**Сценарий классного часа для обучающихся 8 класса по профориентации**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **1** | **Название : «Я бы в инженеры пошел…»** |  |
| 2 | **Эпиграф** :**«То, что сегодня наука,- завтра техника!» (Э.Теллер*)*** |  |
| 3 | **Форма**: практическое занятие с элементами тренинга и игры |  |
| 4 | **Дата и место проведения**: 16.11.2022 МБОУ СШ№22 |  |
| 5 | **Кому адресовано**: учащимся 8В класса |  |
| 6 | **Организаторы (кто проводит мероприятие**): группа 8В класса из 8 человек и классный руководитель |  |
| 7 | **Основная цель**: расширение  и систематизация опыта и знаний участников о профессии «инженер» и профессионально важных качествах; актуализация саморазвития участников в рамках данной профессии; способствование развитию умений актуальных для данной профессии на основе самоанализа и в ходе игр, выполнения упражнений, тестов и заданий. |  |
| 8 | **Оборудование и технические средства**: компьютер, проектор, интерактивная доска. |  |
| 9 | **Декорации. Реквизит. Атрибуты**: просторное помещение, стулья по количеству участников, бланки используемых методик по количеству участников, ручки, фломастеры |  |
| 10 | **Ход мероприятия**:  1.Приветствие. 2. Ознакомление с правилами мероприятия: участники располагаются на стульях в кругу, принятие участниками правил работы: активность, свобода высказываний, открытость, безоценочность высказываний участников.  3. Проективный рисунок «Вольеры в зоопарке»  Участникам выдаются бланки с изображением прямоугольника, разделенного на две равные части.  Участникам предлагается «поселить» в изображенные вольеры двух животных (птиц), написав их название, а также дать каждому три подходящих эпитета. 4. Игра «Шоколадка»  Группам выдаются1-2 плитки шоколада (в зависимости от количества участников в группе).  Участники делятся на две равные  команды – справа и слева от ведущего. Каждой команде дается 1-1/2 шоколадки. Необходимо съесть ее, передавая друг другу так, чтобы последний кусочек достался последнему игроку команды. Выигрывает команда, справившаяся с заданием быстрее.  5. Игра «Башня»  Выдается равное количество газет для каждой группы. Участникам предлагается, в зависимости от общего количества, разделиться на группы (жребий) и в течение ограниченного промежутка времени из имеющихся газет построить башню максимально возможной высоты.  6. Игра в группах «Конструкторское бюро».  Группам выдаются бланки-задания (тест Беннета) по количеству участников различные для разных групп, но с одинаковым количеством задач на листе.  Работа в составе прежних творческих групп, 3 эксперта по желанию.  Участникам необходимо самостоятельно в течение ограниченного промежутка времени решить предложенные задачи. По истечении отведенного времени внутри группы сверить результаты, и заручиться правильностью у экспертов.  7. Ролевая  игра «Отдел кадров». Участникам предлагается:  Работа в двух кадровых отделах крупного предприятия, которому требуются инженерные кадры.  Специалистам информационного отдела необходимо обоснованно представить претендентам данные об особенностях профессии инженера по следующим блокам: -Хочешь ли ты…   * Сможешь ли ты… * Знаешь ли ты, что… * Готов ли ты… * Веришь ли ты, что…   Оценить свою расположенность к профессии «инженер» по результатам тест-анализа.  8. Итог занятия. «Инвентаризация» Рефлексия « Сегодня мне …»  Ведущие подводят итог.  Участники оценивают значимость для себя востребованных в ходе занятия навыков, способностей и полученной информации о профессии «инженер». |  |