ИГРА-КОНКУРС «Я В МИРЕ ПРОФЕССИЙ»

Целью данной игры-конкурса является:

- расширить имеющиеся у учащихся знания о разнообразном мире профессий;

- проверить степень усвоения теоретиче­ской информации в игровой форме;

- помочь ученикам пережить ситуацию успеха, созданную собственной активностью.

Реквизиты: карточки с названиями профессий, специальностей и должностей; пла­кат «Ошибки, сопутствующие выбору профессии»; карточки с описанием ассоциаций.

Этапы подготовки и проведения игры-конкурса

I. Организационно-подготовительный.

В течение всего учебного года в классе проводились часы общения с разнообраз­ной тематикой, позволяющие сделать вывод, что профессиональная деятельность чело­века является неотъемлемой частью его жизнедеятельности, и что каждый человек дол­жен самостоятельно и сознательно выбирать свою профессию. Данное мероприятие стало заключительным в серии классных часов.

Класс разбился на четыре команды, в каждой был выбран капитан и предложено домашнее задание к конкурсу «Шок-шоу» и музыкальному конкурсу. Участники были ознакомлены с заданиями и критериями оценки:

* Время на подготовку конкурсного задания.
* Полнота и точность ответа.
* Оригинальность в исполнении, актерское мастерство. В жюри приглашены три ученика десятого класса.

II. Основной (игровой).

1. Командам задается по три вопроса и в течение трёх минут они должны ответить:

* Что такое профессия?
* Что такое специальность?
* Что такое должность?

На каждый вопрос команды приводят свои примеры.

Профессия - это род трудовой деятельности, требующий определенной подго­товки и являющийся обычно источником существования.

Специальность - это вид занятия в рамках одной профессии (инженер-механик, врач-кардиолог).

Должность - это служебная обязанность, служебное место. Это круг действий, возложенных на определенного человека и безусловных для выполнения.

1. Игра-соревнование «Найди свою пару».

Команды строятся в шеренгу лицом друг к другу. На спину играющим прикреп­ляют таблички с названиями профессий, специальностей и должностей. По команде ведущего участники отыскивают свои пары. Побеждает та команда, которая быстрее организуется в пары.

1) учитель - учитель начальных классов, учитель информатики - завуч;

2) продавец - заведующий отделом - продавец продовольственных / промышленных товаров;

1. врач - врач-окулист, терапевт - заведующий отделением / поликлиникой;
2. актёр - комедийный актёр - директор театра / помощник режиссера;
3. водитель - водитель троллейбуса - начальник гаража / механик.

3. Конкурс капитанов.

С участниками игры обсуждаются типичные ошибки, сопутствующие выбору профессии. Затем капитанам команд выдаются листки с описанием ассоциаций следующих профессий: парикмахер, маляр, медсестра, скульптор. Через две минуты они дают свой ответ (возможна помощь команды).

1. мягкий, шелковистый, ножницы, перекись, бигуди;
2. краски, кисть, грязный, трудный, забор, стены;
3. терпение, боль, уколы, добрая, опрятная, процедурный кабинет;
4. глина, памятник, упорный, дерево, бетон, бюст, выставка...

Жюри оценивает точность выполнения задания.

4. Домашнее задание. Шок-шоу «Один день из жизни ...»

Ведущий: Представим, что каждая группа ребят выбрала свою будущую профессию. Какой они её видят? Полезной и нужной людям, скучной и нудной? На суд жюри и зрителей будут представлены сценки из жизни учителя, врача, геолога и биолога.

Продолжительность выступления - не более 5 минут. Максимальная оценка - 5 баллов. Жюри учитывает артистизм участников, оригинальность сюжета, наличие реквизита.

5. Заключительный конкурс - музыкальный «Щас спою!».

Каждой команде дается возможность исполнить куплет песни, в которой называется какая-либо профессия.

Звучат песни: «Три танкиста, три веселых друга», «Стюардесса по имени Жанна, «Не кочегары мы, не плотники», «Бухгалтер, милый мой бухгалтер».

Жюри учитывает музыкальное сопровождение и вокальные данные участников. Затем подводятся итоги этого конкурса, и объявляется общий результат каждой команды. Победители получают призы.

III. Аналитический.

Игра-конкурс «Я в мире профессий» позволила вовлечь всех учеников класса в процесс творчества, помогла им практически использовать приобретенные знания и умения, сплотила ребят в процессе выполнения разнообразных заданий и способствовала развитию их самостоятельности, инициативы, обогатила коллектив и личность каждого ученика ценным опытом, позволила каждому проявить и совершенствовать свои задатки и способности.

Литература

1. Классный руководитель. Научно-методический журнал. №2. 2004. С. 18-24.
2. Классный руководитель. Научно-методический журнал. №7. 2004. С. 106.
3. Махаева О.А., Григорьева Е.Е. Я выбираю профессию. - М.: УЦ «Перспектива», 2000.
4. Руденко В.И. Новые школьные КВНы и конкурсы. Лучшие сценарии. - Ростов--Дону: Феникс, 2004.