

Профориентационная игра

Игра «Что? Где? Когда?» может быть использована профконсультантами, психологами и педагогами в качестве активной формы профессиональной ориентации школьников 7–11 классов.

Существенным моментом игры является участие в ее проведении представителей профессиональных учебных заведений и предприятий. Формы участия могут быть любыми, например: консультирование школьников по условиям поступления и обучения в учебном заведении, реклама предприятия, спонсорство, учреждение специальных призов, выступления во время пауз и т.д.

Задачи: активизация процесса профессионального самоопределения; расширение представлений о различных сферах труда, мире профессий; повышение информированности о формах профессиональной подготовки и различных учебных заведениях региона

Материалы и оборудование: игровое поле, рулетка, секундомер, гонг, конверты с вопросами, реквизит для представления вопросов, музыка, табло результатов.

1. ОПИСАНИЕ ИГРЫ «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?»

1. ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

На этом этапе активно работают и учащиеся, и организаторы. В школах формируются команды из числа заинтересованных и эрудированных ребят. Организаторы игры проводят с участниками несколько консультаций, где рассказывают об особенностях игры, о том, как конструировать вопросы.

Главная задача школьников на подготовительном этапе — разработка вопросов с профориентационным содержанием. Готовя вопросы, они знакомятся с многообразием мира профессий, историей их возникновения, содержанием, условиями труда, с требованиями, предъявляемыми к человеку. Ребята обращаются к специальной литературе, встречаются и общаются со специалистами.

Таким образом они получают и усваивают знания о мире профессий и о конкретных профессиях, расширяют свой кругозор. Процесс подготовки вопросов служит своеобразной разминкой, настраивает участников на игру. Мы считаем, что самостоятельная подготовка вопросов ребятами — это принципиально важный момент всей игры. Поэтому крайне нежелательно выставлять на игру вопросы, подготовленные не участниками команд, а ее организаторами. Организаторы на подготовительном этапе ведут переговоры с командами, оказывают им консультативную помощь, контролируют готовность, приглашают представителей профессиональных учебных заведений, находят спонсоров (организации, заинтересованные в рекламе своих профессий), готовят и оформляют помещение, планируют размещение рекламных стендов (столов) для представителей профессиональных учебных заведений, готовят таблички с указанием их названия. Заранее необходимо продумать призы и награды победителям. Лучше всего, если призы будут смешными, тогда проигравшим будет не так обидно — смех компенсирует разочарование от проигрыша.

2. ПРАВИЛА ИГРЫ

Любая игра проводится по правилам, которые могут изменяться в зависимости от конкретных условий. Они определяют общий ход игры, атмосферу в зале и настроение участников.

Примерные правила игры «Что? Где? Когда?»

1. В игре могут принимать участие одновременно две, три или четыре команды. Это могут быть команды классов, школ или районов города. Игра рассчитана на учащихся 7–11 классов. Состав команды 4–6 человек.
2. Игра начинается с представления команд (Приложение 1). Очередность представления определяется жеребьевкой
3. Каждая команда выставляет на игру по 6 своих вопросов и отвечает на 6 вопросов соперников (Приложение 2). Вопросы до начала игры передаются организаторам.
4. Если команда не дает правильного ответа, то на вопрос могут отвечать болельщики. Это правило дает возможность активизировать всю аудиторию и включить ее в игру. По решению жюри команде, болельщики которой дали правильный ответ, могут начисляться дополнительные баллы.
5. Побеждает команда, набравшая наибольшее количество баллов.
6. Во время пауз может звучать информация о профессиональных учебных заведениях, музыкальные заставки, ребята могут выступить с номерами художественной самодеятельности.

Создать атмосферу игры и сохранить ее в течение всего вечера — важнейшая задача ведущего. Для этого он должен заранее тщательно познакомиться со всеми вынесенными на игру вопросами, с командами участников, с учебными заведениями, спонсорами и их рекламой.

3. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ ИГРЫ

Игра начинается со вступительного слова ведущего, который приглашает на сцену команды-участницы, представляет гостей игры — спонсоров, представителей профессиональных учебных заведений и предприятий, объясняет порядок и условия проведения игры.

Утверждается состав жюри из числа учителей, представителей профессиональных учебных заведений и школьников. Члены жюри самостоятельно выбирают председателя, который следит за соблюдением правил игры и точностью подсчета результатов, принимают систему 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, коротко рассказывая об их интересах и увлечениях, о профессиональных планах. После подведения итогов выполнения этого задания и занесения результатов на табло ведущий объявляет переход к следующему этапу игр

Представители команд по очереди (согласно жеребьевке или по желанию) подходят к игровому полю, на котором предварительно разложены в конвертах все вопросы, и выбирают по одному вопросу команды-соперницы (для поддержания игровой ситуации желательно использовать рулетку, например, как в игре «Поле чудес»).

После того как будет задан вопрос, звучит гонг. Время на подготовку ответа определяется решением жюри в начале игры и может составлять 1–3 мин. Первой отвечает команда, которая быстрее всех подготовила ответ. Если ответ неправильный (точность ответа определяет жюри), то предоставляется возможность дать ответ другой команде.

В случае, когда игроки не знают ответа на вопрос или дают неверный ответ, ведущий обращается к болельщикам.

Игра продолжается до тех пор, пока не будут заданы все вопросы

Игра неизменно вызывает большой интерес ребят, так как дает возможность проявить свои знания, способность к живой импровизации и расчетливому риску, умение быстро принимать решение и брать ответственность на себя.

Успех игры во многом определяют заложенные в ней динамизм, высокий интеллектуальный накал и принцип соревнования

Музыкальное оформление создает особую атмосферу в зале, на фоне которой хорошо усваивается и прочно запоминается предлагаемая информация.

4. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ

В конце игры жюри подводит окончательные итоги. Работа жюри может строиться по любому принципу, например по трехбалльной системе оценки.

Представление команд:

3 балла — отлично;

2 балла — хорошо;

1 балл — плохо.

Оценка ответов на вопросы команд-соперниц:

3 балла — за правильный и полный ответ;

2 балла — если ответ не совсем точный;

1 балл — за правильный ответ, данный болельщиками команды.

Если дан неправильный ответ или у команды и ее болельщиков нет ответа, балл не присуждается

Правильный ответ зачитывается председателем жюри или представителем команды, на чей вопрос ребята не смогли ответить.

Кроме того, по решению жюри могут начисляться дополнительные баллы за интересные или оригинальные собственные вопросы, за активность болельщиков и т.д

Команда-победительница определяется по наибольшему количеству набранных баллов. Победители награждаются призами (в награждении могут принимать участие спонсоры).

Кроме того, при подведении итогов жюри может отметить лучшего игрока, самого активного болельщика и т.д.

Представители профессиональных учебных заведений и предприятий могут дополнительно учредить свои призы.

II. УЧАСТИЕ В ИГРЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ

УЧЕБНЫХ ЗАВЕДЕНИЙ

Профориентационную направленность игры усиливает участие в ней профессиональных учебных заведений города и области.

Перед началом и в перерывах игры представители учебных заведений дают справочно-информационные консультации об условиях приема и обучения, о вступительных экзаменах и конкурсах, рассказывают о профессиях и специальностях, по которым ведут подготовку.

Консультанты могут использовать различные справочно-информационные и наглядные материалы: буклеты, фотографии, альбомы, рекламные плакаты-приглашения, образцы готовой продукции, сделанные руками учащихся (микросхемы, модели одежды, кондитерские изделия и др.).

В паузах учащиеся профессиональных учебных заведений могут выступить с номерами художественной самодеятельности. Каждое такое выступление будет сопровождаться некоторой информацией об учебном заведении. Например: «Слово предоставляется будущим железнодорожникам. Ярославский техникум железнодорожного транспорта готовит специалистов для Северной железной дороги, которая связывает центр России с необъятными просторами Сибири и Дальнего Востока. Нетрудно представить, как много специалистов необходимо для обслуживания такой огромной по протяженности трассы».

Еще пример: «От коробейников до коммерсантов, от дворцового кондитера до оператора по выпечке кондитерских изделий — такой длинный путь проделали древние профессии, которым сегодня обучают в Ярославском торгово-экономическом техникуме».

Паузы можно заполнять музыкальными заставками, демонстрацией моделей одежды, выполненной руками будущих закройщиков и швей.

Профессиональные учебные заведения и предприятия могут выставить на игру свои вопросы, касающиеся их сферы деятельности; учредить призы за правильные и оригинальные ответы, а также призы типа «Мисс игры «Что? Где? Когда?», «За лучший вопрос», «За оригинальный ответ», «Самому активному болельщику» и т.д.

Училища, техникумы, колледжи, вузы, а также промышленные предприятия района могут выступить в качестве спонсоров одной из команд-участниц, предложив ей костюмы, эмблемы, значки, подарки...

III. КОНСТРУИРОВАНИЕ ВОПРОСОВ

Для участия в игре каждая команда должна подготовить по 6 вопросов о профессиях. Это могут быть вопросы об истории или перспективах развития профессии; о содержании или орудиях труда; о требованиях, которые предъявляются профессией человеку; об известных людях, достигших в своей профессии высоких или необычных результатов.

Главные требования к вопросам:

1. Вопрос должен касаться содержания профессии или специальности.
2. Необычность и красочность формы представления вопроса.
3. Четкий, строгий, однозначный ответ (при необходимости со ссылкой на литературный источник).

Существует несколько типов вопросов. С ними нужно познакомить участников команд при подготовке к игре (Приложение 2).

ПРИЛОЖЕНИЯ

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

Представление участников

«Х – в училище осваивает профессию оператора ЭВМ, светлая математическая голова, образец удачного сочетания в одном человеке свойств формального и неформального лидера».

«У – в детстве хотела быть солдатом, окончила музыкальную школу, любит музицировать, хочет связать с музыкой свою будущую профессию».

ПРИЛОЖЕНИЕ 2

Примеры вопросов по профориентационной тематике

1. Вопросы с использованием «черного ящика»



Вопрос

В этом ящике находится орудие труда, используемое в работе музыканта, сталевара, врача. Что в ящике?

Ответ: ложка. Музыканты-ложечники; врач в домашних условиях проверяет зев больного обычной ложкой; сталевары берут пробу стали специальной ложкой.



Вопрос

Кто из царей знал 14 ремесел? Назовите царя и не менее 6 ремесел, которыми он владел.

Ответ: Петр I – плотник, кораблестроитель, кузнец, токарь, оружейный мастер, моряк и др.

Источник: Энциклопедия для детей. Т. 5, ч. I
М.: Аванта +, 1995. С. 496.

Блиц-игра

(3 вопроса за 1 минуту, на обдумывание каждого вопроса – 20 сек.)



Вопрос

Кто был профессионалом:

- в литературе и медицине (**ответ:** А.П. Чехов);
- в музыке и химии (**ответ:** А.П. Бородин);
- в литературе и дипломатии (ответ: А.С. Грибоедов).
- **Источник:** Малый энциклопедический словарь Брокгауза и Ефрона.
- Вопросы можно оформить более интересно.



Вопрос

Звучит музыка из оперы «Князь Игорь». Какой еще профессией владел автор данного музыкального произведения?

Ответ: А.П. Бородин – химик.

Источник: Малый энциклопедический словарь Брокгауза и Ефрона.



Вопрос

Мальчик розу увидал,
Розу в чистом поле,
Аромат ее впивал,
Любовался вволю.

Эти строки принадлежат великому немецкому поэту Гете. В какой еще области человеческой деятельности известно его имя?

Ответ: в области естествознания, а именно ботаники. Гете – автор работы «Опыт о метаморфозе растений». В приведенном четверостишии, таким образом, дается подсказка «знатокам».

Источник: Советский энциклопедический словарь. М., 1989. С. 299.

3. Вопросы с участием сказочных персонажей

Вопрос

Кем бы могли работать в наши дни:

- Волк из сказки «Волк и семеро козлят» (**ответ:** пародистом).
- Красная Шапочка (**ответ:** социальным работником).
- Герой мультфильма «Каникулы в Простоквашино» кот Матроскин (**ответ:** коммерсантом, животноводом, председателем колхоза).

4. Вопросы с демонстрацией каких-либо предметов

Вопрос

На подносе выносятся скальпель, огурец, одеколон и ножницы. Представители какой профессии пользовались данными средствами в своей работе?

Ответ: цирюльник. Он пользовался этими предметами во время бритья и стрижки клиентов (огурец – за щеку).

5. Вопросы, связанные с историей профессий

Вопрос

В какую профессию сегодня превратилась профессия трубочиста?

Ответ: слесарь-водопроводчик.

Вопрос

Выдь на Волгу,
чей стон раздаётся

Над великою русской рекой?

Этот стон у нас
песней зовется,

То бурлаки идут бечевой.

Кем работают сегодня представители этой профессии?

Ответ: мотористами-рулевыми.

Источник: Мир профессий: Человек – техника.

М.: Молодая гвардия, 1978. С. 290.

6. Вопросы на основе пословиц, поговорок, произведений живописи и литературы

Вопрос

«Работа у нас такая – доставлять людям радость». В одной пословице эта профессия сравнивается с профессией врача. В Ярославле есть профучилище и техникум, в которых можно получить эту профессию. Назовите профессию и учебные заведения.

Ответ: профессия – повар. Ее можно получить в ПУ № 9, в торгово-экономическом техникуме.

Пословица: «Добрый повар стоит доктора».

Источник: Русские пословицы и поговорки: Учебный словарь.

М.: Школа-Пресс, 1994. С. 391.

Вопрос

Назовите профессию, имеющую место в современном производстве, определить которую поможет персонаж романа А. Дюма-отца «Королева Марго» Екатерина Медичи.

Ответ: профессия травильщицы, широко распространенная в современном химическом производстве.

Источник: 2000 профессий, специальностей, должностей.

Энциклопедический справочник. Минск, 1986. С. 391.

7. Вопросы-шутки

Вопрос

Какую профессию вы посоветуете выбрать двум очень разговорчивым женщинам, любящим говорить по поводу и без повода?

Ответ: профессию трепальщицы, которая широко распространена в современном ткацком производстве.

Вопрос

Что общего у ЭВМ с коровой?

Ответ: профессия человека, их обслуживающего, называется оператор (оператор ЭВМ и оператор машинного доения).

Источник: 2000 профессий, специальностей, должностей.
Энциклопедический справочник. Минск, 1986. С. 286, 287.

Вопрос

Мы на закате
с поля возвращались,
Ядреным потом
стылый воздух пах.
У каждого обветренно качалась
По-за плечом
рубашка на граблях.
Назовите профессию человека, написавшего эти строки?

Ответ: поэт.

8. Вопросы типа «Угадай профессию»

Вопрос

«Моя профессия на ваш взгляд может показаться легкой, но от нее зависит работа целого коллектива. Эта профессия требует постоянного движения и крепких нервов. Не всегда меня знают в лицо, так как чаще встречаются с моей спиной. Назовите мою профессию».

Ответ: дирижер.

Вопрос

Назовите профессию, содержание которой полностью меняется, как только она переходит из мужских рук в женские.

Ответ: профессия машинист – машинистка.

Вопрос

Представитель какой профессии управляет процессами: диффузией и ферментацией?

Ответ: повар, кулинар-кондитер.