**Профориентационные игры и упражнения 1-4 класс**

Конспект мероприятия для младших школьников 1-2 класса по теме: «Введение в мир профессий».

Описание материала: предлагается материал в занимательной форме для учащихся начальной школы по ознакомлению с миром профессий. Предпочтительнее использовать данный материал для первоклассников и учащихся второго класса. Данный материал можно сократить или увеличить до отдельного занятия, можно использовать как часть или весь урок; наполнить дополнительно своим материалом. Предназначен для педагогов, учителей начальных классов, воспитателей школ-интернатов и детских домов, педагогов дополнительного образования.   
Цель: ознакомление младших школьников с многообразием профессий взрослых.  
Задачи: знакомить младших школьников с некоторыми профессиями взрослых через увлекательную форму преподнесения материала: игровую деятельность; развивать у детей познавательные способности и процессы памяти, мышления, речи и внимания; воспитывать чувство уважения и эмпатии к труду взрослых.  
Демонстрационный материал: интерактивная доска; видео с изображением поезда; набор картинок в электронном виде: повар, продукты, продавец, врач, строитель, водитель, транспорт, музыкант, рабочий, почтальон, парикмахер, рыбак; большие карточки с названиями магазинов; музыкальный материал: весёлая и спокойная релаксационная музыка; большой конверт с заданиями; «почтовые ящики»-коробки с надписями «один» и «много».  
Раздаточный материал: карточки с названиями продуктов, предметы и игрушки для игры «Магазин», карточки со словами в единственном и множественном числе.

Ход:

Организационный момент.   
- Ребята! Вот вы и стали учениками и учитесь в школе! Скажите, а для чего нужно хорошо учиться? (Варианты ответов детей: чтобы стать грамотным и образованным человеком, чтобы в будущем обеспечить себе возможность заниматься интересным, любимым делом, получить профессию).  
*Беседа по теме.*

- Кем вы хотите стать в будущем? Что вы знаете об этой профессии? Почему именно эта профессия вам нравится?

- Чьи родители продолжают дело, профессию своих родителей?

- Какие вы знаете профессии людей, работающих в нашей школе? (Учитель, воспитатель, повар, психолог, завхоз, врач, уборщица и т.д.).

- Сегодня мы совершим с вами путешествие по станциям Страны Профессий. Итак, отправляемся в путь! (На интерактивной доске: видео изображение едущего по рельсам поезда). Название первой станции вы узнаете из ответа на загадку: скажите кто так вкусно готовит щи капустные, пахучие котлеты, салаты, винегреты, все завтраки, обеды? Правильно. Повар.

*- Первая станция «Профессия повар».*

Игра «Угадай продукт».

Школьники получают карточки с названиями разных продуктов, например: мука, фрукты, овощи, масло, крупа, молоко и т.д. Затем все дети по очереди рассказывают о том, как эти продукты используют, какого они цвета и вкуса. Остальные участники игры должны угадать, какой продукт «говорил» о себе.  
- Молодцы! Едем дальше, следующая станция «Профессия продавец».

Игра «Разные магазины».

Детям предлагается выбрать предметы или игрушки, необходимые для игры в «Овощной магазин», «Книжный магазин», «Промышленный», «Школьные принадлежности», «Хозяйственный», «Молочный» (с целью развития умения классифицировать предметы по нескольким признакам), распределить предметы по отделам в каждом магазине; определить и расположить их по порядку; объяснить - почему он объединил предметы в данную группу.  
  
*Станция «Профессия врач»*

Игра-упражнение «Больница».

Младшие школьники встают в круг и внимательно слушают слова, которые произносит ведущий-воспитатель. Всякий раз, когда среди слов встречаются названия профессий людей, работающих в больнице, дети должны подпрыгнуть на месте. Например: лампа, мяч, окулист, стол, шкаф, врач, ножницы, ручка, аптекарь, яблоко, гроза, солнце, медсестра, обруч, карандаш, липа, доктор, цветы, светофор, санитар и т.д.

Станция «Профессия строитель»

Игра-пантомима «Строители».  
Участники игры выстраиваются в одну линию. Ведущий предлагает вообразить и показать телом и лицом различные движения, как первый передаёт соседу:

- тяжёлое ведро с цементом;  
- лёгкую кисточку;  
- кирпич;  
- огромную тяжёлую доску;  
- гвоздик;  
- молоток.  
  
*Станция «Профессия водитель»*  
Упражнение «Автомобиль едет» (на формирование понятий на основе абстрагирования и выделения существенных свойств конкретных объектов).  
Необходимо закончить предложение. Например: «Автомобиль едет на… бензине или другом топливе; трамвай, троллейбус или электричка движутся… от электричества. Вариант: «Автомобиль едет по… дороге, шоссе, полю». И так далее.   
  
*Станция «Профессия музыкант».*  
Игра «Подари движение».  
Участники встают в круг. Звучит весёлая музыка. Ведущий начинает танец, выполняя какие-либо движения в течение 15-20 секунд. Все остальные повторяют эти движения. Затем кивком головы он даёт знак следующему начинать свои движения в такт музыке, и далее подобное продолжается по кругу.  
Станция «Профессия плотник (слесарь, рабочий)».  
Игра «Найди и коснись».  
Игроки свободно передвигаются по помещению и касаются руками разных вещей. Нужно найти и коснуться:  
- чего- либо белого (синего, красного),  
- холодного на ощупь,  
- чего-либо шершавого,  
- того, что весит примерно полкилограмма,  
- круглого,  
- железного,  
- прозрачного,  
- очень тяжелого,  
- того, что имеет толщину сто миллиметров.  
  
*Станция «Профессия почтальон».*  
*Игра «Почтовые ящики».*  
Детям сообщается, что необходимо выполнить следующее задание (оно в большом конверте), чтобы помочь почтальону разнести почту: В «почтовые ящики» (картонные коробки с надписями «один» и «много»; как вариант: «единственное число» и «множественное число») опустить правильно карточки. Слова написанные в них в единственном или во множественном числе. Примерные задания на карточках: лес, грачи, мосты, зонт, ручка, ножницы, леса, стол, листы, перья, глаза, слон, куры, дома, столы, сумка и так далее.  
  
*Станция «Профессия парикмахер».*  
Загадывание загадок:  
Воспитатель: «Что необходимо парикмахеру для работы? Я вам загадаю загадки, а вы отгадаете и ответите - нужно это или нет».  
- Иду-брожу не по лесам,  
А по усам и волосам.  
И зубы у меня длинней,   
Чем у волков и медведей. (Расчёска)  
- Он ваш портрет, во всем на вас похож,  
Смеетесь вы - и он смеется тоже.  
Вы скачете - он вам навстречу скачет.  
Заплачете - он вместе с вами плачет. (Зеркало)  
- Маленький Ерофейка подпоясан коротенько,  
По полу скок-скок – и сел в уголок. (Веник)  
- Вафельное и полосатое, гладкое и лохматое,  
Всегда под рукою – что это такое? (Полотенце)  
  
*Станция «Профессия рыбак».*  
Упражнение - релаксация «Поплавок» (под спокойную мелодию)  
Воспитатель: «Вообразите, что вы – маленький поплавок в большой реке. У вас нет руля, весел, карты. Вы движетесь туда, куда несёт вас ветер и волны. Большая волна может на некоторое время накрыть вас, но вы вновь выныриваете на поверхность. Попытайтесь это представить. Ощутите движение волны…тепло солнца.. капли дождя… Вы легко плывёте по течению… Молодцы! Наше путешествие подошло к концу!»  
Окончание занятия. Подведение итогов. Рефлексия.

**3 Класс**

**1. Игра «Волшебный магазин»**

Цель игры: пробуждение у младших школьников интереса  к профессиям, развитие творческих способностей, логического и ассоциативного мышления, знакомство с понятием «способности».

Материалы для игры: видеопроектор, видеофрагменты из фильмов и мультфильмов, смонтированные в 2-3 минутный  видеосюжет; карточки или плакаты с символическим изображением необычных способностей и волшебных предметов (5-10 изображений).

Игра может проходить в классе или другом просторном помещении. Продолжительность - один урок.

**Вводная часть (3-5 минут)**

Демонстрация фрагментов из сказок, герои которых получают волшебные предметы и необыкновенные способности (сапоги-скороходы, скатерть-самобранка, шапка-невидимка, ковер-самолет и т.д.).

Учитель: Ребята, вспомните сказки, фильмы и мультфильмы, в которых исполняются  желания человека. Представьте, что вы попали в волшебный магазин, где можно купить предмет, исполняющий ваше желание. Что бы вы купили?

**Упражнение «Мой выбор» (8-10 минут)**

Ученики по очереди называют предметы и объясняют свой выбор. При затруднениях можно использовать символические изображения необычных способностей (летать, путешествовать во времени, быть невидимым, принимать обличье других людей и животных, читать чужие мысли, понимать язык зверей и птиц, проходить сквозь стены и т.д.)  и волшебных предметов (сапоги-скороходы, скатерть-самобранка, шапка-невидимка, ковер-самолет и т.д.).

1. **Класс Игра с элементами диагностики "Что кому нравится?"**

Игра способствует пробуждению профессиональных интересов и помогает уточнить смысл разных видов профессиональной деятельности.  Методика представляет собой набор из двадцати цветных рисунков, на которых изображены люди, занятые каким-то делом. Рисунки можно проецировать на экран.

Рисунки сгруппированы по четырем предметам труда:

ЧЕЛОВЕК

Мне нравится учить детей (Ч)

Я с готовностью ухаживаю за больными (Ч)

Мне нравится организовывать детские игры (Ч)

Мне нравится играть в «Магазин» (Ч)

Мне нравится играть с младшими детьми (Ч)

ИСКУССТВО

Мне нравится участвовать в спектаклях и концертах (И)

Мне нравится участвовать в выставках рисунков (И)

Мне нравится играть в кукольном театре (И)

Мне нравится рассказывать о произведениях искусства (И)

Мне нравится заниматься музыкой (И)

ТЕХНИКА

Мне нравится строить макеты зданий (Т)

Мне нравится играть в машиниста, водителя, летчика (Т)

Мне нравится собирать конструктор и лего (Т)

Мне нравится мастерить игрушки (Т)

Мне нравится ремонтировать технику (Т)

ПРИРОДА

Мне нравится лечить животных (П)

Мне нравится наблюдать за домашними животными (П)

Мне нравится ухаживать за растениями (П)

Мне нравится ухаживать за животными (П)

Мне нравится выращивать деревья и цветы (П)

Детям задается вопрос: "Что делают люди на рисунке? Кому нравится заниматься этим делом?"

Использовать методику можно в групповой и индивидуальной работе, вручая детям, выбравшими картинку, жетон с соответствующей буквой, обозначающей предпочитаемый предмет труда. Пять жетонов одного вида у одного ученика могут свидетельствовать о наличии у него профессиональных интересов. В этом случае можно поинтересоваться, кем хочет быть ученик, какая профессия ему нравится, что он знает об этой профессии.

Затем ведущий объясняет, что означают буквы на жетонах, знакомя детей с понятием "предмет труда", представления о котором затем будет развиваться на занятиях с использованием Матрицы профессий.

**4. Настольная игра профлото «МАТРИЦА ПРОФЕССИЙ»**

Матрица профессий представляет собой поле формата А3, состоящее из 36 клеток (шесть на шесть). По горизонтали указаны  шесть объектов, или предметов  труда («человек», «техника»,  «искусство», «информация», «продукция», «природа»), а по вертикали – шесть видов труда («обучение», «обслуживание», «защита», «управление», «производство», «конструирование») (Приложение   12).

В ходе работы уточняется значение этих понятий, затем каждый ученик выбирает конкретный вид и объект труда, и на пересечении этих двух колонок читает названия профессий, соответствующих его запросам. Образно говоря, методика позволяет выбрать профессию «с первого взгляда». Расширение спектра предметов труда по сравнению с известной типологией Е.А. Климова позволяет более точно определить сферу профессиональных интересов, а выбор вида труда сужает поле выбора до конкретных профессий. В Матрице профессий указано около ста профессий. В комплект входит набор карточек с изображением представителей профессий на одной стороне (Приложение   10) и загадками об этой профессии на другой стороне (Приложение   11).

Играть можно индивидуально, в микрогруппах по 4-5 человек или всем классом. Учитель показывает карточку с изображением представителя профессии (или выводит изображение на экран), зачитывает загадку и  спрашивает, как называется  эта профессия. Игрок, первый давший правильный ответ, получает карточку. Затем надо найти в Матрице профессий соответствующую клетку и положить на нее карточку или фишку (остальные участники).

Оптимальной является работа в микрогруппах. В этом случае побеждает команда, у которой больше всего клеток матрицы закрыто карточками с изображениями представителей профессий.

Игру целесообразно проводить в конце четвертого класса, когда учащиеся имеют представление о профессиях, представленных в Матрице профессий.