**Пояснительная записка**

Тема проекта: «Профориентация»

Участник проекта: Краснова Полина 8 «А»

Консультант:  Бурикова И.В.

**Цель проекта:**

Облегчить выбор профиля ученикам. Подобрать нужную информацию для рекомендаций.

**Проблема проекта:**

Не каждому ученику могут подойти мои рекомендации, это зависит от индивидуальных способностей и предпочтений.

Часто случается, что в течение углублённого изучения предметов по выбранному профилю, ученик теряет интерес к этим предметами, и наоборот. проявляет повышенный интерес и способности к предметам другого профиля. Учащийся может перейти на другой профиль.

(Решение проблемы: можно попробовать сделать индивидуальный тест, но это будет сложно, или несколько разных тестов, занятий для точного результата. Но, разумеется, решение перейти на другой профиль, может возникнуть и в 10 или в 11 классе, так как у ученика могут поменяться интересы).

**Задачи проекта:**

* Моя основная задача это дать рекомендации по выбору профиля.
	+ Сделать тест
	+ Сделать игру
		- Подобрать нужную информацию

Провести игру у 7х классов

**Продукт проекта:**

В качестве формата продукта я выбрала игру. Тест сделан в виде игры.

На основе этой игры, я проанализировала полученную информацию и сделала выводы.

На сайте гимназии я выложила тест для определения профиля.

Я провела игру у 7х классов, всего принимало участие 10 человек.

**Описание игры:**

Игра сделана в электронном виде и состоит из трех этапов. На каждом этапе участнику задаются вопросы. Игрок должен выбрать только один вариант. Ответ «не знаю» - не засчитывается.

**Ход игры:**

В каждом ходе участник должен отвечать на вопросы.

**Задача игрока:**

Задача игрока отвечать на вопросы максимально быстро, не раздумывая

На сайте гимназии я прикрепила подробные правила к игре и саму игру.

**Цель игры:**

Цель игры помочь ученикам с выбором профиля, облегчить выбор.

Чем мой тест отличается от тестов в Интернете?

Так как мой тест сделан в виде игры, ученики не так напрягаются и беспокоятся о результате. Соответственно результат правдивее, потому что ответы были даны в расслабленном состоянии. Также игры проходят обычно веселее, чем тесты.

Чтобы оценить насколько моя игра оказалась информативна для участников, я сделала два опросника (опросники есть на сайте гимназии). Первый опрос я провела перед игрой, а второй после игры. По результату второго опроса (я вывела результат в виде диаграммы в программе Excel) и сделала выводы.

Пользоваться моей игрой сможет каждый, так как я выложу тест в Интернет. Тест будет в свободном доступе. Также планирую выложить тест не только на сайт гимназии, но и за рамки сайта. Например в социальную сеть, как Вконтакте.

**Собственные критерии оценивания продукта проекта:**

«5» - если мой продукт будет качественным и эффективным. Он поможет 85%- 100% учащимся (10 человек).

«4» - если мой продукт будет качественным. Он поможет 65%-85% учащимся.

«3» - если мой продукт будет не эффективным, не все получится, не вся идея продукта реализуется. Он поможет 50%-65% учащимся.

«2» - если мой продукт не удастся и не окажется эффективным.