

О. А. Сафронова, учителю математики,
А. М. Барзунова, учителю информатики,
МО «Общеобразовательная школа-интернат
основного общего образования спортивного профиля»,
г. Ленинск-Кузнецкий

В мире профессий

Методическая разработка профориентационной игры

Цель: Формирование представлений о многообразии профессий.

Задачи:

1. Дать представление обучающимся о различных профессиях;
2. Способствовать профессиональному самоопределению обучающихся;
3. Формировать умение обрабатывать информацию о различных видах трудовой деятельности.

Категория участников: 5-7-й класс.

Количество команд: 2.

Время проведения игры: 40-45 мин.

Оборудование: карточки с заданиями для каждой команды, лист оценивания команд, наградные материалы.

В современной школе происходит внедрение в учебный процесс новых форм и технологий обучения, использование на уроках и во внеурочной деятельности интегрированных форм обучения и осуществление метапредметных связей. Интеграция как определяющая тенденция познавательного процесса позволяет создать условия для формирования метапредметных компетенций обучающихся. Метапредметность обеспечивает формирование целостной картины мира в сознании ребенка.

При интеграции появляется возможность выйти за рамки одной учебной дисциплины, наглядно показать, как всё в мире взаимосвязано и одновременно усилить мотивацию изучения предмета.

Интегрированное внеклассное мероприятие дает возможность расширить информацию о профессиях, углубить понимание, уточнить различные понятия, обобщить материал, соединить опыт учащегося и теорию его понимания, систематизировать изученный материал по теме

«Кодирование информации» предмета «Информатика», показать связь каждой профессии с математикой, её важность и значимость в жизни человека.

Так, данная разработка представляет собой профориентационную игру с использованием интеграции математики и информатики.

Методическая разработка «В мире профессий» ориентирована на средний школьный возраст (5-7 класс), в случае усложнения заданий игры также может быть использована среди старших школьников. Данное мероприятие рассчитано на 40-45 мин. Разработка может быть интересна классным руководителям, воспитателям, кураторам по профориентационной работе, заместителям директора по воспитательной работе. Внеклассное мероприятие, которое представлено в данной разработке, может быть проведено в актовом зале, учебном кабинете, игровой комнате.

Вводный этап

Ведущий приветствует участников игры, и рассказывает о том, что сегодня им предстоит проверить свои знания о многообразии профессий, для этого предлагает принять участие в профессиональной интерактивной игре по миру профессий. В начале игры необходимо разделить на две команды и придумать название.

Основной этап

Игра состоит из четырех этапов. На первом этапе участники разгадывают название игры, далее разгадывают с помощью различных кодов и шифров названия восьми профессий, которые связаны с математикой. На втором этапе каждая команда по очереди выбирает цифру, соответствующую названию какой-либо профессии и отгадывает её. При проверке ответа открывается информация с фотографией профессии и стихотворением о ней. Все профессии закодированы различными шифрами, которые изучаются в курсе информатики в основной школе. Тема «Кодирование информации» является благодатной почвой для формирования у обучающихся логического и эвристического мышления.

Интерактивная игра разработана средствами популярной прикладной программы MS PowerPoint 2003, которая является простой в освоении и

удобной в использовании. В презентации используются гиперссылки, кнопки перехода к меню, а также кнопки проверки ответов, что обеспечивает интерактивность и удобство. Материалы игры характеризуются гибкостью, простотой освоения и использования, наличием дружественного интерфейса с пользователем, быстрым доступом к информации, простотой модернизации, большим разнообразием представления информации в максимально удобной для пользователя форме.

Задания игры предназначены для проверки знаний обучающихся о профессиях. Учитель разбирает каждый ответ, при необходимости поясняет и корректирует ответы обучающихся. Команды отвечают поочередно, за каждый правильный ответ команда получает по 5 баллов.

По итогам второго этапа мы можем увидеть все закодированные профессии и их связь с математикой (слайд со стихотворением).

На третьем этапе команды получают карточки с заданием разгадать пословицы о профессиях и труде. В этом конкурсе оценивается правильность составления пословицы и время выполнения задания. В конце данного этапа проводится проверка ответов команд с использованием слайда презентации. За каждую правильно разгаданную пословицу команда получает по 5 баллов.

Четвертый этап игры называется «Профсловарь». Каждой команде по очереди предлагается отгадать профессию по ключевым словам, представленным на слайде презентации. Ответы проверяются на слайдах презентации. За каждый правильный ответ команда получает по 5 баллов.

Заключительный этап

Мероприятие заканчивается заключительным словом, подсчетом баллов каждой команды, подведением итогов игры, награждением команд, рефлексией.

Вопросы для рефлексии:

- Понравилась ли Вам игра?
- Какие задания были наиболее интересными, вызвали затруднения?
- Что вы сегодня узнали нового?

- Пригодились ли Вам в этой игре знания по информатике из темы «Кодирование информации»?

- Скажите, насколько знание математики помогает в освоении современных профессий?

- Хотели бы вы узнать о других профессиях, назовите их?

В конце игры ведущий говорит о том, что для овладения выбранной профессией необходимо хорошо учиться, иметь крепкие знания по всем предметам, особенно по математике как основному школьному предмету.

Список литературы

1. Кузьмина, А. А. Интегрированный урок в контексте предметности обучения [Текст] / А. А. Кузьмина, Т. Д. Донева // Школьные технологии. – 2014. – № 3. – С. 119-127.
2. Метельская, А. Возможности интегрированного урока [Текст] / А. Метельская, М. Сушкина // Учитель. – 2007. – № 6. – С. 41-43.
3. Пайгусов, А. И. Конструирование интегрированного содержания на уровне предмета [Текст] / А. И. Пайгусов // Школьные технологии. – 2006. – № 2. – С. 81-83.