

# Профориентационная игра «Выпускник»

**Цель:** создание позитивного привлекательного образа выпускника школы.

Для проведения игры создаются 4 команды по 5 - 6 человек. Для каждой команды выделен отдельный стол, вокруг которого и располагаются ее члены. Игра состоит из нескольких этапов. Игру проводит психолог со своими помощниками.

1. Введение. Участникам напоминает легенда о Пигмалионе, скульпторе, который создал статую, в которую влюбился, от чего она ожила. Предложив воспринимать легенду как метафору, школьников просят создать такой образ выпускника школы, который был бы столь привлекательным, что в него можно было бы влюбиться, и тогда мы без сомнения получим таких выпускников в реальности.
2. «Волшебный магазин». «Представьте, что в вашу школу приехал волшебник со своим волшебным магазином. В этом магазине есть все человеческие качества, которые только можно представить. Каждому участнику игры можно приобрести по одному качеству, которое команда сможет использовать для того, чтобы "вылепить" свой образ выпускника».
3. Команды некоторое время обсуждают, какими качествами должен обладать выпускник, чтобы достичь успеха в жизни, чтобы реализовать свои способности. А затем каждый участник «покупает» у волшебника необходимое качество. Ведущий пишет название качества на цветном картоне (у каждой команды свой цвет). Когда все участники игры «купили» для своей команды качество, каждая команда составляет характеристику выпускника, используя имеющиеся у нее качества. Получившаяся характеристика оглашается.
4. Команды обмениваются мнениями о получившихся образах выпускника у других команд, о достоинствах и недостатках таких выпускников. Команда оценивает работу других команд, распределяя оценки 1, 2, 3 – чем больше нравится образ выпускника, тем меньше оценка (как места в соревнованиях). Для распределения мест можно выдавать жетоны с соответствующими цифрами.
5. Каждую команду просят проранжировать (расположить в порядке убывания значимости) «купленные» ею качества и написать ранг (1, 2, 3, 4, 5, 6) на обратной стороне соответствующей картонной карточки.
6. Каждая команда делегирует одного из своих членов для работы над общим для всех образе – характеристике выпускника школы. Четыре представителя от команд берут с собой карточки с качествами и их рангами и располагаются за отдельным столом. Их задача из всех качеств выбрать 8 или 12 (в 2 или в 3 раза больше чем число команд) для составления характеристики идеального выпускника.
7. Оставшиеся члены команды рисуют символы для качеств, которые были «куплены» их командой. Если игра проходит со зрителями, то во время работы команд можно попросить некоторых зрителей высказать свое мнение о представленных образах (работа какой команды больше понравилась, почему, что можно было бы сделать иначе?).
8. Группа представителей от команд оглашает получившуюся у них характеристику. Называют необходимые качества и чего можно достичь, обладая такими качествами. Картонные таблички с выбранными качествами вывешиваются для всеобщего обозрения. Там, скорее всего, окажутся таблички разного цвета (разных команд) и разного ранга (цифра на обороте).
9. Каждая команда предлагает способы воспитания у себя таких качеств, что надо делать, чтобы стать таким выпускником. Команды выбирают для этого «свои» качества, качества, написанные на табличках командного цвета.

10. Рядом с выставленными табличками – качества располагают рисунки-символы, соответствующие этим качествам и объявляется конкурс на лучшую эмблему (герб) выпускников нашей школы. В эмблеме рекомендуется использовать созданные символы.
11. Каждый участник игры на отдельном листочке пишет свои личные впечатления об игре, о том, какие качества лично он считает важными для выпускника школы, нравится ли ему получившийся образ выпускника.
12. Подводятся итоги игры. Возможно формальное выявление команды – победительницы. Для этого надо сложить рейтинги на карточках одного цвета. А к ним прибавить места, полученные на этапе 4. Команда, цвет которой получил наименьшую сумму, может быть объявлена победительницей.