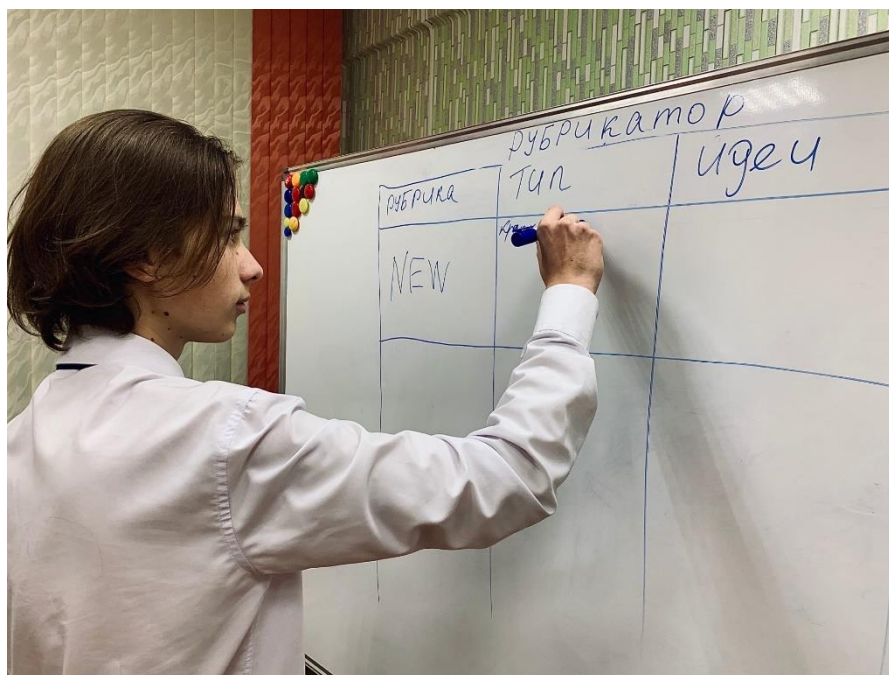


ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ЦЕНТР ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ЛИПЕЦКОЙ ОБЛАСТИ»

Дидактические материалы к занятиям в творческом объединении  
«Интернет-маркетинг»



**Тема: «Игровые технологии в профориентационной работе»**

**Возраст учащихся: 9-17 лет**

**Автор-составитель:  
Сидорук Татьяна Николаевна  
педагог дополнительного образования**

**г. Липецк, 2021 год**

## ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ПРОФИОРИЕНТАЦИОННОЙ РАБОТЕ

Педагогические возможности игры в жизни любого коллектива были выявлены достаточно давно. Роль игры в человеческих отношениях подметил еще Платон. Значение игры в обучении подчёркивал Я.А. Каменский: «Спеши в школу, как на игру, она и есть такова». Ж.Ж. Руссо, видя в игре «своеобразную деятельность дитяти», полагал, что через игру и надо готовить его к жизни. Богатый материал накоплен и в современной педагогике игры.

Существуют различные классификации игр. Особенно интересны дидактические игры, которые ориентированы на изучение определённого материала, бесстрессовый контроль знаний и способствуют более привлекательной для детей организации образовательного процесса.

Функции дидактических игр:

- повышение эффективности образовательного процесса;
- обеспечение более глубокого осмысления учебного материала;
- развитие коммуникативных умений;
- выработка чувства ответственности за принятие решения, обучение принятию решений;
- способствование развитию творческого мышления;
- воспитание путём приближения детей к моральным и социальным нормам в отношениях;
- развитие индивидуальности ребёнка.

### Игра «Магазин самообслуживания»

На 20 карточках или на доске написаны вопросы. Дети делятся на команды по 3 человека или на пары, одна из которых жюри. Команды выбирают по одному вопросу на каждого члена команды. Затем команды по очереди отвечают на выбранные вопросы. Жюри оценивает ответы ребят (1 балл – верно; 0,5 – верно, но не полно; 0 – неверно). Результаты заносятся в таблицу на доске.

Если вопрос не встречался ни разу у других команд, то даётся дополнительный балл. Таким образом стимулируется желание выбирать более сложные вопросы.



### **Игра «Двигательная память»**

Разбейтесь на команды, определите двух представителей команд. Представители команд танцуют в течение 15 секунд. Остальные члены команды – жюри – внимательно наблюдают за ними.

Представители команд танцуют. А после этого команда соперников повторяет движения танцоров как можно точнее, а жюри оценивает вашу двигательную память.



### **Игра «Натюрморт»**

Сейчас мы будем рисовать натюрморт. Темы могут быть следующие:

- фрукты на фарфоровом блюде;
- цветок в хрустальной вазе;
- вода в прозрачном стакане;
- осенние листья на холодной земле.

Обычно художники рисуют натюрморт с натуры. В нашем случае натуру мы создадим себе сами – в своём представлении. Итак, закройте глаза и представьте перед собой изысканно красивый натюрморт на выбранную вами тему. Откройте глаза, с помощью карандаша перенесите это изображение на свой лист.

После этого проводится выставка рисунков. Под каждым рисунком все художники выставляют свою оценку этого произведения искусства. Суммарная оценка, полученная каждым натюрмортом, позволит определить победителя.



### **Игра «Веер»**

В левой стороне листка нарисуйте какой-либо простой предмет – например, лампочку, циркуль, чашку. В правой стороне листа нарисуйте три простых предмета, но уже другие.

Надо нарисовать три сложных предмета, в которых как бы соединились простые предметы, нарисованные с левой и правой стороны вашего листка. Нужно проявить фантазию. Кроме фантазии будет учитываться качество графического решения.

После этого все рисунки запускаются по кругу. Все участники выставляют на них оценки по пятибалльной системе за оригинальность решения. Листки должны совершить круг и вернуться к своему хозяину.

По сумме баллов определяется победитель за самое оригинальное решение, поставленной задачи.



### **Игра «Лабиринт»**

Игра может проводиться с 5 по 11-й класс в конце изучения какой-либо большой темы. Игра может быть интересна как одна из форм организации самостоятельной работы учащихся, когда дети полностью погружены в изучаемый материал, а присутствие педагога на занятии незаметно.

Учащиеся класса делятся на три группы (по колонкам). Каждый учащийся получает свой номер и затем выбирает карточку под данным номером из большого количества предложенных карточек. Решая свое задание и получив ответ, ребенок идет к парте, на которой разложены все карточки данной группы и находит ту, в верхнем углу которой написан нужный ему ответ. Таким образом, каждый должен решить 5 – 8 примеров, количество которых заранее оговаривается педагогом. Карточки должны быть составлены так, чтобы ответы были различными, но очень похожими (тупики). После того, как каждый решил все свои карточки, дети приходят с окончательным ответом к педагогу – это и есть выход из лабиринта. Если совершена ошибка, ее находит сам учащийся.

Данная игра дает возможность каждому учащемуся работать самостоятельно и в своем темпе. Некоторые ребята смогут пройти два и более лабиринта, некоторые только половину одного. Происходит формирование сознания того, что ошибку надо найти самостоятельно и все-таки выйти из лабиринта. После выхода учащиеся получают или не получают право написать контрольную работу.

