**Методическое сопровождение игры – соревнования.**

**Тема: «Мир профессий»**

**Цель:** расширение знаний учащихся о профессиях.

**Задачи:**

- формировать интерес к профессиям;

- познакомить детей с несколькими видами профессий;

- показать значение трудовой деятельности в жизни человека;

- расширить кругозор учащихся, обогатить их словарный запас.

**Оборудование:**

- компьютер, мультимедийное устройство, экран, альбомные листы, гуашь, кисти, карандаши.

Игра – соревнование проводится в первых, во вторых классах. Предварительной подготовки для проведения мероприятия не требуется. Класс делится на группы. Каждой группе даются одинаковые задания (см. на слайдах). После выполнения каждого задания ответы групп проверяются (примерные ответы даны на следующих слайдах) и за правильный ответ каждая группа получает жетон. В конце игры подводится итог, и объявляются победители. Выбрана такая форма проведения классного часа, т.к. огромная роль в развитии и воспитании ученика принадлежит игре – важнейшему виду детской деятельности. Она является эффективным средством формирования личности школьника, его морально – волевых качеств. В игре реализуется потребность воздействия на мир, развиваются и совершенствуются познавательные, умственные и творческие способности детей.

Игровая технология приоткрывает ребёнку незнакомые грани изучаемой науки, помогает по-новому взглянуть на привычный урок, способствует возникновению у школьников интереса к учебному предмету. Процесс обучения становится более эффективным.

Игровая технология должна обладать существенным признаком - чётко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом. Структура включает в себя:

- образовательную задачу;

- игровые действия;

- правила игры;

- результат.

Особенности игры в том, что воспитательное значение во многом зависит от профессионализма педагога, от знания психологии ребенка, учета его возрастных и индивидуальных способностей, от правильного методического руководства взаимоотношениями детей, от четкой организации и проведения всевозможных игр.

Игру можно использовать при решении практически любой проблемы, стоит только внести в него элемент соревновательности или предложить участникам войти в какую-то роль. Если сложный теоретический вопрос решается путем диалога сторонников различных точек зрения, если ребята выступают в качестве журналистов, актеров, писателей, исследователей, если стоит вопрос: кто быстрее, лучше, интереснее и т.п. выполнит задание, — это уже игра. И она часто продуктивнее других форм работы.