**Пояснительная записка**

В современном мире требуется человек со сформированной мотивацией к профессиональному самоопределению, разбирающийся в современном рынке труда, умеющий осуществлять осознанный выбор в пользу той или иной профессии.

**Профориентация в школе** – это комплекс действий для выявления у школьников склонностей и талантов к определённым видам профессиональной деятельности, а также система действий, направленных на формирование готовности к труду и помощь в выборе карьерного пути.

Младший школьный возраст называют вершиной детства. Ребенок сохраняет много детских качеств: легкомыслие, наивность, взгляд на взрослого снизу вверх. Но, именно в этот период ребенок начинает задумываться о своей будущей профессии, он фантазирует, каким он будет. Данный возраст характеризуется любознательностью, любопытством, огромным желанием и умением собирать информацию о мире профессий и охотно выбирать соответственную роль в игровой деятельности.

В средней школе необходимо развивать у школьников осознание личностного смысла в приобретении познавательного опыта и интереса к профессиональной деятельности, формировать представления о собственных интересах и возможностях, побуждать стремление к приобретению первоначального опыта в различных сферах социально-профессиональной практики.

Групповое и индивидуальное профконсультирование, профессиональное самопознание с целью выявления и формирования адекватного принятия решения о выборе профиля обучения в старшей школе

Подготовка учащихся к самостоятельному, осознанному выбору профессии должна являться обязательной частью гармоничного развития каждой личности и неотрывно рассматриваться в связке с физическим, эмоциональным, интеллектуальным, трудовым, эстетическим воспитанием школьника, т.е. быть интегрирована в весь учебно-воспитательный процесс, а следовательно профориентационная работа в школах является одним из важнейших компонентов в развитии как отдельно взятого человека, так и общества в целом.

Профориентационная работа с обучающимися, в рамках программы «Выбор профессии», **направлена** на оказание помощи в планировании профессионального будущего, выборе профиля обучения, профессии, которая принесет удовлетворение. Станет базисным элементом для создания успешной карьеры.

Методическая разработка дистанционного урока (занятия) «Профориентационная игра «Где логика?» ставит своей **ЦЕЛЬЮ:** в игровой форме актуализировать интерес обучающихся к различным профессиям.

**Задачи:**

* стимулирование интереса к профессиям, закрепление умений применять полученные знания в нестандартной ситуации;
* развитие логического мышления, творческой активности, внимания, находчивости и сообразительности, памяти, интеллектуальных способностей учащихся;
* воспитание дружелюбного отношения друг к другу, ответственности в принятии решения, духа здорового соперничества.

**Охват участников, целевая аудитория:** обучающиеся 8-11 классов.

**Срок реализации:** в течение учебного года в рамках классного часа, занятий или уроков по профориентации в дистанционном формате.

**Форма проведения:** интеллектуальная игра.

**Методы или технологии**, применяемые на данном мероприятии: проблемная ситуация, ситуация успеха, технология сотрудничества.

В связи с нетрадиционной формой проведения мероприятия, **прогнозируемый результат** заключается в следующем: побуждение интереса изучению мира профессионального труда, стимулирование когнитивной деятельности, развитие толерантности. Как показывает практика, активные формы и методы преподавания отдельных предметов наилучшим способом активизирует познавательные способности подростков, развивают интерес к данному предмету и повышают авторитет учителя в глазах ученика.

**Профориентационная игра «Где логика?»**

**Цели игры:** в игровой форме актуализировать интерес обучающихся к различным профессиям.

**Задачи:**

* стимулирование интереса к профессиям, закрепление умений применять полученные знания в нестандартной ситуации;
* развитие логического мышления, творческой активности, внимания, находчивости и сообразительности, памяти, интеллектуальных способностей учащихся;
* воспитание дружелюбного отношения друг к другу, ответственности в принятии решения, духа здорового соперничества.

**Участники игры.**

1. В игре могут принимать участие обучающиеся индивидуально, две команды или более в зависимости от количества классов в параллели. Возможно проведение игры внутри класса. Число членов команд – два-три человека. Команде необходимо придумать название.
2. Ведущий, которым может быть старшеклассник.
3. Жюри состоит из преподавателей.
4. Болельщики могут помогать своей команде, участвуя в специальных конкурсах.

**Оборудование:** сигнальные карточки, презентация ([*Приложение*](https://urok.1sept.ru/articles/664539/pril.pptx) *1*),интерактивная доска, проектор, экспертные листы для членов жюри (*Приложение 2*)

**Ход мероприятия**

**Ведущий:**

**(Слайд 1)**

Здравствуйте дорогие друзья! Я рад(а) приветствовать вас всех в нашем шоу «Где логика?». Известные вам логические операции, такие, как классификация, анализ и синтез, доказательство или опровержение применяются людьми постоянно, причем как при решении сложных задач, так и в быту в повседневной жизни. Умение правильно рассуждать и делать правильные выводы требуется человеку на протяжении всего его существования. Именно логика позволяет принимать верные решения в самых разных ситуациях. Сегодня мы попробуем проверить ваши умения логически мыслить и принимать правильные решения в ходе работы над некоторыми вопросами профориентации. И мы приветствуем наши команды. (Объявляется название каждой команды и ее участники).

 **(Слайд 2)**

И у нас **I раунд**, который называется **«Найди общее»**. Объясняю правила первого раунда: на экране высвечивается три картинки, задача участников связать логически между собой эти картинки. Кто первый нажимает кнопку и подает сигнал, тот и получает право ответить. Команда зарабатывает 1 балл за выигранный раунд, а не за каждое задание. Правила понятны? Тогда начинаем!

1. **(Слайд 3)** Врач,продавец, воспитатель (**Ответ:** *профессии типа Человек-Человек, работа с людьми*)
2. **(Слайд 4)** Балерина, художник, дизайнер (**Ответ:** *профессии типа Человек-Художественный образ, профессии, связанные с различными видами искусства*)
3. **(Слайд 5)** Программист, бухгалтер, переводчик (**Ответ:** профессии типа Человек – Знаковая система)
4. **(Слайд 6)** ботаник, зверовод, бактериолог (**Ответ:** *профессии типа Человек-Природа*)
5. **(Слайд 7)** Сварщик, водитель, швея(**Ответ:** *профессии типа Человек-Техника*)

**Ведущий:** На этом **I раунд**, закончен и победу в нем одерживает команда …(говорит название).

**(Слайд 8)**

А у нас **II раунд** под названием **«Кто в доме живет?»**

Объясняю правила **II раунда**: на экране высвечивается изображение комнаты дома. Вам по находящимся там вещам необходимо догадаться, кому может принадлежать эта комната. Команда, первая подавшая сигнал получает правило ответить первой, затем выслушивается ответ второй команды и т.д. 1 балл начисляется за правильный ответ. Правила понятны? Приступаем.

**(Слайд 9).**

**Ведущий:** Правильный ответ – логопед. Его дает команда… (название команды), и ей присуждается 1 балл.

Да, действительно. Это изображение комнаты Логопеда. [Логопед](https://www.polismed.com/subject-logoped.html) – это специалист, который занимается выявлением, диагностикой и исправлением различных дефектов речи у детей, подростков, взрослых и пожилых людей. Логопед обладает специальными навыками обучения, тренировки и лечения пациентов, у которых нарушено произношение отдельных букв или звуков, слогов, слов или целых предложений и фраз.

**(Слайд 10).**

Мы переходим к **III раунду** – **«Добей мудреца»**. Правила раунда «Добей мудреца». На экране высвечивается высказывание известного человека, но в нем не хватает последнего слова или словосочетания. Вам необходимо продолжить высказывание, для чего вам будет представлено три картинки, одна из которых будет вам подсказкой. Команда, подавшая первой сигнал, получает право ответить. 1 балл начисляется за раунд в целом. Итак, поехали:

1. **(Слайд 11)** «Знание – ***сила***».
*Френсис Бэкон, английский философ,* *основоположник* *экспериментального метода в науке*
2. **(Слайд 12)** Считают, что успех приходит к тем, кто рано встает. Нет: успех приходит к тем, кто встает в **хорошем настроении**.

*Ашар Марсель, Французский сценарист и драматург*

1. **(Слайд 13)** На мой взгляд, лестница к успеху ведёт скорее сразу **во все стороны**, а не наверх.

*Энди Уорхол, Американский художник, продюсер, дизайнер, писатель, издатель журналов и кинорежиссёр.*

1. **(Слайд 14)** «Свобода творчества — свобода делать ***ошибки***»*.*
*Петр Капица, советский инженер, физик,* *академик АН СССР, лауреат Нобелевской премии по физике (1978)*

**Ведущий:** Наш **III раунд** завершен. Победу в этом раунде одержала команда…(название команды).

**(Слайд 15)**

Мы переходим к **IV раунду,**который называется **«Убери лишнее»**. Правила IV раунда следующие: на экране представлено четыре картинки, одна из которых лишняя, вам нужно определить какая и логически это объяснить. Право первого ответа у команды первой нажавшей кнопку. 1 балл начисляется за выигранный раунд. Понятны правила? Тогда, вперед!

1. **(Слайд 16)** Инструменты хирурга 1Скальпель, 3 Игольница, 4 Зажимы кожные, бельевые. Ответ: 2 картинка. Оториноларинголог (ЛОР, специалист в области заболеваний уха, горла и носа)
2. (слайд 17) 1, 2, 3 картинки - врач сурдолог. Специалист, который занимается диагностикой, лечением нарушений слуха и коррекцией уже имеющихся проблем в этой области —  подбором слуховых аппаратов (**Ответ:** 4 картинка Психиатр (специалист по психическим расстройствам)
3. **(Слайд 18)** 2, 3, 4 - Геолог, это специалист который занимается оценкой месторождений полезных ископаемых, их выявлением,  и исследуют особенности различные земных недр. (**Ответ**: 1*гидролог -* это специалист, который исследует водные ресурсы планеты.).
4. **(Слайд 19)** 1, 2, 3 – Кузнец мастер, занимающийся обработкой горячего металла. (Ответ: 4 – повар горячего цеха, шашлычник)
5. **(Слайд 20)** 1. Андрей Макаревич (Московский архитектурный институт – художник-график и архитектор), 2. Гарик Мартиросян (Ереванский государственный медицинский университет – невропатолог-психотерапевт), 3. Управленец Гарик Харламов (Государственный университет управления, по специальности «Управление персоналом») (**Ответ: работает по своему профессиональному образованию.** *4 Лео Бакерия – детский кардиохирург*).

**Ведущий:** В **IV раунде**победу одержала команда… (название команды). Пора объявить предварительные итоги. Счет таков…(объявляет счет на данный момент игры). А теперь пусть команды отдохнут, а болельщики, поддерживающие свою команду, помогут заработать ей дополнительный балл, отвечая на предложенные вопросы **V раунда,**который называется **«Классика жанра»**.

**(Слайд 21)** На слайде отражены в ребусах профессии, в картинках известные пословицы и поговорки, имеющие то или иное отношение к миру профессионального труда . Угадайте, что же зашифровано в этих картинках. Если вы знаете ответ на поставленный вопрос, вам необходимо поднять руку. Если болельщик одной команды, первым поднявший руку, отвечает неправильно, право ответа переходит к болельщику другой команды. Жюри проследит за порядком поднятия рук. 1 балл получает та команда, болельщики которой победили в этом раунде. Приготовились, начали!

1. **(Слайд 22)** Водитель
2. **(Слайд 23) Плотник**
3. **(Слайд 24)** Пословица: Делу – время, потехе – час.
4. **(Слайд 25)** Пословица: У плохого мастера всегда инструмент виноват.
5. **(Слайд 26)** Пословица: Куй железо, пока горячо.
6. **(Слайд 27)** Пословица: Не игла шьёт, а руки.

**Ведущий:** Подведем итоги раунда для болельщиков. За победу болельщиков в этом раунде 1 балл получает команда …(название команды).

**(Слайд 28)**

Мы продолжаем игру. **VI раунд**- финальный раунд. Называется он **«Чего не хватает?»**

Объясняю правила VI раунда: на экране высвечивается картинка, на которой не хватает какого-то элемента. Вам найти недостающий элемент и назвать его. В этом раунде 1 балл начисляется за каждый правильный ответ, а не за раунд. Поехали!

1. **(Слайд 28)** Повар (**Ответ:** не хватает поварёшки или скалки)
2. **(Слайд 30)** Строитель (Ответ: не хватает инструмент мастерок)
3. **(Слайд 31)** Спортсмен (**Ответ:** не хватает - мяч, ракетки…)
4. **(Слайд 32)** Швея (**Ответ:** не хватает нитки, ножницы, иглы)
5. **(Слайд 33)** Парикмахер (**Ответ:** ножницы, расческа, фен, плойка)
6. **(Слайд 34)** Автомеханик (**Ответ:** Ключ, масло машинное)
7. **(Слайд 35)**  Почтальон (**Ответ:** Письмо, газета, посылка)
8. **(Слайд 36)** Пилот (**Ответ:** штурвал, наушники, иллюминатор)
9. **(Слайд 37)** Актер театра и кино (**Ответ:** костюм, грим, бутафория)

**Ведущий: (Слайд 38)** Это был финальный раунд. Подведем итоги. Слово предоставляется жюри.

Со счетом … выигрывает команда …(название команды).

Команда (ы) … получает (ют) утешительный приз.

**Ведущий:** **(Слайд 39)** Дорогие ребята! Хочется сказать вам слова благодарности за проявленную творческую активность и бурную фантазию, за поддержку и умение слышать и слушать. Надеюсь, что эта игра позволила вам не только иначе взглянуть на профессии, но и развить свою логику, пополнив копилку своего жизненного опыта. До новых встреч!

**Литература:**

1. Анн Л.Ф. Психологический тренинг с подростками. – СПб.: Питер, 2016.
2. Родионов В.А. и др. Я и другие. Тренинги социальных навыков. Для учащихся 1 – 11 классов. – Ярославль, 2011.
3. Борисова Е.М.. Логинова Г.П. Индивидуальность и профессия. – М., 1991.
4. Ветрова В.В. Я – справлюсь. – М., 1996.
5. Выбираем профессию: 100 вопросов и 100 ответов. – М., 1990.
6. Мир профессий. В 6-ти т. – М., 1985-1989.
7. Моя профессиональная карьера (пособие для учащихся). – М., 1993.
8. Проскуров В.С. Азбука предпринимательства. – М.. 1993.
9. Прощицкая Е.Н. Выбирайте профессию. – М., 1991.
10. Фролов И.Т. Перспективы человека. – М., 1993.