

Но ребята нас спасали
От невежества и тьмы,
Нас лечили, одевали —
Человеком стали мы!

Припев:

Мы будем все учиться,
Чтоб многого добиться,
Чтоб все уметь легко-о-о-о,
Здесь все благоустроим
И корабли построим,
Чтоб плавать далеко.

2. Сто дорог, и все открыты —
Вам, ребята, повезло!
А у нас — одни москиты,
Хоть и жарко, и светло.
(Ребятам-туристам.)

К нам, друзья, вы подходите,
Пообедаем потом.
(Туристы подходят к микрофону.)
Пока слушает нас зритель,
Эту песенку споем!

Припев (поют все вместе):

Давайте все учиться,
Чтоб многого добиться
И в жизни все успеть — е-е-е.
Есть тысячи профессий,
Одна другой чудесней,
Нам нужно все успеть!

*Музыка микшируется, ребята машут зрителям
и постепенно уходят за кулисы.*

В. В. ЛИШТВАН,

руководитель объединения по интересам

“Театр игры и забавы “Арлекин” СШ № 1 г. Ошмяны.

Марафон профессий

Квест-игра в оздоровительном лагере

Цель: развитие профессиональных интересов и представлений учащихся посредством участия в активной творческой и познавательной игре.

Задачи: создать условия для обогащения представлений учащихся о профессиях; способствовать выявлению их познавательных и творческих способностей; развивать коммуникативные и личностные компетенции через командную форму работы.

Оборудование: маршрутные листы, карточки с заданиями, конструкторы LEGO WeDo, компьютеры для онлайн-игры, мультимедийная презентация по правилам дорожного движения, пазлы по числу команд.

ХОД МЕРОПРИЯТИЯ

I. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ ЭТАП.

Учащиеся делятся на команды по 5—8 человек, выбирают капитана. Ведущий объясняет правила квеста:

- смысл игры заключается в максимально быстром прохождении станций, каждая из которых содержит определенное задание;
- путь следования команды указывается в маршрутном листе, который получает капитан, там же отмечаются результаты выполнения заданий, скорость движения команды (указываются время прибытия на станцию и время ухода);

- маршруты команд не повторяются и начинаются с разных станций;
- на каждой станции работают кураторы, которые знакомят с условиями ее прохождения и контролируют выполнение задания;
- за успешное прохождение каждой станции команда получает фрагмент пазла;
- побеждает команда, первой преодолевшая весь маршрут и собравшая пазл.

II. ПРОВЕДЕНИЕ ИГРЫ.

Станция “Профи”

Команды отгадывают зашифрованные профессии:

Мгорпиртасм (программист), явше (швея), праов (повар), жирнене (инженер), вьейтолд (водитель), щакнемки (каменщик), камхеин (механик), дагопге (педагог).

Станция “Занимательная математика”

Ребятам предлагается решить несколько занимательных задач в стихах и назвать как можно больше профессий, связанных с математикой (например, учитель, архитектор, инженер и др.).

Станция “В гостях у сказки”

Дети называют сказочных персонажей, о которых идет речь, вспоминают названия соответствующих произведений, имена их авторов:

ТЭМА НУМАРА

- ✓ Рыбак, в невод которого попалась золотая рыбка. (*Старик из "Сказки о рыбаке и рыбке" А. С. Пушкина.*)
- ✓ Столяр, смастеривший из полена мальчика. (*Папа Карло из сказки А. Толстого "Золотой ключик, или Приключения Буратино".*)
- ✓ Третья стала царицей, вторая — ткачихой. Кем стала первая? (*Поварихой. "Сказка о царе Салтане" А. С. Пушкина.*)
- ✓ Самый известный почтальон из деревни Простоквашино. (*Печкин, сказка Э. Успенского "Трое из Простоквашино".*)
- ✓ Сказочный ветеринар. (*Айболит из одноименной сказки К. Чуковского.*)
- ✓ Профессия кота Василия из сказки Маршака "Кошкин дом". (*Дворник.*)
- ✓ Профессия отца, который завещал одному из трех сыновей кота в сапогах. (*Мельник, сказка Ш. Перро "Кот в сапогах".*)
- ✓ Профессия человека, который убил волка и спас Красную Шапочку. (*Дровосек, сказка Ш. Перро "Красная Шапочка".*)

Станция "Стройка"

Командам предлагается определить, к каким строительным профессиям относятся следующие группы слов:

- ✓ станок, рубанок, древесина, верстак, мастерская (*столяр*);
- ✓ чертеж, конструкции, проект, план, строительство (*архитектор*);
- ✓ ремонт, отопление, водопровод, слесарный инструмент (*слесарь-сантехник*);
- ✓ стройка, кирпич, раствор, цемент, конструкции (*каменщик*);
- ✓ топор, стамеска, пила, гвозди, молоток, древесина (*плотник*);
- ✓ станок, деталь, резьба, резцы, чертеж (*токарь*);
- ✓ обработка, деталь, станок, чертеж, заготовка, заточка, фреза (*фрезеровщик*);
- ✓ труба, металл, разметка, деталь, резка, сверление, пайка (*жестянщик*);
- ✓ облицовка, керамика, плитка, фрез, уровень, укладка (*плиточник*);
- ✓ краска, кисточка, валик, ведро (*маляр*);
- ✓ отвертка, плоскогубцы, изолента, провод, розетка, выключатель (*электрик*).

Станция "Конструирование"

Командам предстоит из конструкторов LEGO WeDo собрать и запрограммировать модель "Танцующие птички". Учитываются скорость и правильность сборки модели.

Станция "Компьютерная"

Ребятам предлагается пройти онлайн-игру "Угадай профессию".

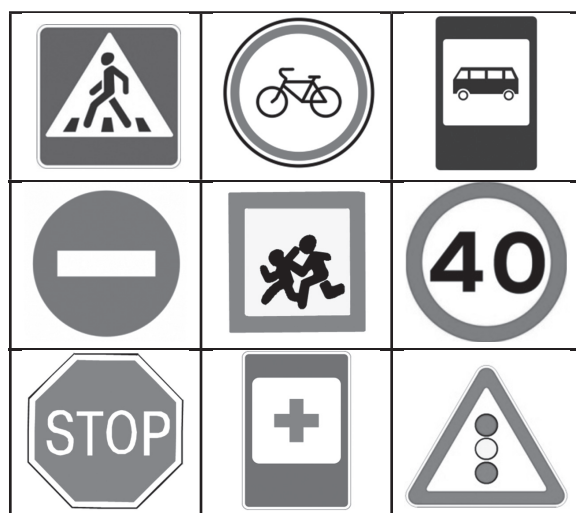
Станция "Светофор"

Задания представлены в виде презентации. Участники квеста отгадывают профессию по следующим признакам:

- ✓ он следит за соблюдением правил дорожного движения;
- ✓ он помогает разобраться, кто виноват, если произошла автомобильная авария;
- ✓ он всегда придет на помощь людям, попавшим в беду на дороге. (*Инспектор ГАИ.*)

Далее предлагаются задания, направленные на актуализацию знаний детей по правилам дорожного движения, правилам поведения пешехода.

1. Что обозначает этот дорожный знак?



2. "Пять из пяти".

- ✓ Денежное наказание нарушителя ПДД. (*Штраф.*)
- ✓ Двухколесное средство передвижения без мотора. (*Велосипед.*)
- ✓ Закончите словосочетание "автобусная...". (*Остановка.*)
- ✓ Опасное место на дороге, где меняется направление движения. (*Поворот.*)
- ✓ Предмет, которым пешеход обязан обозначить себя в темное время суток. (*Фликер.*)

Когда весь маршрут пройден, команда объединяет заработанные фрагменты пазла и составляет целостное изображение — рекламный проспект по той или иной профессии.

III. ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЙ ЭТАП.

Жюри подводит итоги игры, называет команду-победительницу. Все участники награждаются призами.

Т. В. ДОВКША,

методист Волковывского районного центра технического творчества детей и молодежи.