**ЧТО? ГДЕ? КОГДА?**

**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.

I. 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 игры.

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 дляобслуживания 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».

« *Y- 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.*

**2. Вопросы об известных людях, которые достигли про­фессиональных высот в са­мых разнообразных областях:**

• *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 раздается

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.

*Составители:*

*Светлана КОНДРАТЬЕВА,*

*Наталья СОКОЛОВА,*

*Марина ХАХУНОВА.*

*Под ред. Ирины КУЗНЕЦОВОЙ.*

Школьный психолог № 36,

2003год.