

МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА

СЦЕНАРИЙ МЕРОПРИЯТИЯ

Интеллектуальная командная игра

по профориентации

с мультимедийной поддержкой

«СВОЯ ИГРА – ЗНАТОКИ ПРОФЕССИЙ»

для обучающихся 8-9 классов



Номинация:

«Профориентационное мероприятие»

Авторы-составители:

Материкин Иван Владимирович,

заведующий структурным подразделением

«Центр профориентации молодежи»

Антонова Лада Владимировна,

заместитель директора по ОМР

Содержание

Пояснительная записка.....	3
Конспект мероприятия.....	5
Приложение 1.....	11
Приложение 2.....	12
Приложение 3.....	13

Пояснительная записка

Жизненные планы старшеклассников, которые стоят на пороге выбора профессии, отличаются резкой дифференциацией по интересам и намерениям, но совпадают в главном — каждый хочет занять достойное место в жизни, получить интересную работу, хорошо зарабатывать.

Большую помощь старшеклассникам в формировании личности, в обучении принимать жизненно важные решения, поиске цели в жизни, в выборе профессии может оказывать внеклассная профориентационная работа: игры, упражнения, конкурсы и т.д. Одно из направлений работы — профориентационная игра.

Издавна игра была контрольным мериллом проявления всех важнейших черт личности. Именно в ней человек обнажает свои интеллектуальные ресурсы, именно поэтому она взята на вооружение в системе профессиональной подготовки. К последним видам игр можно отнести и активизирующие методы профессионального и личностного самоопределения, предполагающие своеобразный мысленный эксперимент, воображаемую деятельность по планированию собственной жизни и профессионального развития. Удачно проведенная профориентационная игра нередко является стимулом для последующих шагов и действий на пути к профессиональному и личностному самоопределению учащихся. Профориентация потенциально содержит в себе большие игровые возможности.

В настоящее время, больших скоростей и открытий, цифровизации наиболее востребованными становятся интерактивные формы профориентационной игры. Во время ее проведения участники становятся более раскрепощенными в общении, повышают познавательную-речевую активность, учатся вместе решать задачи, согласовывать различные точки зрения, брать на себя ответственность, разделять и адекватно воспринимать успех и неудачу команды, что приводит к сплочению подростково-юношеского коллектива.

Представленная методическая разработка - аналог телевизионной викторины «Своя игра» с применением личностно-ориентированной и игровой технологий. Для участия в игре не требуется углубленных знаний, но необходим широкий кругозор, общая эрудиция. Содержание одной из категорий игры основывается на профессиях будущего, предложенных российским проектом «Атлас новых профессий», другой — помогает обратить внимание учащихся на востребованные профессии рынка труда Рязанской области.

Универсальность данной методической разработки состоит в том, что содержание заданий, выбранные профессиональные сферы и категории можно варьировать в зависимости от возможностей и приоритетов проводящего игру

образовательного учреждения, стоящих педагогических задач, индивидуальных особенностей и запросов участников.

Представленная разработка направлена на решение актуальных педагогических и профориентационных задач:

Цель: создание позитивной мотивации к осознанному, ответственному выбору профессии.

Задачи:

1. Воспитание умения работать в команде, уважения к сопернику, воли к победе, находчивости.

2. Расширение кругозора учащихся, активизация интеллектуальной деятельности через использование формы игры.

3. Формирование умений обдумывать и принимать решения, развитие мышления, памяти, эрудиции.

Оборудование: проектор, ноутбук, презентация игры, грамоты, столы по количеству команд, стулья.

Форма проведения: игра с мультимедийной поддержкой (презентация Microsoft PowerPoint).

Форма работы: групповая.

Время проведения: 40-45 минут

Категория участников: учащиеся 8-9 классы

Ожидаемые результаты:

- ориентирование учащихся на востребованные профессии рынка труда Рязанской области.
- повышение компетентности обучающихся в области знаний о профессиях, приобретение новых знаний;
- повышение уровня знаний учащихся об исчезнувших профессиях и профессиях будущего;
- развитие умений вести диалог, слушать собеседника, излагать и аргументировать свою точку зрения, сотрудничать со взрослыми и сверстниками, работать в команде;
- формирование активной личностной позиции обучающихся в ситуации выбора, уверенность в коллективном решении поставленных задач;
- повышение мотивации обучающихся к новым формам работы;
- умение разбираться в содержании профессиональной деятельности, умение анализировать, сопоставлять, логически мыслить.

Конспект мероприятия

Структура игры:

1. Вступительное слово.
2. Подготовка к игре.
3. Правила игры.
4. Порядок проведения игры.
5. Подведение итогов.

Вступительное слово:

Создать атмосферу игры и сохранить ее в течение всего мероприятия — важнейшая задача ведущего. Для этого он должен заранее тщательно познакомиться со всеми вынесенными на игру вопросами, чтобы интереснее их подать.

В начале игры ведущий знакомится с командами, представляет жюри, объясняет порядок и условия проведения игры. Члены жюри получают регистрационный бланк с системой оценок. Ведущий приглашает капитанов команд для жеребьевки, которая определяет очередность представления команд. Далее в течение 5—7 минут капитаны представляют свои команды, знакомят присутствующих с игроками, кратко рассказывая об их интересах и увлечениях, о профессиональных планах.

Подготовка к игре:

На этом этапе активно работают и учащиеся и организаторы. Организаторы игры проверяют техническую исправность необходимой аппаратуры. Школьники делятся на 3 команды и придумывают названия команд, связанные с какой-либо профессией.

Правила игры:

В «Своей игре» участвуют 3 команды. Им предлагаются вопросы по 6 разделам, пяти уровней сложности (в 100, 200, 300, 400 и 500 баллов), всего 30 вопросов. В таблице представлены категории и очки. Методом жребия выбирается очередность ответа команд. Команде дается 1 минута на ответ. За каждый правильный ответ команда получает баллы соответственно таблице. Если команда неправильно ответила на вопрос, дается возможность ответить команде, следующей в очереди. Также ей приплюсовываются баллы. Жюри ведёт подсчёт очков. Выигрывает команда, набравшая наибольшее количество баллов.

Порядок проведения игры:

На экране появляется вопрос, ведущий его зачитывает, после чего у отвечающей команды есть 1 минута на обсуждение. Ответ озвучивается ведущему. За правильный ответ команда получает баллы. Если команда ответила неправильно, то право на ответ уходит к другой команде, согласно жребию.

ВНИМАНИЕ: пользоваться сотовыми телефонами запрещается

Категория «Профессии в книгах»

100 баллов: Кем по профессии был Джузеппе в сказке Алексея Толстого «Золотой ключик, или приключения Буратино»? (ответ: столяр)

200 баллов: Кем мог работать в наши дни волк из сказки «Волк и семеро козлят»? (ответ: пародист)

300 баллов: Какая профессия была у папы Чука и Гека? (ответ: геолог)

400 баллов: Какой профессией наградила фея из сказки Шарля Перро «Золушка» крысу? (ответ: кучер)

500 баллов: Кем работал Данила по сказке П.П. Бажова «Каменный цветок»? (ответ: малахитовых дел мастер)

Категория «Необычные профессии» **100 баллов:**



(ответ: трамбовщик пассажиров)

200 баллов:



(ответ: больничный клоун)

300 баллов:



(ответ: переворачиватель пингвинов)

400 баллов: На итальянских фабриках по производству сыра есть такая должность: сотрудник стучит по головке сыра серебряным молоточком, чтобы определить степень созревания продукта. До полной готовности пармезан

доходит за 3 года и звук от постукивания каждый день разный. (ответ: сырный слушатель)

500 баллов:



Категория «Викторина»

100 баллов: Какой писатель познакомил детишек всего мира с тем, чем пахнут ремёсла?(ответ: Джанни Родари)

200 баллов: Представитель этой профессии был и парикмахером, и банщиком, и даже владел некоторыми приемами хирургии. (ответ: цирюльник)

300 баллов: В английском словаре Вебстера 1828 года, определение этого слова приводится как: «Человек, который ведет расчеты». Прежде, чем это стало вещью, это был человек, как правило, молодая женщина. Что это за профессия? (ответ: компьютер)

400 баллов: Представитель какой профессии в послереволюционной России назывался «шкрабом»? (ответ: учитель)

500 баллов: Старейший вуз г.Рязани. Официально 1930г. считается годом основания института, но фактически его история началась с 1915 года. (ответ: РГУ им. С.А. Есенина)

Категория «Что это за профессия?»

100 баллов: Когда-то они гвоздями не пользовались, ценили топор, говоря: «Топор – всему делу голова». Эта профессия распространена и всегда нужна. (ответ: плотник)

200 баллов: Способен оригинально мыслить, глубоко понимать происходящее, должен быть объективным. Должен уметь писать тексты, сценарии, делать видео- и фотосъемки. (ответ: журналист)

300 баллов: К ним не испытывает теплых чувств большинство населения всех стран. Их основная обязанность – работа с декларациями. (ответ: налоговый инспектор)

400 баллов: Цель данного специалиста – продать товар или услугу. Эта работа привлекает молодежь. (ответ: менеджер по рекламе)

500 баллов: Этот специалист так формулирует современный способ использования живых ресурсов природы – брать в природе только проценты, основную часть оставлять нетронутой (ответ: эколог)

Категория «Ассоциации»

100 баллов: Собака, собаковед, дрессировщик, служба, след (ответ: кинолог)

200 баллов: Расследование, Шерлок Холмс, Агата Кристи, улика. (ответ: детектив/сыщик)

300 баллов: Алгоритм, код, Стив Джобс, драйвер. (ответ: программист)

400 баллов: Проект, план, гармония, чертеж, рисунок, конструкции (ответ: архитектор)

500 баллов: Измерение, описание, масштабы, съемка, экспедиция, глазомер. (ответ: техник-топограф)

Категория «Профессии будущего»

100 баллов: Генетический консультант, сетевой врач, консультант по здоровой старости, тканевый инженер. (ответ: медицина)

200 баллов: science-художник, тренер творческих состояний, личный тьютор по эстетическому развитию. (ответ: культура и искусство)

300 баллов: Киберследователь, цифровой лингвист, дизайнер интерфейсов.
(ответ: IT-сектор)

400 баллов: Архитектор территорий, разработчик тур-навигаторов, режиссер индивидуальных туров. (ответ: туризм и гостеприимство)

500 баллов: Специалист по рециклингу одежды, эксперт по здоровой одежде, техно-стилист. (ответ: легкая промышленность)

Подведение итогов:

Жюри производит подсчет очков и объявляет победителя. Награждение победителя и участников.

Профориентационные игры и занятия создают благоприятные условия для углубления, творческого применения теоретических знаний на практике, способствуют выработке умений и навыков, развитию и дифференциации интересов, склонностей и способностей учащихся, что в конечном счете приводит к формированию устойчивой профессиональной направленности личности.

В ходе данной игры ребята узнали названия новых профессий, прошли испытания на дружбу и взаимопомощь, научились быстро находить выход в трудной ситуации, повысили уровень осведомленности о мире профессий, о различных сферах труда, получили дополнительные знания о своих профессиональных интересах, способностях и личностных особенностях.

Бланк для жюри

Название команды	1 категория	2 категория	3 категория	4 категория	5 категория	6 категория
Команда 1						
Команда 2						
Команда 3						
ИТОГО баллов:						

Отзыв об игре

1. Понравилась ли вам игра?

- да
- ничего так
- нет
- не знаю

2. Хотели бы вы принять участие еще в каких-нибудь мероприятиях по профориентации?

- да
- нет
- не знаю

3. Выскажите свое мнение об игре

Отзыв об игре

1. Понравилась ли вам игра?

- да
- ничего так
- нет
- не знаю

2. Хотели бы вы принять участие еще в каких-нибудь мероприятиях по профориентации?

- да
- нет
- не знаю

3. Выскажите свое мнение об игре

ФОТООТЧЕТ

