

СОГЛАСОВАНО

Начальник отдела образования
Администрации Калининского района
Санкт-Петербурга



Н.В. Пичугина
2017 г.

УТВЕРЖДАЮ

ДИРЕКТОР ГБУ ДО ЦППМСП
Калининского района
Санкт-Петербурга



О.В. Баранова
2017 г.

ПОЛОЖЕНИЕ
о районной интерактивной профориентационной игре по станциям
(с элементами квеста)
«Лабиринт профессий»

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

- 1.1. Районная профориентационная игра по станциям «Лабиринт профессий» - это комплексное досугово-социокультурное мероприятие, направленное на повышение интереса учащихся к профессиональному образованию и оказание им профориентационной поддержки в процессе выбора профиля обучения и сферы будущей профессиональной деятельности.
- 1.2. Игра является одной из форм практической реализации районной Программы по профессиональной ориентации и обеспечения адаптации к рынку труда учащихся и выпускников общеобразовательных учреждений Калининского района.
- 1.3. Организацию и проведение конкурса осуществляет районный Кабинет профориентации учащихся «Кабинет профессий» Государственного бюджетного учреждения дополнительного образования Центр психолого-педагогической, медицинской и социальной помощи Калининского района Санкт-Петербурга

2. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

- 2.1. Подготовка к осознанному выбору профессии и пониманию значения профессиональной деятельности для человека и общества
- 2.2. Знакомство учащихся с миром профессий через вовлечение в социально-практическую деятельность.
- 2.3. Повышение информированности учащихся о профессиях и специальностях, востребованных на рынке труда Санкт-Петербурга.

3. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ

- 3.1. В игре принимают участие команды общеобразовательных школ района, сформированные из учащихся 8-9-х классов. Численный состав команды – 7 человек. Руководитель команды – педагог школы.
- 3.2. Место проведения – филиал ГБУ ДО ЦППМСП Калининского района Санкт-Петербурга (пр. Науки, 24/3, IV этаж).

4. ХОД ИГРЫ

- 4.1. Встреча участников
- 4.2. Вступительное слово ведущего:

- Представление членов жюри
- Ведущий знакомит участников с правилами игры и порядком подведения итогов:

В маршрутном листе команды жюри делает специальную отметку после прохождения каждой станции. При успешном прохождении игрового этапа команды получают из конверта (с номером команды) карточку с подсказкой. В конце игры каждая команда должна будет из полученных подсказок составить пословицу, вставить в нее пропущенное слово и написать эту пословицу в маршрутном листе. Маршрутные листы сдаются членам жюри. За это задание команда получает дополнительные баллы. Оценки за выступление на каждой станции жюри вносит в протокол игры. Оценивание работы на станциях проходит по 10-балльной системе, кроме конкурса пословиц и визитной карточки команды. За выполнение этих заданий команды получают максимум 5 и 7 баллов соответственно. Со всеми своими результатами команды смогут ознакомиться в итоговой таблице, заполняемой членами жюри при подведении итогов. Время пребывания на каждой станции – 10 минут

- Жеребьевка команд (команды определяют номер, в соответствии с которым они будут проходить станции, и последовательность представления визитных карточек команд, а также получают свой маршрутный лист под соответствующим номером).

4.3. Прохождение командами этапов игры по станциям

4.4. Подведение итогов игры. Награждение победителей.

5. КОНКУРСНЫЕ ИСПЫТАНИЯ

Название станции	Содержание конкурса
Визитная карточка	Краткое представление команды: название, эмблема, девиз (не более 2-х минут) Оценивается содержание и общее впечатление. (максимальное количество баллов – 7)
Эрудит	Командам выдается бланк с 5 различными заданиями с профориентационной тематикой (кроссворд, анаграммы, головоломка, ребусы и вопросы викторины). Командам предлагается в течение 10 минут выполнить как можно больше заданий. Чем больше правильных ответов дает команда, тем больше баллов она может набрать. Задание выполняется письменно. (максимальное количество баллов – 10)
Пойми меня	Одному из членов команды предлагается невербальным способом описать профессию, которую ему на карточке показывает ведущий, а команда должна угадать показанную профессию. Как только профессия командой угадана, участнику предлагается следующая карточка с названием профессии. Цель – угадать как можно больше профессий. Если на станции находятся 2 команды, то время выполнения задания каждой из команд

	сокращается до 5 минут, а ведущий определяет их очередность. (максимальное количество баллов – 10)
Защита профессии	На станцию приходят по 2 команды. Им предлагается выбрать по одной карточке с названием профессии и доказать, что она лучшая, приводя для этого различные аргументы. Команды чередуются в защите профессии, называя по очереди по одному аргументу. Чем больше обоснованных доказательств сможет привести команда, тем больше баллов сможет набрать. Если на станции присутствует только одна команда, то жюри просто оценивает их доводы (в том числе их качество и количество). (максимальное количество баллов – 10)
Конкурс капитанов	В конкурсе участвует вся команда. Капитану на голову надевается полоска с названием какой-то профессии, и он должен с помощью вопросов, задаваемых команде, угадать эту профессию. Вопросы должны быть сформулированы таким образом, чтобы команда могла отвечать только с помощью двух слов: «ДА» и «НЕТ». Команда может угадать несколько профессий. Это будет учитываться жюри при оценивании работы на станции. В ходе игры капитан может доверить выполнение этого задания другим членам команды. (максимальное количество баллов – 10)
Конкурс пословиц (дополнительное задание в формате квеста)	Команда должна составить из подсказок, полученных в ходе игры, пословицу, вставить в нее пропущенное слово и написать эту пословицу в маршрутном листе в конце игры (максимальное количество баллов – 5)

6. Заявка для участия в профориентационной игре по станциям «В мире профессий» подается в ЦППМСП (см. Приложение 1)

Координатор – Соркина Марина Борисовна – педагог-психолог ЦПМСС, методист руководитель районного Кабинета профориентации учащихся «Кабинета профессий»
Контактный телефон/факс 298-79-72

e-mail: filialcpmss@rambler.ru

Приложение 1

Директору ГБУДО ЦППМСП
Калининского района
Барановой О.В.

Заявка на участие в районной интерактивной профориентационной игре по станциям (с элементами квеста) «Лабиринт профессий»

Наименование образовательного учреждения (полное)			
Дата проведения игры			
Список участников команды	№ п/п	Фамилия, Имя	Класс
	1.		
	2.		
	3.		
	4.		
	5.		
	6.		
7.			
Капитан команды			
Ф.И.О. руководителя команды (педагога, готовившего команду)			
Контактный телефон			

Дата _____

Директор ГБОУ СОШ № _____ / _____