

## ПРОФОРИЕНТАЦИОННЫЙ ПОЕДИНОК «ПЕРВЫЕ ШАГИ В ПРОФЕССИЮ СТРОИТЕЛЯ»

Активизация познавательной деятельности учащихся



**О. Н. Михович,**

преподаватель специальных дисциплин высшей категории  
Пинского государственного  
аграрно-технического колледжа им. А. Е. Клещева

Задача активизации познавательной деятельности учащихся всегда была одной из наиболее актуальных в теории и практике обучения. В поисках путей ее решения педагоги осваивают различные нестандартные формы проведения занятий, одной из которых является игра. Участие в играх профессиональной направленности способствует повышению эффективности обучения за счет активного включения ребят в познавательный процесс.

Предлагаем вашему вниманию профориентационный поединок «Первые шаги в профессию строителя».

**Цели:** активизация познавательной деятельности учащихся, формирование общеучебных и профессиональных компетенций.

**Задачи:**

- способствовать формированию у учащихся мотивации к изучению дисциплин специального цикла;
- повышать уровень знаний ребят в строительной отрасли;
- развивать кругозор и критическое мышление, интерес к профессии и навыки командной работы.

**Оборудование:** мультимедийный комплекс, видеоролики, музыкальное сопровождение, раздаточный материал, строительные инструменты, геодезические приборы, чертежные инструменты и принадлежности, цветные карандаши.

**Ход поединка**

**I. Организационно-мотивационный этап**

Участникам демонстрируется ролик «Строители» ([https://www.youtube.com/watch?v=dIRk-8TI\\_js](https://www.youtube.com/watch?v=dIRk-8TI_js)). Ведущий приветствует болельщиков и членов жюри, представляет команды учащихся и знакомит с правилами игры.

**Правила**

1. В игре участвуют 2 команды по 5 человек.
2. Игра состоит из конкурсных заданий для команд и для болельщиков (зарабатывают дополнительные фишки для своей команды).
3. Победителем становится команда, собравшая наибольшее количество фишек.

**II. Основной этап**

**□ Конкурс «Визитная карточка»**

Участникам необходимо представить свои команды (название, эмблема, девиз, краткая характеристика командного состава). Время – 2 мин., максимум фишек – 3.

**□ Конкурс «Собери слово»**

Командам предлагается собрать слова, связанные с профессией строителя, используя набор букв.

**Набор букв:** д, о, м, к, и, р, п, ч, с, й, а, ц, е, т, н, б, ф, у, л, ы.

Время – 3 мин., максимум фишек – 2.

**Примерные ответы:** дом, кирпич, стройка, каска, цемент, прораб, кран, песок, бетон, работник, фундамент, материалы, окно, бригада, монтажник.

**□ Конкурс капитанов**

**Задание 1.** Капитаны с завязанными глазами поочередно вынимают из ящика предметы

## ЛЮСТЭРКА ПРАФЕСІЙНАЙ АДУКАЦЫІ

и называют их. Если кто-то не отгадывает, какой именно инструмент достал из ящика, передает его другому игроку. Победителем становится тот, кто отгадал большее количество инструментов.

**Инструменты:** электроотвертка, малярный скотч, кисть, плоскогубцы, строительная рулетка, строительный нож, шпатель для затирки швов, резиновый молоток (киянок), пистолет для монтажной пены, лазерная рулетка.

**Задание 2.** Капитаны определяют площадь и объем помещения, в котором проходит игра.

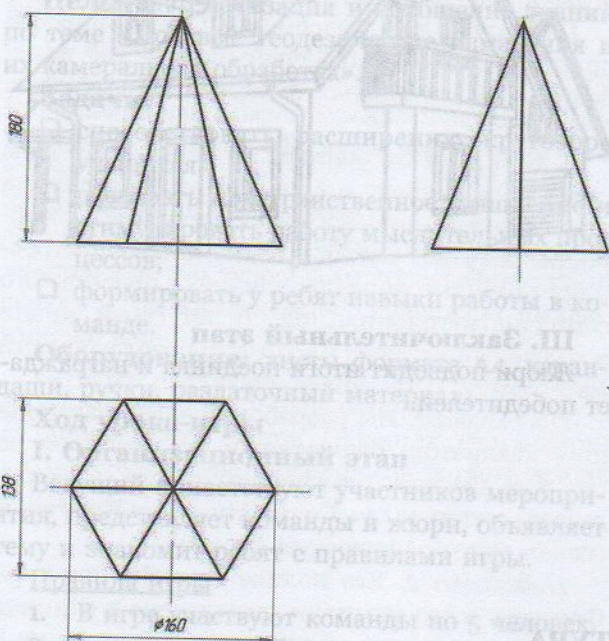
Время – 7 мин., максимум фишек – 3.

### Журнал угловых измерений

Точка стояния	Точки наблюдения	КП/КЛ	Отсчеты по микроскопу	Значение угла	Схема измерения угла

### Станция «Инженерная графика»

**Задание.** Построить осязометрическую проекцию шестигранной пирамиды. Время – 10 мин., максимум фишек – 3.



### Станция «Строительные материалы»

Команде предлагаются образцы строительных материалов и спилы различных пород деревьев. Время – 10 мин., максимум фишек – 9.

### Конкурс «Движение по маршруту»

Командам выдаются маршрутные листы. На каждой станции игроков ожидает эксперт, оценивающий правильность выполнения задания. Время пребывания на станциях ограничено, поэтому, если задание не выполнено, команда не получает фишки и отправляется на следующую станцию. В случае выполнения задания частично (с ошибкой) команда может получить 1 или 2 фишки.

#### Станция «Геодезия»

**Задание.** Измерить горизонтальный угол способом «полуприема». Данные записать в журнал угловых измерений. Время – 10 мин., максимум фишек – 3.

**Задание 1.** Это природный камень, минерал, который образовался в результате испарения древнего океана 200 миллионов лет назад. Имеет уникальное свойство: при нагревании химически связанная вода выделяется и такой материал легко превращается в порошок. И наоборот, при добавлении воды он связывается в ее кристаллической решетке и минералу возвращается изначальная прочность. Древние египтяне открыли уникальное свойство этого материала в 3700 году до нашей эры, его широко использовали греки и римляне. По сегодняшний день этот природный камень широко используется в строительстве. Назовите его. (*Тунс.*)

**Задание 2.** Это искусственный безобжиговый материал, полученный путем прессования смеси извести и кварцевого песка. Применяется для изготовления внутренних и наружных стен, перегородок в надземной части зданий с нормальным влажностным режимом эксплуатации. Вследствие более низкой устойчивости к воде материал нельзя применять для кладки фундаментов, цоколей, для установки стен и перегородок зданий с мокрым режимом эксплуатации. Не разрешается использовать для кладки печей и дымоходов. О каком материале идет речь? (*Силикатный кирпич.*)

**Задание 3.** Выполните визуальный осмотр поперечных разрезов представленных образцов

и по внешним основным признакам определите породу дерева.

Пока команды работают над конкурсными заданиями, болельщики принимают участие в специальных конкурсах и зарабатывают дополнительные фишки для своих команд.

**Конкурсы для болельщиков**

**Конкурс 1.** Разгадайте загадки. Время – 2 мин., максимум фишек – 12.

1. Четыре брата стоят лицом к лицу, но друг к другу в гости не ходят. (Стены.)
2. Тело из дерева, ноги волосяные. (Кисточка.)
3. Пять чуланов, одна дверь. (Перчатка.)
4. Фундамент заложив,... (Стену возведи.)
5. Дело мастера... (Боится.)
6. К большому терпению придет и... (Уменье.)
7. Каков маляр, такова и... (Окраска.)
8. Долго строится –... (Стоимость утроится.)
9. Ломать –... (Не строить.)
10. Одно кривое окно... (Весь фасад портит.)
11. Кто строит, тот и... (Отвечает.)
12. Каков строитель,... (Таков и дом /такова и обитель.)

**Конкурс 2.** Дайте ответы на часто возникающие бытовые вопросы. Время – 5 мин., максимум фишек – 4.

1. Делая ремонт, вы случайно испачкали руки масляной краской. Как можно в домашних условиях быстро удалить ее с рук? (С помощью растительного масла.)
2. Чтобы обновить интерьер комнаты, вы решили покрасить окна и двери. Как можно удалить запах масляной краски из помещения? (Поставить в комнате несколько сосудов с соленой водой.)
3. Вы решили оклеить маленькое помещение обоями. Обои какого цвета могут зрительно расширить пространство комнаты? (Светлые однотонные или с мелким рисунком.)
4. Вы собрались бетонировать дорожку на дачном участке. Когда лучше этим заняться: в жаркую сухую погоду или в дождливую и влажную? (Основным химическим процессом, происходящим при схватывании бетона, является гидратация. Поэтому все бетонные

работы желательно проводить не в жаркую сухую погоду, когда вода быстро испаряется, а в дождливую, так как для нормального схватывания бетона по технологии строительных работ его надо поливать водой.)

**Конкурс 3.** Для участия в конкурсе от каждой команды болельщиков приглашается по одному человеку. Время выполнения заданий – 3 мин., максимальное количество фишек – 3.

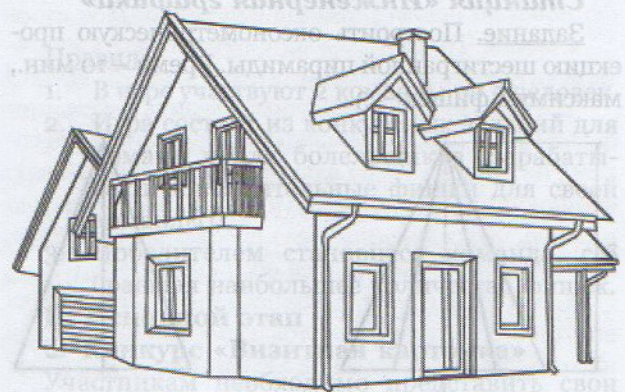
**Задание 1.** Возьмите в руки мешочек и определите вес цемента, находящегося там. (В данном случае вес 800 г.)

**Задание 2.** Рассмотрите фрагмент строительного материала. Как называется этот материал и каковы его первичные размеры? (Используется стандартный кирпич 120x250x65.)

**Задание 3.** Отгадайте, о каком строительном материале идет речь: «горная порода, образовалась из раковин мелких морских животных». (Мел.)

**Конкурс «Покраска фасада»**

Команды получают плакаты с изображением дома, который нужно «покрасить». Игрокам необходимо в процессе обсуждения определиться в выборе не только цвета краски, но и качества покрасочных материалов и аргументировать свой выбор. Время – 3 мин., максимум фишек – 3.



**III. Заключительный этап**

Жюри подводит итоги поединка и награждает победителей.

**ЛИТЕРАТУРА**

1. **Беляева, О. А.** Педагогические технологии в профессиональной школе: учебно-методическое пособие / О. А. Беляева. – Минск: РИПО, 2008.
2. **Вербицкий, А. А.** Активное обучение в высшей школе: контекстный подход / А. А. Вербицкий. – М.: Высшая школа, 2001.
3. **Гузев, В. В.** Методы и организационные формы обучения / В. В. Гузев. – М.: Народное образование, 2001.