**Игра «Профессиографическое лото»**

**Цель.** Расширить кругозор учащихся о разнообразии мира профессий. Укрепить и развить межличностные отношения между учащимися.

**Место проведения**: класс, комната отдыха.

Время проведения: внеурочные часы, выходные дни.

**Оснащение**. Русское лото (карточки, мешочек с бочонками), таблица с набором пронумерованных и кратким описанием профессий. (Табл. 1.)

**Правила игры**. В игре принимают участие школьники любого возраста. Они занимают места за общим столом и получают от 1 до 3 карточек лото. Ведущий (из числа участников) кладет перед собой таблицу с перечнем пронумерованных профессий, берет мешочек с бочонками лото и объявляет начало игры.

**Ход игры**. Ведущий вынимает из мешочка бочонок, громко и четко объявляет его номер, при этом показывая участникам игры его номер. Затем ведущий оперативно по таблице под указанным номером бочонка зачитывает краткое описание профессии. Игроки за ограниченный промежуток времени (5-10 с.) без подсказок, определив название профессии, закрывают фишками имеющие на своих карточках названный номер бочонка. Участники, не отгадавшие профессию, пропускают указанный номер. Ведущий продолжает игру до тех пор, пока один из ее участников не закроет полностью одну из строк карточки. После этого право ведущего передается другому игроку и т.д. Выигравший считается участник, который первый наберет наибольшее количество баллов. Например, 6 баллов: первая (верхняя) строка - 1 балл, вторая (средняя) – 2 балла, третья (нижняя) строка - 3 балла. Игра данной группы школьников считается оконченной. За стол приглашается следующая группа учащихся и вместе с ними победитель предыдущей игры. Игра продолжается в той же последовательности. По итогам игры объявляется победитель. Ему вручается приз (диплом).

Примечание.

1. Заключительный этап игры можно закончить суперигрой. В ней принимают участие только победители предыдущих этапов игры. При этом рекомендуется использовать таблицу с описанием более сложных, многопрофильных и универсальных профессий (например: инженер-конструктор, техник-оператор, художник-модельер, фермер, предприниматель и др.).

2. Описание профессий по классам должно соответствовать программному материалу предмета «Технология».

Таблица 1.

Примерный вариант описаний профессий для учащихся 5-6 классов

|  |  |
| --- | --- |
| **Номер**  **бочонка** | **Краткое описание профессии** |
| 1(столяр) | Изготавливает мебель. |
| 2 (плотник) | Работает топором, строит дома. |
| 3 (швея) | Изготавливает различную одежду. |
| 4 (слесарь) | Обрабатывает металлы, используя ручные инструменты. |
| 5 (токарь) | Работает на винторезном токарном станке. |
| 6 (фермер) | Владелец сельскохозяйственного предприятия. |
| 7 (повар) | Занимается приготовлением пищи. |
| 8 (парикмахер) | Делает стрижки и прически. |
| 9 (дизайнер) | Оформляет интерьер помещений. |
| 10 (врач) | Лечит людей, помогает больным. |
| 11 (пилот) | Водит самолеты. |
| 12 (жестянщик) | Изготовляет изделия из тонколистового металла. |
| 13 (кондитер) | Изготовляет сладкие изделия из муки. |
| 14 (телефонист) | Обеспечивает связь между абонентами |
| 15 (контролер) | Следит за качеством технологического процесса и готовой продукции. |

**Игра «Знатоки профессий»**

Участники игры садятся в круг. В центре – ведущий. Он говорит: «Внимание!» и указывает на любого игрока, называя громко и четко любую букву (кроме ь, ъ, ы, й). Игрок, на которого указал ведущий, должен быстро, четко и громко назвать профессию на эту букву. Например: (л) – лоцман, (н) –нормировщик, (к) – коммивояжер, (р) – раклист, (и) – истопник, (а) – артист, (к) –кастелянша, (т) – телеграфист, (т) – токарь, (т) – ткач… и т. д.

Тот, кто не успевает в отведенное время назвать профессию, выбывает из игры. Игра продолжается до тех пор, пока останутся два – три участника. Они объявляются победителями. Им присваивается звание «**Знатоки профессий**».

**Игра « Пантомима»**

Все рассаживаются на стульях, расставленных вдоль стены помещения. Один из участников игры – ведущий. Он показывает жестами и мимикой характерные признаки одной из профессий.

Каждый игрок с поднятием руки заявляет о своем желании правильно назвать профессию. За верный ответ игрок получает жетон. По окончание игры

объявляется победитель.

В игре используются профессии наиболее доступные для пантомимы. Например, милиционер-регулировщик, маляр, плотник, скрипач, пианист, официант и др.

**Игра «Семь нот»**

Участникам игры предлагается перечислить профессии, начинающиеся с названия музыкальных нот: **ДО, РЕ, МИ, ФА, СОЛ(Ь), ЛЯ, СИ**. Например, добытчик, редактор, мимеограф, фармацевт и т.д. Нота **ЛЯ** используется внутри слова, например, столяр, маляр.

**Игра «Проверь себя!»**

Класс делится на две команды. Если дети сидят за партами, то принадлежность к той или иной команде будет определяться рядом, на котором они находятся.

Всем участникам раздаются контрольные карты (См. Табл.).

Учитель объясняет правила игры, затем проверяет готовность класса и объявляет о начале. По окончанию учитель предлагает проверить, насколько правильно заполнены карточки, и зафиксировать допущенные ошибки. При этом он демонстрирует карту, заполненную без ошибок, заранее приготовленную или изображенную на доске. Выигрывает та команда, у которой меньше суммарное число ошибок.

**Правила игры.**

Учитель демонстрирует картинку (См. Рис.), содержание которой должно ассоциироваться у учащихся с той или иной профессией, находящейся в левой колонке контрольной карты. Также должен сообщаться номер картинки, указывающий на очередность показа.

Играющий должен поставить крестик напротив названия профессии, которой, по его мнению, соответствовала демонстрированная учителем картинка, в колонке с объявленным номером. Важно, чтобы картинки объективно отражали содержание профессии, и не было спорных моментов.

Таблица

Примерная форма контрольной карты

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Название профессии \ № | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |  | n |
| водитель |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| врач |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| строитель |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| военный |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| музыкант |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| электрик |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| учитель |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| актер |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| химик |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| повар |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| продавец |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Другие профессии |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

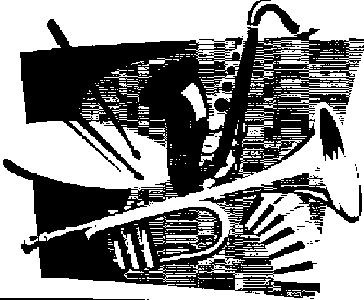


Рис. Пример демонстрируемой картинки.

*Примечание.* Результаты игры могут ответить на вопрос: правильно ли сформированы у детей представления о профессиях. Она может применяться на уроках 3 – 5 классов.