**«Деловая игра – шаг к выбору будущей профессии»**

*Бахал А.М., учитель информатики МБОУ СОШ №6 им. Ф.И. Ярового ст. Норволеушковской Павловского района Краснодарского края*

Я думаю, что не меня одну посещают мысли что делать, когда твои ученики «Ничего не хотят…», «Ничего не учат…», постоянно слышишь «Зачем нам это надо…» Есть три силы, заставляющие детей учиться: послушание, увлечение, цель. Послушание подталкивает, цель манит, а увлечение движет. Стив Ирвин сказал: «Я думаю, что суть образования в том, чтобы увлечься чем-то. Если ты страстно болеешь своим делом, то учиться будет определенно легко». Так и наши учащиеся могут получить новые знания из практической деятельности и личного опыта.

Каждый ученик еще задолго до начала освоения курса информатики знакомится с основами работы на компьютере дома. Зачастую, приходя на урок, они не ждут ничего нового: виртуальный мир им хорошо знаком. Важная задача - перевести интерес обучающихся из ситуативной плоскости (интерес к компьютерным играм, общение в социальных сетях) и восприятия компьютера только как средства развлечения в интерес к компьютеру как средству личностного саморазвития и профессионального роста. Именно урок информатики дает хорошую возможность для демонстрации возможностей IT-технологий в повседневной, бытовой и профессиональной деятельности.

Выбор будущей профессии довольно сложная задача для учащихся, и мы на уроках должны как можно больше уделять внимание профориентации. Такая возможность появляется при использовании практико-ориентированного подхода.

На уроке в 9 классе при изучении темы «Решение задач на компьютере» я предлагаю ребятам деловую игру «Кадровое агентство». На этом уроке каждый ученик напишет свою историю трудоустройства. Учащиеся становятся соискателями на несколько должностей одной фирмы. Так же ребята совместно выбирают направление работы этой фирмы и придумывают ей название. Все профессии связаны с использованием информационных технологий. На первом этапе урока я предлагаю ученикам выбрать себе профессию из предложенного списка: программист, техник, дизайнер рекламы, секретарь, аналитик баз данных. Выбрав определенную профессию, я предлагаю ребятам поразмышлять о том какие знания и умения им будут нужны для работы. Такая история позволяет на уроке смоделировать реальную жизненную ситуацию с рядом проблем. Так, например, претендент на должность программиста должен составить приложение, которое будет приветствовать клиента фирмы и присваивать ему номер в очереди на оказание услуг; технику предлагается на тренажере собрать компьютер с определенными условиям эксплуатации для рабочего места сотрудника; дизайнеру рекламы разработать дизайн печатной листовки для фирмы; секретарь должен оформить деловую документацию; аналитику баз данных предлагается разработать базу данных своей подгруппы как сотрудников фирмы.

Для оценки выполнения практического задания заготовлены конкретные критерии, и все учащиеся принимают участие в обсуждении полученных результатов и принимают решение о трудоустройстве соискателя. Таким образом, формируются навыки самоанализа и ответственности за выполненную работу. Каждый ученик все свои достижения заносит в резюме, по эталону вычисляет свой тарифный коэффициент, анализируя который может оценить свою готовность к выбранной профессии. Ученикам, которые получили низкие тарифные коэффициенты я предлагаю пройти «курсы повышения квалификации» - получит индивидуальное дополнительное домашнее задание для усовершенствования умений и навыков в выбранном направлении.

Еще студенткой в одной из аудиторий на стенде я прочитала слова Альберта Эйнштейна «Я никогда не учу своих учеников. Я только даю им условия, при которых они могут сами учиться». Самым важным принципом в своей работе я считаю создание комфортной, увлеченной, творческой атмосферы на уроке.