь справочниками и собственными представлениями, представить требуемого специалиста.

План рассказа о специалисте:

1. Название профессии, специальности.
2. Где требуются такие специалисты?
3. Что они делают?
4. В каких условиях работают?
5. Что должен знать и уметь специалист?
6. Предполагаемая зарплата?

Третье задание практическое: «Дело мастера боится».

Команде нужно выполнить практическую работу, и рассказать, специалистам каких профессий необходимы такие практические навыки.

Примеры практических заданий для команд:

- сервировать стол к завтраку;
- собрать электрическую цепь по схеме;
- из элементов конструктора собрать модель по эскизу.

Подведение итогов: жюри подводит итоги, и затем награждает победителей. В ходе обсуждения итогов профориентационной игры участники отвечают на следующие вопросы: «Что нового узнали о мире профессий? С какими трудностями столкнулись при выполнении заданий? Что способствовало их быстрому, качественному выполнению? Какие умения, навыки, используемые в ходе выполнения заданий, будут востребованы при освоении выбранной будущей профессии?»

Профориентационная игра «Каждый выбирает для себя»

Н.В. Доброногова, Е.И. Клычкова

КВН «Каждый выбирает для себя!» - активизирующая профориентационная игра, направленная на формирование осознанного профессионального выбора, развитие познавательных и творческих способностей обучающихся.

Цель: информирование обучающихся о профессиях и возможностях получения профессионального образования.

Задачи:

1. Повысить уровень информированности обучающихся о мире профессий, об учреждениях профессионального образования.
2. Способствовать раскрытию интеллектуального и творческого потенциала обучающихся.

Категория участников: обучающиеся 7-9-х классов.

Количество команд: 4-5.

Количество участников команды: 10 человек.

Организаторы мероприятия: образовательное учреждение (учреждения дополнительного образования, Управление образования).

Место проведения: общеобразовательные учреждения, дома детского творчества, учреждения интернатного типа.

Время проведения: 1,5 – 2 часа.

Оборудование:

- техническое оснащение: микрофоны – 6 шт., музыкальные записи на дисках, флэшкартах, 2 проектора, мультимедийная установка;
- бланки для жюри с критериями оценки, ручки, грамоты, призы для награждения команд и болельщиков;
- бланки с вопросами и вариантами ответов для капитанов команд.

Проведение КВНа включает 2 этапа: подготовительный и основной.

Подготовительный этап.

На подготовительном этапе определяется дата, время и место проведения КВНа, максимальное количество участников, формируются команды, выбирается ведущий, определяется состав жюри, проводится жеребьёвка последовательности выступлений участников, оформляется помещение (размещаются указатели). За месяц до начала КВНа команды получают домашнее задание на темы: «История возникновения профессии» (подготовка презентации о профессии), «Мы выбираем профессию» (музыкальное задание). Команды представляют по одной профессии в каждом домашнем задании.

Основной этап.

Профориентационный КВН открывает ведущий, который представляет участников команд, членов жюри, представляет тему, связанную с миром профессий.

Первое задание «Визитная карточка».

Ведущий поочередно приглашает команды на сцену. В течение 2-3 минут каждая команда представляет себя: название команды, эмблема, девиз, приветствие. Название команды и девиз должны соответствовать тематике КВНа.

Второе задание «История возникновения профессии».

Ведущий объявляет, что в течение пяти минут каждая команда представляет одну из двух ранее выбранных профессий в виде слайдовой презентации.

Третье задание «Конкурс капитанов».

Ведущий объявляет конкурс капитанов. Капитаны должны ответить на вопросы, выбрав один вариант ответа из четырех предложенных. Каждый должен ответить на три вопроса. В случае если кто-либо из капитанов отвечает неправильно или не знает ответа, то другие капитаны имеют право ответить на данный вопрос и получить дополнительно балл (см. таблицу).

№	Вопрос	Варианты ответов
1.	Где работает крупье?	на конюшне; на мельнице; на бирже; в казино.
2.	Представители, какой профессии в средние века успешно заменяли врачей?	кузнецы; алхимики; цирюльники; портные.
3.	Кто в больнице погружает в глубокий сон	физиотерапевт;

	пациента перед операцией?	анестезиолог; рентгенолог; гипнотизёр.
4.	Кто надевает во время работы самый дорогой костюм в мире?	лётчик; автогонщик; аквалангист; космонавт.
5.	Кто осуществляет в суде защиту подсудимого?	адвокат; прокурор; следователь; судья.
6.	Кто из перечисленных лиц работает в аптеке?	провизор; прожектор; проректор; продюсер.
7.	Что держит в руках ведущий аукциона?	пилу; молоток; топор; щипцы.
8.	Кто должен подписать завещание, чтобы оно вступило в законную силу?	адвокат; нотариус; прокурор; арбитр.
9.	Кто из перечисленных лиц не работает в художественном музее?	хранитель; реставратор; экскурсовод; ресторатор.
10.	Что покупает мужчина у флориста?	грибы; букет; отвар; табак.
11.	Кому для работы нужен этюдник?	музыканту; художнику; шахматисту; инженеру.
12.	К кому из перечисленных лиц принято обращаться «маэстро»?	к художнику; к композитору; к шахматисту; к бухгалтеру.

Команды готовятся к музыкальному конкурсу. Ведущий в это время предлагает «болельщикам» тоже принять участие в КВНе.

Задание для «болельщиков»: отгадать слова, имеющие два значения, одно из которых – название профессии. Каждый правильный ответ оценивается в 1 балл.

Вопросы:

1. Не только вещество, хорошо проводящее электрический ток, пропускающее через себя звук и теплоту, но и железнодорожный служащий, сопровождающий вагон. Ответ: проводник.
2. Не только справочник о каком-либо историческом месте, музее, но и устаревшее название профессии – «гид». Ответ: путеводитель.
3. Не только плоский чемоданчик для бумаг и книг, но и специалист в области международных отношений. Ответ: дипломат.
4. Не только консервирование овощей в соленом растворе, но и дипломатический

представитель высшего ранга. Ответ: посол.

5. Не только ученый - физик, но и специалист, занимающийся диагностика и ремонтом машин. Ответ: механик.

«Болельщики» могут отдать свои баллы в «копилку» любой из команд.

Четвертое задание музыкальное «Мы выбираем профессию».

Ведущий объявляет музыкальное задание. Команды представляют вторую выбранную профессию из домашнего задания, используя музыкальные записи, музыкальные инструменты. Участники демонстрируют свои творческие, вокальные, хореографические способности. Время выступления -10 минут.

Подведение итогов. Награждение.

Жюри подводит итоги мероприятия, объявляет победителей по следующим номинациям: «Лучшая история возникновения профессии», «Лучшая креативная команда», «Самая дружная команда». Команды награждаются грамотами и призами.

Заключение.

Проведение профориентационного КВНа в интересной, игровой форме дает возможность обучающимся определиться в своем профессиональном выборе, способствует развитию познавательных интересов, творческих способностей, активизации профессионального самоопределения.

Рекомендации по проведению мероприятия:

1. Данное мероприятие может быть организовано, как на уровне образовательного учреждения, так и на городском уровне, с увеличением времени проведения.
2. В составе жюри должны быть незаинтересованные лица. При проведении КВНа на городском уровне в состав жюри могут входить представители Управления образования, учреждений дополнительного образования, социальные партнеры, представители СМИ. По результатам выполненного задания председатель жюри озвучивает баллы для каждой команды.

Примерные критерии оценки заданий

Каждый критерий оценивается в 1 балл.

Первое задание «Визитная карточка»

Название команд	Критерии		
	Время выступления	Оригинальность	Соответствие тематике
1-я			
2-я			
3-я			
4-я			

Второе задание «История возникновения профессии»

Название команд	Критерии		
	Время выступления	Оригинальность презентации	Информативность презентации
1-я			
2-я			
3-я			
4-я			

Третье задание «Конкурс капитанов»

Название команд	Критерии		
	Время выполнения задания	Правильность ответа	Дополнительные баллы за ответ на «чужой» вопрос
Капитан 1-й команды			
Капитан 2-й команды			
Капитан 3-й команды			
Капитан 4-й команды			

Четвертое задание музыкальное «Мы выбираем профессию»

Название команд	Критерии		
	Артистичность	Художественный уровень исполнения	Наличие костюмов, реквизита
1-я			
2-я			
3-я			
4-я			

Сводная итоговая таблица

Название команд	Лучшая история возникновения профессии	Лучшая креативная команда	Самая дружная команда	Баллы «болельщиков»
1-я				
2-я				
3-я				
4-я				

3. За две недели до начала мероприятия команды получают домашнее задание. Например, задание информационное «История возникновения профессии».

Представить выбранную профессию с использованием слайд-презентации.

Задание музыкальное «Мы выбираем профессию».

Участники команд готовят художественный номер о профессии с использованием музыкального сопровождения (на дисках, флэшкартах) или собственного аккомпанемента (музыкальные инструменты), костюмов, атрибутов для оформления номера.

4. За неделю до начала КВНа участники предоставляют информацию о профессиях, которые будут презентовать для того, чтобы профессии не повторялись.