**ДЕЛОВАЯ ИГРА**

**«Портфолио, или дневник личных достижений»**

Оценка является неотъемлемым элементом любой системы образования. Она может быть как средством принуждения, давления, так и средством развития. В последнем случае целесообразно, чтобы оценка представляла собой некий набор достижений школьника, ориентирующий его на дальнейшее продвижение в образовательной деятельности. Иными словами, представляла собой портфолио, являющееся, по определению Д. Мейера, “целенаправленной коллекцией работ учащихся, которая демонстрирует их усилия, прогресс, достижения в одной или более областях”. Такая коллекция предполагает вовлечение школьника в отбор ее содержания и его самостоятельное определение критериев этого отбора. Кроме того, портфолио позволяет оценить личную социальную успешность учащегося и является предметом рефлексии полученного опыта, образовательных и профессиональных перспектив старшеклассника. Для оказания целенаправленной помощи школьникам при формировании ими своего портфолио в нашем лицее проводится деловая игра “Портфолио, или дневник личных достижений”.

**Цель игры:**обучить школьников технологии работы с портфолио как инструменту самооценки личных достижений, образовательных и профессиональных перспектив.

**Задачи игры:**

– показать ценность портфолио в современном образовательном процессе и индивидуальном карьерном росте, т. е. выстраивании индивидуальной профессиональной траектории *(мотивационная задача);*

– овладение участниками игры технологией работы с портфолио в соответствии с поставленной целью: отбирать документы, систематизировать и оценивать их, а также публично презентовать *(учебная задача).*

**Сюжет игры**

Игра моделирует ситуацию рынка труда, т. е. ситуацию, при которой на существующие вакантные рабочие места для школьников *(в летний период)* претендует несколько людей. Возможность получить работу связана в том числе с умением презентовать свой опыт и личные достижения.

**Цель участника игры** – в ситуации конкуренции добиться получения работы.

**Участники-игры:**

– руководитель игры *(он же ведущий)*;

– тьюторы-консультанты;

– “представители фирм-работодателей”

– участники – учащиеся 9-х классов, которые приходят наигру с документами, материалами и папкой для портфолио.

**Основные понятия, используемые в игре:** портфолио, резюме, автобиография, рефлексия, самопрезентация, систематизация.

**Сценарий игры**

**Первый этап. *Введение в игровой сюжет***

**Ведущий.** Уважаемые учащиеся! Вы присутствуете на уникальной ярмарке вакансий рабочих мест, которая объявлена ведущими фирмами и компаниями страны. Вакансии предоставляются для молодых людей в возрасте 14–15 лет, готовых поработать в летний период. Количество мест в каждой фирме ограничено, поэтому все вы находитесь в ситуации конкуренции. Представляем фирмы, принимающие участие в ярмарке:

– *фирма “Интеллектуал”* – ключевое направление: интеллектуальная деятельность, связанная с разработкой новых идей для развития различных сфер жизнедеятельности;

– *фирма “Для человека”* – социальная деятельность в сфере коммуникаций, педагогические, психологические практики;

– *фирма “Предприниматель”* – предпринимательская деятельность: производство и продвижение на рынке новых продуктов, услуг; управление персоналом, менеджмент;

– *фирма “Художник” –* создание творческих продуктов, художественных, музыкальных текстов и т. д., объединяет творчески мыслящих людей. Условия, при которых вы сможете получить рабочее место:

1. Вы пишете заявление по установленной форме на участие в конкурсе.

2. Формируете индивидуальный пакет документов (портфолио) и представляете его на экспертизу в фирму.

3. Проводите самопрезентацию портфолио. По условиям ярмарки вы можете подать заявления одновременно в несколько фирм и участвовать в нескольких презентациях.

Набор в фирмы будет происходить на основе индивидуальной рейтинговой оценки. Большее количество презентаций увеличивает для вас шансы попадания в ту или иную фирму. Если вы утвердились в выборе фирмы, то добивайтесь поставленной цели, если пока не можете однозначно определить свою сферу деятельности, подавайте заявления в разные фирмы и пробуйте себя. Ваша задача – добиться получения рабочего места. Участникам выдаются бланки заявлений на участие в конкурсе. Учащиеся пишут заявление, автобиографию, оформляют резюме по заданному образцу. На этом этапе в работу включаются тьюторы-консультанты, которые дают экспертную оценку автобиографиям и резюме.

В течение часа игрового времени участники обязаны зарегистрировать свои заявления в фирмах, а также сдать автобиографии и резюме их представителям.

**Второй этап. *Теоретическое введение в тему “портфолио”***

Участники игры знакомятся с общими представлениями о структуре портфолио, их возможными моделями и критериями отбора содержания. На этом этапе они знакомятся с ключевыми принципами организации индивидуального портфолио: системность, логика, информативность, презентабельность и др. Схема портфолио, которая предлагается участникам для работы *(в соответствии с портфолио, принятым в школе)*

***1. “Учебные достижения”*** или ***“Мои успехи в учебе”***

Представляются в виде зачетных книжек, рефератов по предметам, других письменных работ, удостоверений о победах в олимпиадах, предметных конкурсах и др.

***2. “Образовательные технологии”***

В этом разделе портфолио собираются проектные, исследовательские работы, сертификаты, дипломы, если эти работы выходят за пределы образовательного учреждения.

***3.*** ***“Образование за пределами школы”***

Фиксируются достижения в системе учреждений дополнительного образования детей *(в спортивных секциях, школах искусств, различных кружках, творческих студиях и др.).*

***4.*** ***“Самопознание и самореализация”***

Представляются результаты психологических исследований, содержащих информацию с динамикой саморазвития, а также успехов, ценных для личностного роста.

***5.*** ***“Рефлексия”***

***6. “Моя деятельность в обществе и для общества”***

***7. “Планы на будущее”***

Приводится индивидуальная образовательная программа или иные формы.

**Третий этап. *Индивидуальная работа с портфолио***

На этом этапе учащиеся разрабатывают свою систему организации индивидуального портфолио, систематизируют документы и материалы. В процессе работы участники игры имеют возможность проконсультироваться и попросить помощи у тьюторов-консультантов.

**Четвертый этап. *«Круглый стол» с представителями фирм***

Презентация фирм проходит вформе «Круглого стола», на котором их представители информируют школьников о своей деятельности, о том, какие требования к личностным профессиональным качествам работника она предъявляют. Выступающие обозначают и аргументируют те критерии, по которым будет оцениваться презентация участников конкурса. Учащиеся имеют право задать вопросы представителям фирмы, чтобы выяснить, каким образом лучше провести самопрезентацию, чтобы стать победителем в конкурсе.

**Пятый этап. *Подготовка к самопрезентации*.**

На этом этапе учащиеся самостоятельно готовят текст самопрезентации, корректируют содержание портфолио, консультируются с тьюторами.

**Шестой этап. *Конкурс вакансий***

На этом этапе происходит самопрезентация школьников по фирмам. Участники представляют на экспертизу представителям фирм свои портфолио и получают их оценку. В результате каждая фирма формирует рейтинг претендентов. Ведущий подводит итоги конкурса, объявляет победителей.

**Седьмой этап. *Рефлексия***

Участники игры пишут рефлексивные тексты относительно своего участия в игре, планируют дальнейшую работу с портфолио.

**Система оценивания, принятая в игре**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | Вид деятельности | Баллы  (максимальная оценка) |
| 1 | Текст автобиографии | 15 |
| 2 | Текст резюме | 15 |
| 3 | Содержание портфолио | 25 |
| 4 | Самопрезентация | 20 |
| 5 | Рефлексивный текст | 25 |
| Итого: | | 100 |

Перевод игровых баллов в учебную отметку:

***30 – “удовлетворительно”;***

***31–65 – “хорошо”;***

***66–100 – “отлично”.***