

Сценарій позакласного заходу з трудового навчання

Автор:

Фалько Володимир Вікторович, учитель
трудового навчання Бучанської
загальноосвітньої школи І-ІІІ ступенів №4,
спеціаліст другої категорії

Моя професія (для учнів 9 класу)

Мета:



Навчальна:

- формувати пізнавальну спрямованість учнів; ознайомити учнів з профінформаційними матеріалами, необхідними для формування у них знань про світ професій;

▪ формувати в учнів позитивне ставлення та готовність до свідомого вибору професії;

▪ виявити здібності учнів до запропонованих професій;

▪ виявити знання учнів з історії України, народознавства та усної народної творчості;

▪ сприяти професійному самовизначенню старшокласників.

Розвивальна: розвивати творчі здібності учнів, пізнавальні інтереси старшокласників.

Виховна: виховувати інтерес до професії дизайнера та художника-модельєра.

Актова зала оформлена плакатами з висловами про працю, її значення, людей праці.

Члени журі – учні 11 класу, учитель образотворчого мистецтва, креслення, випускники школи, які мають фах дизайнера та художника-модельєра.

І ведучий. У світі тисячі професій! Як зорієнтуватись у такій їх кількості? Як обрати серед них ту, з якої розпочнеться ваш трудовий шлях? Відомий український філософ Григорій Сковорода радив іти за покликом серця й обирати „сродну” працю, бо тільки вона може зробити „потрібне неважким, а важке непотрібним”.

II ведучий. Зробити правильний вибір – значить, знайти своє місце в житті. За роки навчання в школі ви маєте змогу ознайомитися з окремими професіями на класних годинах, уроках трудового навчання, відвідуючи предметні гуртки. Сьогодні до переліку вже відомих вам професій ми додамо ще дві: дизайнер та художник-модельєр. А щоб ви отримали повну інформацію про обидві професії, влаштуємо конкурс між командами, які будуть захищати „обраний фах”.

I ведучий. На сцену запрошується команди „Дизайнери” та „Художники-модельєри”.

I конкурс. „Представлення команд”. Команди повинні назвати свій девіз, представити емблему та розкрити зміст зображеного на ній. Максимальна оцінка за конкурс – 3 бали.

II ведучий. Відбулося перше знайомство з командами, з їх девізів та емблем ми дізналися, якими принципами керуються у своїй роботі дизайнери та художники-модельєри.

I ведучий. А тепер нам слід дізнатися більше про те, як виглядають ці професії в історичному розрізі та на сучасному етапі свого розвитку.

II конкурс. „Захист професій”. Цей конкурс є домашньою заготовкою учнів. Кожна команда у довільній формі повинна розповісти про історію формування і розвитку професії та її актуальність на сучасному етапі життя. Максимальна оцінка за конкурс – 5 балів.

I ведучий. Ми переконалися у тому, що професії дизайнера та художника-модельєра мають давнє походження і тривалу історію розвитку – їх породило вічне прагнення людини до прекрасного і бажання вдосконалювати себе й навколишній світ. А найголовніше – вони дуже популярні й актуальні у наш час.

І ведучий. Проте кваліфікований фахівець повинен володіти усіма необхідними знаннями для якісного виконання своєї роботи. Тож давайте перевіримо, чи достатньо знань учасників нашого конкурсу для оволодіння професією. Оголошується третій конкурс – вікторина.

III конкурс. „Вікторина”. Обом командам по черзі ставлять питання, які стосуються професії. Кожна правильна відповідь оцінюється 1 балом.

№	Команда „Дизайнери”	Команда „Художники-модельєри”
1	Як називається особлива шпилька з широкою шляпкою для прикріплення паперу? (Кнопка)	Назвіть відомих вам модельєрів. (Коко Шанель...)
2	Як називається лінійка для накреслення кривих ліній? (Лекало)	Назвіть основну лінію в геометрії. (Пряма)
3	Де з'явилися перші меблі для сидіння? (У Стародавньому Єгипті)	Як називається схематичне зображення моделі? (Ескіз)
4	Як називається фарба для креслення? (Туш)	Як називається чітке окреслення об'ємного предмета? (Силует)
5	Металевий папір (Фольга)	Як називається процес розробки проекту і виготовлення зразка моделі виробу? (Моделювання)
6	Геометричне тіло, яке за формою нагадує рятувальний круг. (Тор)	Назвіть не менше трьох видів натуральних тканин. (Льон, шовк, бавовна)

І ведучий. Для того, щоб бути справжніми професіоналами, потрібно знати, якими видами ремеслами і промислами займалися наші предки. Тож оголошується наступний конкурс.

IV конкурс. „Професії наших предків”. Кожній команді видається картка із записаним на ній завданням пояснити суть традиційних професій. Правильна відповідь оцінюється 1 балом.

1) Завдання для команди „Дизайнери”. Поясніть суть таких професій:

Гончар (спеціаліст з обробки глини та виготовлення різноманітного кухонного посуду, а також цегли, кахлів та іншої кераміки).

Коваль (майстер з обробки металів способом гарячого кування).

Золотар (майстер з обробки благородних металів – золота, срібла та ін.).

Чинбар (майстер з вичинки шкіри волів та коней, з якої шили взуття).

2) Завдання для команди „Художники-модельєри”. Поясніть значення таких професій:

Тесля (майстер зі зведення житлових та інших споруд, господарських будівель тощо).

Стельмах (майстер з виготовлення транспортних засобів – возів, саней, а також коліс, полоззя, дуг тощо).

Бондар (майстер з виготовлення бочок, діжок, барил, цебер, бодень тощо).

Гутник (майстер з виготовлення виробів зі скла: пляшок, баклаг, донниць тощо).

І ведучий Наші дизайнери і художники-модельєри – всебічно розвинені особистості. І це продемонструє літературний конкурс.

V. „Літературний конкурс”. Команди отримують письмове завдання скласти прислів’я про працю за опорними словами та відгадати загадки. Кожне правильно виконане завдання оцінюється 1 балом.

1. Завдання для команди „Дизайнери”.

• Складіть прислів’я за такими опорними словами: *труд – плід, робити – говорити, віл – комар, діло – гави.*

• Відгадайте загадки про знаряддя праці:

1) Трави найлася – зуби затупила, піску вхопила – зуби погострила. (Коса).

2) Сам худ, а голова з пуд. (Молоток).

3) Вовк залізний, хвіст конопляний. (Голка з ниткою).

- 4) Ходить полем з краю в край, ріже чорний коровай. (Плуг)
2. Завдання для команди „Художники-модельєри”.
- Складіть прислів'я за такими опорними словами: *крик – робота, годувати – марнувати, піт – охота, мука – наука*.
 - Відгадайте загадки про знаряддя праці:
 - 1) Швидко гризе, мало жує, сама не ковтає. (Пилка).
 - 2) Хто трьома зубами сіно їсть? (Вила).
 - 3) На березі сиджу, крізь клен гляджу, діда за бороду скубу. (Гребінь, днище і пряжа).
 - 4) Із кінця колодочка, а на кінці гостре. (Ніж).

I ведучий Учасники нашого конкурсу - надзвичайно обдаровані учні. Вони без жодного слова можуть розказати вам не тільки про свою професію, але й про багато інших...

VI. „Конкурс пантоміми”. Один учасник відожної команди витягує заздалегідь підготовану членами іншої команди картку із завданням показати засобами пантоміми певну професію. Кожна правильно вгадана професія оцінюється 1 балом.

1. Завдання для команди „Дизайнери”.

Показати засобами пантоміми професію **кресляра, соціолога, вантажника**.

2. Завдання для команди „Художники-модельєри”.

Показати засобами пантоміми професію **взуттєвика, хіміка, лікаря**.

II ведучий Ще раз доведе творчі здібності команд наступний конкурс.

VII. „Творчий конкурс”. У цьому конкурсі учні мають виявити свої творчі здібності в межах професії. Кожній команді видається набір матеріалів і пропонується створити 1-3 вироби певної тематики. Час виконання завдання – 15 хвилин. Після закінчення виготовлення виробів учні повинні захистити власні проекти (пояснити вибір матеріалів, тематику виробу тощо). Журі оцінює не лише кількість, а й якість виконаного завдання, а також успішність захисту роботи. Максимальна оцінка – 10 балів.

Команда „Дизайнери”	Команда „Художники-модельєри”
матеріали	
Стілець зі старою обшивкою, З шматки тканини різного кольору	Стрічки різнокольорові, гудзики, нитки, голки, мереживо, картон, бісер, клей
завдання	
Оформити дизайн стільця (3 варіанти)	Виготовити модний аксесуар для одягу (1-3 вироби)

I ведучий. Вибираючи собі професію, не забувайте, що авторитет людини визначається не посадою і характером праці, а ставленням до праці та її результатів.

II ведучий. А тепер слово надається членам почесного журі. (Підбиття підсумків конкурсів. Нагородження переможців).

