
Россия, Краснодарский край, Департамент образования администрации муниципального образования
городской округ город-курорт Сочи Краснодарского края

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования

станция юных техников города Сочи

ОГРН 1032311685713, ИНН 2320055468, КПП 232001001

354071, г. Сочи, ул. Гагарина, д.71

Тел.: 8 (862) 296-51-47

Заслушано
на педагогическом совете
МБУ ДО СЮТ г. Сочи
от «10» июня 2026 года
протокол педсовета № 5

**Методические рекомендации
«Интеллектуальные викторины
как инструмент профориентации и повышения учебной мотивации
учащихся 11-15 лет»**

Авторы:
Жукова Ульяна Евгеньевна,
педагог дополнительного образования
первой квалификационной категории,
Полуян Елена Анатольевна,
педагог дополнительного образования
высшей квалификационной категории

г. Сочи, 2026 г.

Аннотация

Методические рекомендации «Интеллектуальные викторины как инструмент профориентации и повышения учебной мотивации учащихся 11-15 лет» содержит описание интеллектуальных викторин технической направленности «ТехноСтарт» и «Профессии», предназначенных для профориентационной работы и развития учебной мотивации учащихся среднего школьного возраста. В методических рекомендациях представлены описания организационно-методических аспектов проведения викторин, педагогических приёмов для каждого формата викторин, сценарии мероприятий, мультимедийные презентации. Разработка адресована педагогам дополнительного образования и педагогам-организаторам организаций дополнительного образования и общеобразовательных организаций.

Оглавление

1.	Пояснительная записка.....	4
2.	Интеллектуальная викторина «ТехноСтарт» как инструмент развития учебной мотивации учащихся 11 -15 лет	5
2.1.	Организационно-методические аспекты проведения викторины «ТехноСтарт»	5
2.2.	Приемы развития учебной мотивации в рамках проведения интеллектуальной викторины «ТехноСтарт».....	8
3.	Интеллектуальная викторина «Профессии» как инструмент профориентационной работы с учащимися 11 -15 лет	9
3.1.	Организационно-методические аспекты проведения викторины «Профессии»	9
3.2.	Приемы профориентации в рамках проведения интеллектуальной викторины «Профессии».....	11
4.	Заключение.....	12
5.	Список литературы.....	13
6.	Приложение №1. Сценарий интеллектуальной викторины «ТехноСтарт» для учащихся 11-12 лет	14
7.	Приложение №2. Сценарий интеллектуальной викторины «ТехноСтарт» для учащихся 13-15 лет.....	19
8.	Приложение №3. Сценарий интеллектуальной викторины «Профессии» для учащихся 11-12 лет.....	24
9.	Приложение №4. Бланк №1. Ответы команд.....	29
10.	Приложение №5 Бланк №2. Подсчет баллов.....	30

1. Пояснительная записка

Методические рекомендации «Интеллектуальные викторины как инструмент профориентации и повышения учебной мотивации учащихся 11-15 лет» основаны на положительном опыте обучения по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Техномир».

Актуальность методических рекомендаций обусловлена положениями Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года, которая ставит задачи развития мотивации подрастающего поколения к познанию и творчеству, а также вовлечения обучающихся в мероприятия ранней профориентации. Предлагаемые рекомендации описывают методику проведения интеллектуальных викторин, выступающих инструментами развития познавательного интереса и ценностно-смысловой ориентации в мире профессий.

Цель методических рекомендаций: представить комплекс методических материалов по организации и проведению интеллектуальных викторин технической направленности, обеспечивающих развитие учебной мотивации и эффективную профориентационную работу с учащимися 11-15 лет в условиях дополнительного образования.

Задачи методических рекомендаций:

- раскрыть педагогический потенциал викторины «ТехноСтарт» как средства развития учебной мотивации и охарактеризовать организационно-методические условия её проведения;
- представить систему приёмов, направленных на формирование устойчивого познавательного интереса к техническим дисциплинам в ходе проведения викторины «ТехноСтарт»;
- обосновать применение викторины «Профессии» как инструмента профориентационной работы и представить её структурно-содержательное наполнение;
- представить систему приёмов, позволяющих расширять профессиональный кругозор, формировать уважение к труду и рефлексировать собственные профессиональные предпочтения в ходе проведения викторины «Профессии».
- представить сценарии и презентации викторин для их непосредственной реализации в образовательном процессе.

Теоретическую основу представленных викторин составляют следующие научные подходы и концепции:

- концепция профессионального самоопределения Е.А. Климова, Н.С. Пряжникова, согласно которой подростковый возраст является ключевым для формирования образа будущей профессии, и этот процесс требует активного ознакомления с многообразием труда, его историей и современными тенденциями.
- теория игровых технологий Д.Б. Эльконина, обосновывающая эффективность игры как средства развития когнитивных и коммуникативных

навыков, а также создания эмоционального фона, необходимого для устойчивой мотивации.

Особенность методической разработки заключается в единой логике построения викторин: система туров, временной регламент, система оценивания - при вариативном количестве раундов и различной тематике вопросов, что позволяет адаптировать сложность под возраст и временные рамки.

К каждой викторине разработана отдельная мультимедийная презентация в формате PowerPoint, содержащая:

- визуализацию вопросов - текстовые блоки, фотографии, иллюстрации;
- аудио- и видеофрагменты для туров с аудиовопросами;
- таймеры для отсчёта времени обсуждения;
- правильные ответы для проверки заданий.

В соответствии с учебно-тематическим планом дополнительной общеобразовательной программы «Техномир» викторина «ТехноСтарт» проводится в начале учебного года, а викторина «Профессии» во второй половине учебного года.

2. Интеллектуальная викторина «ТехноСтарт» как средство развития учебной мотивации учащихся 11–15 лет

Викторина «ТехноСтарт» представляет собой интеллектуальное соревнование, ориентированное на формирование интереса учащихся к техническому творчеству и инженерным профессиям.

В возрасте 11–15 лет у учащихся активно развивается произвольность поведения, способность к саморегуляции и рефлексии, возрастает потребность в социальном признании и самоутверждении через участие в коллективных достижениях. Игровая соревновательная форма викторины «ТехноСтарт» удовлетворяет эти возрастные потребности.

Одновременно викторина выступает инструментом диагностики: участники не только применяют уже имеющиеся знания, но и обнаруживают пробелы, что побуждает к изучению технических дисциплин. Такая рефлексивная составляющая делает викторину «ТехноСтарт» стартовой точкой для долгосрочного познавательного интереса.

2.1. Организационно-методические аспекты проведения викторины «ТехноСтарт»

Викторина «ТехноСтарт» состоит из четырёх последовательных раундов. Первый раунд «Разминка» включает семь тестовых вопросов об истории изобретений и учёных, позволяя актуализировать имеющиеся знания и настроить участников на соревновательный лад. Второй раунд «Фототур» содержит семь вопросов по визуальным изображениям, связанными с миром технического творчества и развивающими умение анализировать и интерпретировать наглядную информацию. Третий раунд «Аудиотур» включает семь вопросов по аудио- и видеофрагментам произведений массовой культуры и научно-фантастического кинематографа. Четвёртый раунд «Блиц-

тур» представляет собой расшифровку семи ребусов, скрывающих названия изобретений и имена учёных, что тренирует навыки декодирования информации, пространственное воображение и логику, критически важные для инженерной деятельности. Содержательный акцент викторины на истории техники и личностях изобретателей позволяет участникам увидеть за каждым технологическим прорывом конкретных людей, что формирует ценностное отношение к интеллектуальному труду и вдохновляет на собственные открытия. Чередование текстовых, визуальных и аудиальных форматов вопросов поддерживает динамику игры, предотвращает утомление и учитывает индивидуальные особенности восприятия информации участниками.

Викторина представлена в двух вариантах, учитывающих психолого-педагогические особенности участников. Для учащихся 11–12 лет предлагаются более наглядные вопросы с опорой на знакомые мультипликационные сюжеты и изобретения из повседневной жизни, что обеспечивает доступность и эмоциональную включённость. Для подростков 13–15 лет задания усложняются за счёт включения логических задач и более глубокого исторического контекста, что соответствует их возросшим когнитивным возможностям.

Педагог выступает в роли ведущего, что предполагает не только техническую координацию хода игры, но и содержательное комментирование каждого этапа. Именно через комментарии ведущего вносится основная смысловая нагрузка: он акцентирует значимость исторических фактов, связывает вопросы с современными технологиями, подчёркивает междисциплинарный характер заданий и мотивирует участников к дальнейшему изучению технических дисциплин.

Викторина предполагает командное участие детей. Оптимальный состав команды – 6 человек. Такое количество обеспечивает достаточную репрезентативность мнений при обсуждении, позволяет эффективно распределить роли и даёт возможность каждому участнику внести вклад в общий результат. Деление на группы осуществляется организаторами до начала игры. Рекомендуемый способ формирования команд – смешанный, с учётом уровня подготовки и индивидуальных особенностей участников, что способствует созданию равных стартовых условий и предотвращает доминирование одной команды над другими.

Внутри каждой команды предусмотрено распределение ролей, что дисциплинирует участников и повышает эффективность групповой работы. Выделяются следующие роли: капитан, координирующий обсуждение и принимающий окончательное решение по вопросам, по которым не удалось достичь консенсуса; секретарь, фиксирующий ответы в бланке и следящий за правильностью их оформления; хронометрист, контролирующий соблюдение временного регламента в процессе обсуждения; генераторы идей, предлагающие варианты ответов и участвующие в мозговом штурме. При этом важно подчеркнуть, что распределение ролей не является жёстким – в

процессе игры участники могут меняться функциями, что способствует развитию гибкости и взаимозаменяемости.

Правила работы в группах оговариваются ведущим на организационном этапе. Ключевые правила включают: уважительное отношение к мнению каждого члена команды; обязательное обсуждение вопроса перед фиксацией ответа; недопустимость использования мобильных устройств для поиска информации в сети Интернет; соблюдение тишины в момент озвучивания вопросов; завершение записи ответа по сигналу ведущего. Соблюдение этих правил обеспечивает честность игры, развивает культуру дискуссии и формирует навыки конструктивного взаимодействия.

Для объективного подсчёта баллов и обеспечения прозрачности оценивания формируется экспертная группа, в состав которой могут входить педагоги, не задействованные в проведении игры, а также выпускники программы «Техномир». Эксперты собирают бланки ответов по окончании каждого раунда, сверяют их с эталонными ответами, фиксируют результаты в сводной ведомости и оперативно передают их ведущему для объявления промежуточных итогов. Публичность подсчёта баллов (объявление результатов каждого раунда) усиливает соревновательный дух и поддерживает интерес участников на протяжении всей игры.

Техническое сопровождение викторины осуществляется с помощью мультимедийной презентации, разработанной в формате PowerPoint, доступ к презентации по ссылке <https://disk.yandex.ru/d/n7C3lkzK7gPRCw>. Презентация содержит все раунды и вопросы, визуализирует задания (текстовые блоки, фотографии, иллюстрации, ребусы), включает аудио- и видеофрагменты, а также таймеры для отсчёта времени обсуждения и правильные ответы для проверки заданий. Звуковое сопровождение (музыкальные заставки, звуковые эффекты переключения раундов, аудиовопросы) создаёт эмоциональный фон, усиливает динамику игры и способствует удержанию внимания. Видеофрагменты (отрывки из фильмов и мультфильмов) расширяют контекст вопросов и делают задания более наглядными и запоминающимися.

В совокупности все перечисленные аспекты создают образовательную среду, в которой формирование учебной мотивации происходит естественным образом – через включение в интеллектуальное соревнование, эмоциональное переживание успеха и осознание практической значимости получаемых знаний.

2.1. Приемы развития учебной мотивации в рамках проведения интеллектуальной викторины «ТехноСтарт»

В ходе проведения интеллектуальной викторины «ТехноСтарт» используются следующие педагогические приемы:

Прием «Погружение в историю изобретений».

Цель: показать, что за каждым технологическим прорывом стоят конкретные люди.

Действия педагога: педагог задает вопросы об изобретателях и их творениях, а после раунда комментирует ответы, связывая их с современными

технологиями.

Прием «Эффект неожиданности».

Цель: вызвать удивление и любопытство за счет нестандартных, парадоксальных или малоизвестных фактов.

Действия педагога: педагог включает в викторину вопросы, содержащие удивительные исторические факты. После озвучивания правильного ответа педагог эмоционально комментирует эти неожиданные повороты, делая акцент на том, что великие открытия часто происходят случайно.

Прием «Практическая значимость знаний».

Цель: показать участникам, что научные и технические знания имеют прямое отношение к их повседневной жизни, тем самым повышая их ценность в глазах учащихся.

Действия педагога: педагог связывает абстрактные вопросы с реальными вещами.

Прием «Демонстрация междисциплинарных связей».

Цель: показать, что робототехника объединяет разные области знаний, и сделать её более понятной и интересной.

Действия педагога: вопросы викторины охватывают физику, математику и информатику, что позволяет участникам увидеть, как школьные предметы применяются на практике.

Прием «Родители - наставники».

Цель: использовать жизненный опыт родителей для помощи команде, снять психологический барьер сложности технических вопросов и укрепить детско-родительские отношения.

Действия педагога: вовлечь взрослых в процесс викторины и сделать их равноправными участниками-наставниками.

Прием «Создание ситуации успеха».

Цель: укрепить уверенность в своих силах и сформировать положительное отношение к техническим дисциплинам.

Действия педагога: одобрение правильных ответов и старания, вручение грамот, акцент внимания на процессе совместного поиска решений, а не только на победе.

Прием «Мотивационное завершение».

Цель: закрепить интерес и перевести его в долгосрочную учебную мотивацию.

Действия педагога: призыв участников к занятию техническим творчеством.

Таким образом, даже при отсутствии прямых заданий по сборке или программированию роботов, викторина «ТехноСтарт» решает ключевую задачу: формирует у участников познавательный интерес, показывает ценность технических знаний и создает положительный эмоциональный фон. Это становится мотивацией, побуждающей подростков перейти от пассивного наблюдения к активному изучению робототехники на практике.

3. Интеллектуальная викторина «Профессии» как средство

профориентационной работы с учащимися 11-15 лет

Викторина «Профессии» представляет собой интеллектуальное соревнование, направленное на расширение представлений учащихся о многообразии мира профессий, формирование осознанного отношения к выбору будущей специальности и развитие профессионального кругозора. Содержание викторины «Профессии» охватывает спектр специальностей от исторических и исчезнувших профессий до современных и перспективных направлений деятельности. Викторина «Профессии» сопровождается презентацией, доступ к презентации по ссылке <https://disk.yandex.ru/d/n7C3lkzK7gPRCw>.

Подростковый возраст является сензитивным периодом для формирования предпосылок профессионального самоопределения. В этом возрасте у учащихся появляется интерес к собственному профессиональному будущему, возникает потребность в осмыслении своих склонностей и способностей, формируется представление о социальной значимости различных видов труда. Викторина позволяет сформировать у учащихся понятие востребованности профессий в различных культурных и исторических контекстах, создать условия для рефлексии собственных профессиональных предпочтений.

3.1. Организационно-методические аспекты проведения викторины «Профессии»

Структура викторины «Профессии» включает пять раундов, каждый из которых решает специфические профориентационные задачи.

Первый раунд «Разминка» предполагает определение профессий по трём визуальным изображениям, что развивает навык распознавания профессиональной деятельности по внешним признакам, атрибутам и контексту - умение важное для формирования профессиональной наблюдательности.

Второй раунд «Исчезнувшие профессии» знакомит участников с профессиями, утратившими актуальность в ходе исторического развития. Этот раунд наглядно демонстрирует динамику рынка труда, показывает, что под влиянием технического прогресса и социально-экономических изменений одни специальности исчезают, а другие появляются, формируя у учащихся понимание необходимости непрерывного образования и адаптивности в профессиональной сфере.

Третий раунд «Четвёртый лишний» построен на анализе кадров из художественных фильмов, связанных с определённой профессией. Участники должны не только определить лишний кадр, но и назвать загаданную профессию. Этот формат показывает, как образы профессий отражаются в культуре и искусстве, делает процесс знакомства со специальностями эмоционально окрашенным и запоминающимся, а также расширяет культурный кругозор учащихся.

Четвёртый раунд «Ребусы» предлагает расшифровать названия профессий с помощью визуальных кодов, развивая ассоциативное мышление,

навыки декодирования информации - компетенции, востребованные в любой профессиональной деятельности, связанной с технической документацией и схемами.

Пятый раунд «Простые вопросы» содержит нестандартные открытые вопросы о профессиях, выходящие за рамки школьной программы, что значительно расширяет профессиональный кругозор и стимулирует познавательный интерес.

Организационно-методические аспекты проведения викторины «Профессии» во многом идентичны аспектам, описанным для викторины «ТехноСтарт», и строятся на следующей логике командного интеллектуального соревнования:

- командная форма участия (оптимальный состав – 6 человек);
- распределение ролей внутри команды (капитан, секретарь, хронометрист, генераторы идей);
- формирование смешанных групп для выравнивания стартовых возможностей;
- наличие экспертной группы для объективного подсчета баллов;
- техническое сопровождение в формате мультимедийной презентации PowerPoint;
- визуализация заданий и использование таймеров для регламентации;
- публичное объявление промежуточных итогов после каждого раунда;
- роль ведущего как координатора и смыслового комментатора.

В ходе проведения викторины «Профессии» педагог в своих комментариях делает акцент на следующих смысловых блоках:

- понимание ценности любого труда нивелирование стереотипов о «престижных» и «непрестижных» специальностях, каждая профессия имеет социальную значимость и заслуживает уважения;
- понимание динамичности рынка труда, технический прогресс и социальные изменения «отменяют» одни специальности и порождают другие;
- междисциплинарный акцент, любая профессиональная деятельность требует комплекса знаний, а не узкой специализации;
- фиксация внимания участников на том, что профессиональный выбор – это не разовое событие, а процесс, требующий самоанализа, любознательности и готовности учиться новому на протяжении жизни.

Описанные организационные условия и смысловые акценты комментариев ведущего создают содержательный фундамент для профориентационной работы. Однако их реализация в образовательной практике требует специальных педагогических приемов, которые позволяют не просто информировать, но и вовлекать участников в активное осмысление мира профессий.

3.2. Приемы профориентации в рамках проведения интеллектуальной викторины «Профессии»

Приём «Погружение в историю труда».

Цель: расширить представления участников о мире профессий через знакомство с исчезнувшими специальностями, показать динамику рынка труда и причины трансформации профессий, сформировать уважение к труду предшествующих поколений.

Действия педагога: во втором раунде «Исчезнувшие профессии» педагог задаёт вопросы с историческими описаниями и четырьмя вариантами ответов. После того как команды сдают бланки, ведущий открывает слайд с правильным ответом и даёт развёрнутый комментарий, дополняя его репродукциями картин и историческими справками. Педагог специально акцентирует внимание на том, почему профессия исчезла (технический прогресс, изменение социально-экономических условий), и проводит параллели с современными специальностями.

Приём «Профессия в культуре и искусстве».

Цель: показать, как образы профессий отражаются в массовой культуре, кино и литературе, что делает процесс знакомства со специальностями эмоционально окрашенным и запоминающимся.

Действия педагога: в третьем раунде «Четвёртый лишний» педагог демонстрирует четыре кадра из разных фильмов, связанных с одной профессией. Задача команд – определить лишний кадр и назвать профессию. Ведущий подбирает кадры из известных фильмов (например, про учителей, врачей, лётчиков, поваров), что позволяет участникам опираться на уже имеющиеся культурные знания. После проверки ответов педагог комментирует, почему каждый из фильмов относится (или не относится) к загаданной профессии, тем самым расширяя культурный кругозор участников и показывая связь профессий с искусством.

Приём «Символическое кодирование профессий».

Цель: тренировать навыки декодирования информации, развивать ассоциативное мышление и умение «читать» визуальные образы, что помогает формировать профессиональную наблюдательность.

Действия педагога: в четвёртом раунде «Ребусы» педагог представляет зашифрованные с помощью ребусов названия профессий. Он не даёт подсказок в процессе выполнения, давая командам возможность самостоятельно расшифровать символы. После окончания раунда ведущий разбирает каждый ребус, объясняя логику его построения (например, «П + (нарисованный нос) + ть» – плотник), тем самым обучая участников алгоритму работы с визуальными кодами, что полезно в любой профессиональной деятельности, связанной с технической документацией и схемами.

Приём «Расширение профессионального кругозора через нестандартные вопросы».

Цель: познакомить участников с малоизвестными, редкими или неочевидными фактами о профессиях, стимулируя познавательный интерес и желание узнавать новое.

Действия педагога: в пятом раунде «Простые вопросы» педагог задаёт открытые вопросы, выходящие за рамки обычной школьной программы.

После того как команды сдают ответы, ведущий не просто называет правильный вариант, но и даёт развёрнутый комментарий с историческими и культурными отсылками. Это значительно расширяет профессиональный кругозор участников.

Приём «Интеграция родителей в профориентационный процесс».

Цель: использовать жизненный и профессиональный опыт родителей для помощи командам, создать диалоговую среду, где взрослые делятся своим знанием о профессиях, а дети учатся видеть ценность этого опыта.

Действия педагога: в организационном моменте педагог специально обращается к родителям, подчёркивая, что их задача – направлять детей, помогать им рассуждать, особенно в вопросах, связанных с исчезнувшими профессиями и историческими реалиями. Тем самым взрослые включаются в процесс принятия решений и становятся активными участниками профориентационной работы.

Приём «Формирование ценностного отношения к труду».

Цель: воспитать уважение к людям разных профессий, понимание того, что каждая специальность важна и заслуживает признания, а также сформировать установку на честный и добросовестный труд.

Действия педагога: в финальной части викторины, после подведения итогов, педагог произносит завершающую речь, в которой цитирует стихотворение Джанни Родари «Чем пахнут ремёсла?», подводя участников к мысли о том, что каждый труд имеет свою ценность.

Приём «Рефлексия профессиональных предпочтений»

Цель: побудить участников задуматься о собственных склонностях, интересах и возможностях в контексте выбора будущей профессии, перевести полученные знания во внутренний план размышлений.

Действия педагога: создаёт личностно-значимый контекст для всей викторины, связывая игровые задания с реальной жизненной задачей профессионального самоопределения.

Комплексное использование этих приёмов позволяет не только расширить кругозор участников, но и формировать у них осознанное, уважительное и заинтересованное отношение к миру профессий, что является основой для успешного профессионального самоопределения в будущем.

4. Заключение

Практическая значимость разработанных материалов подтверждена многоэтапным апробированием в условиях реализации программы «Техномир». В ходе экспериментальной проверки были реализованы все сценарии интеллектуальных викторин с участием как детских, так и смешанных детско-родительских команд.

По результатам апробации в сценарные материалы и систему вопросов были внесены коррективы. Были оптимизированы временные рамки проведения отдельных этапов, уточнена система оценивания, добавлены новые форматы заданий с учетом возрастных особенностей участников.

Методический инструментарий доказал свою результативность в

решении поставленных задач:

- формирование устойчивого интереса к техническим специальностям;
- расширение профессионального кругозора учащихся;
- развитие навыков командной работы;
- укрепление взаимодействия между детьми и родителями;
- повышение мотивации к техническому творчеству.

5. Список литературы

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» / Официальный интернет-портал правовой информации.
2. Приказ Министерства просвещения РФ от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
3. Гризик Т.И., Доронова Т.Н. Совместная деятельность взрослых и детей: основные формы / под ред. Иконниковой Ю.В.- М.: Просвещение, 2013.– 205 с.
4. Зенина Е.Н. Играем вместе, играем всей семьёй! Методическое пособие. – М.: Центр педагогического образования, 2016.
5. Никитина Е.Л. Формы и методы взаимодействия с семьёй в учреждениях дополнительного образования // Дополнительное образование школьников: традиции и тенденции развития. – Киров: ВятГГУ, 2013. – С. 7-10.
6. Савенков А.И. Путь в неизведанное: развитие исследовательских способностей школьников. – М.: Генезис, 2005.
7. Козлова Г.Н. Школьный родительский клуб. – М.: Глобус; Волгоград: Панорама, 2009.
8. Калейдоскоп родительских собраний / Под ред. Н.А. Алексеевой. — М.: 2001. – Вып. 1,2.
9. Анашина Н.Ю. Энциклопедия интеллектуальных игр: в 2 т. – Ярославль: Академия развития, 2005-2006.

**Сценарий интеллектуальной викторины «ТехноСтарт»
для учащихся 11 – 12 лет**

Цель: сформировать у учащихся интерес к техническому творчеству и инженерным профессиям, систематизировать знания об истории изобретений и развить навыки командной работы и логического мышления.

Задачи:

Образовательные:

- закрепить и расширить знания учащихся об истории значимых изобретений и их авторах;
- сформировать представление о взаимосвязи научных открытий и современных технологий;
- познакомить с ключевыми понятиями технической и технологической направленности (изобретение, патент, инженерное решение и др.);
- актуализировать знания о профессиях технического профиля и роли учёных и изобретателей в развитии общества;
- отработать умение извлекать информацию из разных форматов представления данных (текст, фото, аудио, ребус).

Развивающие:

- развить логическое и ассоциативное мышление через решение нестандартных заданий;
- совершенствовать навыки анализа визуальной и звуковой информации;
- тренировать кратковременную память и скорость принятия коллективного решения в условиях ограниченного времени;
- способствовать развитию коммуникативных навыков и умения договариваться в команде;
- стимулировать познавательную активность и любознательность в области техники и технологий.

Воспитательные:

- воспитать уважительное отношение к труду учёных, инженеров и изобретателей;
- формировать культуру честной игры и уважительного отношения к соперникам;
- развивать чувство ответственности за общий результат команды;
- поощрять стремление к самообразованию и расширению кругозора;
- создать положительную мотивацию к изучению предметов естественно-научного и технического цикла.

Оборудование:

- проектор, компьютер – для демонстрации вопросов;
- микрофон для ведущего;
- экран (ТВ/компьютера) для демонстрации времени обсуждения ответа;
- музыкальное сопровождение;
- бланки для записи ответов командами (Приложение 1, 2);

- ручки, листы А4 для каждой команды;
- табличка для каждой команды с названием – на стол;
- столы и стулья – для каждой команды.
- презентация № 1 «ТехноСтарт» ссылка

Аудитория: учащиеся 11 – 12 лет. Для комфортного проведения викторины необходимо 5 – 10 команд по 6 человек, в зависимости от помещения. Так же в данной викторине в составе команд могут участвовать родители.

Ход мероприятия

Ведущий: дорогие участники! Мы рады приветствовать вас на нашем мероприятии – интеллектуальной викторине «ТЕХНОСТАРТ»! В этой викторине вы сможете посоревноваться в интеллекте, эрудиции и логике. А задания «ТехноСтарта», конечно же, связаны с техникой, технологиями, IT, изобретениями, учеными.

Ведущий: сегодня у нас в командах присутствуют не только ребята, но и их родители. Уважаемые родители, сегодня вы полноправные игроки. Но ваша задача не просто давать правильные ответы, а направлять детей, помогать им рассуждать. В некоторых турах ваш жизненный опыт станет главным козырем.

У каждой команды есть бланк № 1 - их четыре по количеству туров. В синем поле напишите название вашей команды, а на зеленом поле – номер тура. В первом столбце вы будете записывать ответы, посоветовавшись всей командой. Во втором столбце жюри поставят баллы в зависимости от правильности ответа.

А также у вас есть бланк № 2 – здесь вы можете подсчитывать и записывать свои баллы.

И листочек-черновик - для каких-то записей, вопросов, рисунков по ходу игры.

Ведущий: итак, правила игры. В игре 4 тура по 7 вопросов.

Вопросы демонстрируются на экране и сопровождаются моей озвучкой. Далее у вас будет 30 секунд, чтобы принять решение и записать ответ в ваши бланки.

В конце каждого тура будет повтор вопросов и 100 секунд, чтобы додумать и исправить ответы в случае необходимости.

После этого помощники соберут бланки раунда.

За каждый правильный ответ команда получает 1 балл, за неправильный или его отсутствие – 0 баллов.

И, наконец, главное правило!

Для того, чтобы игра была максимально интересной, честной и справедливой, просим вас не пользоваться мобильными устройствами.

Тур 1. Разминка.

Ведущий: сейчас перед вами появятся вопросы, я их зачитаю, затем у вас будет 30 секунд для того, чтобы посоветоваться и написать правильный ответ, по вашему мнению.

В конце раунда у вас будет еще 100 секунд на совещание и дописывание ответа. Если вы закончите раньше, просто поднимите бланк вверх, и

помощники их заберут.

Вопрос 1. Кто изобрел первый автомобиль?

А) Томас Эдисон. Б) Генри Форд. В) Александр Белл. Г) Карл Бенц.

Вопрос 2. Как называется прибор, который помогает нам видеть в темноте?

А) Микроскоп. Б) Телескоп. В) Тепловизор. Г) Ночник.

Вопрос 3. В переводе с греческого это слово означает самодвижущийся. А как называем его мы?

А) Автомобиль. Б) Велосипед. В) Мотор. Г) Колесо.

Вопрос 4. Какие из этих братьев – изобретатели первого в мире самолета?

А) Люмьер. Б) Монгольфье. В) Райт. Г) Стругацкие.

Вопрос 5. В I веке нашей эры китаец по имени Цай Лунь растолок в воде листья некоего растения. Что он при этом изобрел?

А) Порох. Б) Бумагу. В) Фарфор. Г) Лекарство от тропической малярии.

Вопрос 6. Американец Ласло Йозеф Биро изобрел и запатентовал 2 ноября 1945 года предмет, которым сейчас пользуются все школьники, студенты, взрослые. Что это?

А) Тетрадь в клетку. Б) Ранец. В) Пенал. Г) Шариковая ручка.

Вопрос 7. Есть немалое количество изобретений, названных в честь своих создателей и ставших именем нарицательным. Какая из этих вещей названа НЕ ПО ИМЕНИ своего изобретателя?

А) Винтовка. Б) Макинтош. В) Дизель. Г) Ватман.

После 100 секунд помощники собирают бланки с ответами.

Тур 2. Фотовопросы.

Ведущий: сейчас перед вами появятся по иллюстрации, фотографии к каждому вопросу, я зачитаю вопрос, затем у вас будет 30 секунд для того, чтобы посоветоваться и написать правильный ответ, по вашему мнению.

В конце раунда у вас будет еще 100 секунд на совещание и дописывание ответа. Если вы закончите раньше, просто поднимите бланк вверх, и помощники их заберут.

Вопрос 1. Чем вместо бензина заправляли самый первый автомобиль?

Вопрос 2. Электрический стул придумал человек одной очень уважаемой профессии, в его работе подобный стул – необходимость. Назовите профессию этого человека?

Вопрос 3. Каким словом называется ЭТО?

Вопрос 4. Найти общее.

Вопрос 5. Какое слово объединяет эти картинки?

Вопрос 6. Какой современный термин проиллюстрирован с помощью этой книжной обложки?

Вопрос 7. Фотограф сделал это знаменитое фото не менее знаменитого учёного совершенно случайно, учёному фотография так понравилась, что он попросил для себя 9 отпечатков, а одна такая открытка в 2015 году была продана на аукционе за 125 000\$. Назовите фамилию ученого.

После 100 секунд помощники собирают бланки с ответами.

Тур 3. Аудиовопросы.

Ведущий: сейчас вы услышите запись, увидите ролик или услышите песню к каждому вопросу, я зачитаю вопрос, затем у вас будет 30 секунд для того, чтобы посоветоваться и написать правильный ответ, по вашему мнению.

В конце раунда у вас будет еще 100 секунд на совещание и дописывание ответа. Если вы закончите раньше, просто поднимите бланк вверх, и помощники их заберут.

Вопрос 1. Как называется этот научно-фантастический сериал с динамичными, захватывающими сюжетами, выполненный с помощью 3D-анимации?

Вопрос 2. Бернард Лассимон, французский математик, взял первый патент на ЭТО ИЗОБРЕТЕНИЕ в 1828 году.

Вопрос 3. Научно-фантастический художественный фильм 2004 года, поставленный по мотивам одноимённого цикла произведений Айзека Азимова, с Уилом Смитом в главной роли. Напиши его название.

Вопрос 4. Самый первый проект ЭТОГО ИЗОБРЕТЕНИЯ был придуман ещё в XV веке гениальным человеком – учёным, художником, музыкантом, писателем, скульптором, архитектором, изобретателем. Как его имя?

Вопрос 5. Как называется фильм, в котором звучит эта песня?

Вопрос 6. Где располагается ПУЛЬТ УПРАВЛЕНИЯ у главного персонажа этого мультфильма?

Вопрос 7. В 2005 Александр Татарский предложил создать мультфильм, рассказывающий об устройстве разнообразной бытовой техники, посоветовав обратить внимание на ЭТУ сказку. Назовите АВТОРА сказки.

После 100 секунд помощники собирают бланки с ответами.

Тур 4. Блиц.

У четвертого, БЛИЦ-тура, особые правила: Каждый вопрос – это ребус.

Ваша задача разгадать ребус за 30 секунд, эти вопросы будут демонстрироваться один раз и больше не повторятся.

Если вы уверены в ответе, в правом столбце вашего бланка напротив ответа можете поставить галочку.

Если команда состоит из родителей и детей: Блиц-тур - это проверка не только на знания, но и на умение быстро договориться. Здесь особенно важен баланс: интуиция ребят плюс взрослая рассудительность. Используйте это сочетание - и у вас всё получится. Здесь становятся главными стратегами родители – именно вы решаете, рискнуть командой на 2 балла или взять спокойный 1.

В конце раунда у вас будет еще 100 секунд на совещание и дописывание ответа. Если вы закончите раньше, просто поднимите бланк вверх, и помощники их заберут.

Вопрос 1. Изобретатель этого – Карл Бенц.

Вопрос 2. Первый патент на это изобретение принадлежит Игорю Сикорскому.

Вопрос 3. Одно из главных изобретений Александра Белла.

Вопрос 4. Это изобрел Александр Попов.

Вопрос 5. Бенджамин Франклин запатентовал это изобретение в 11 лет.

Вопрос 6. Один из изобретателей ЭТОГО - русский электротехник Александр Лодыгин.

Вопрос 7. Дмитрий Менделеев — создатель одноимённой таблицы химических элементов. Какой элемент загадан?

После 100 секунд помощники собирают бланки с ответами.

Ведущий: Дорогие участники, судьи завершают подсчёт баллов, и совсем скоро мы узнаем, какая команда сегодня проявила наибольшую эрудицию, смекалку и умение работать вместе!

(Судьи подсчитывают баллы, объявляют победителей и вручают грамоты).

Ведущий: сегодня каждый из вас сделал важный шаг: вы по-новому взглянули на мир изобретений и технологий, вспомнили имена великих учёных и попробовали свои силы в решении непростых задач.

Пусть сегодняшняя викторина станет для вас не финишем, а стартом — стартом в мир технических открытий, где любая идея может стать настоящим изобретением.

Сценарий интеллектуальной викторины «ТехноСтарт» для учащихся 13 – 15 лет

Цель: расширить представления о роли науки, технологий и изобретательства в развитии общества, а также развить навыки командной интеллектуальной деятельности и осознанного подхода к профессиональному самоопределению в инженерно-технической сфере.

Задачи:

Образовательные:

- актуализировать и систематизировать знания учащихся по базовым разделам технических наук (физика, математика, информатика);
- расширить кругозор в области истории науки и техники, познакомить с вкладом выдающихся учёных и изобретателей в мировую культуру и технологический прогресс;
- сформировать понимание междисциплинарных связей;
- отработать умение извлекать и интерпретировать информацию из разных форматов (текст, фото, аудио, ребусы) для решения задач;
- обогатить научно-технический словарный запас.

Развивающие:

- развить логическое, критическое и креативное мышление через решение нестандартных задач и головоломок, в том числе с элементами риска;
- тренировать навыки быстрого анализа информации и принятия коллективного решения в условиях ограниченного времени;
- совершенствовать умение работать с визуальными и аудиоматериалами, выделять в них ключевые смысловые элементы;
- развить способность прогнозировать последствия выбора;
- стимулировать познавательную самостоятельность и исследовательскую активность, интерес к проектной и конкурсной деятельности технической направленности.

Воспитательные:

- воспитать уважительное отношение к интеллектуальному труду, достижениям отечественной и мировой науки, а также к вкладу инженеров и изобретателей в развитие общества;
- формировать культуру командной работы: умение распределять роли, выслушивать и учитывать мнения участников, договариваться и принимать общее решение;
- развивать ответственность за результат команды и соблюдение правил честной игры;
- способствовать формированию позитивного отношения к непрерывному обучению и освоению новых компетенций как условию профессионального успеха;
- создать условия для осознания ценности технической грамотности и

инженерного мышления в современном мире, а также для осмысления собственных интересов и склонностей в контексте профессионального выбора.

Оборудование:

- проектор, компьютер – для демонстрации вопросов;
- микрофон для ведущего;
- экран (ТВ/компьютера) для демонстрации времени обсуждения ответа;
- музыкальное сопровождение;
- бланки для записи ответов командами (Приложение 1, 2);
- ручки, листы А4 для каждой команды;
- табличка для каждой команды с названием – на стол;
- столы и стулья – для каждой команды.
- презентация № 2 «ТехноСтарт»

Аудитория: учащиеся 13 – 15 лет. Для комфортного проведения викторины необходимо 5 – 10 команд по 6 человек, в зависимости от помещения. Так же в данной викторине в составе команд могут участвовать родители.

Ход мероприятия

Ведущий: дорогие участники! Мы рады приветствовать вас на нашем мероприятии – интеллектуальной викторине «ТЕХНОСТАРТ»! В этой викторине вы сможете посоревноваться в интеллекте, эрудиции и логике. А задания «ТехноСтарта», конечно же, связаны с техникой, технологиями, IT, изобретениями, учеными.

Ведущий: сегодня у нас в командах присутствуют не только ребята, но и их родители. Уважаемые родители сегодня вы полноправные игроки. Но ваша задача не просто давать правильные ответы, а направлять детей, помогать им рассуждать. В некоторых турах ваш жизненный опыт станет главным козырем.

У каждой команды есть бланк № 1 их четыре по количеству туров. В синем поле напишите название вашей команды, а на зеленом поле – номер тура. В первом столбце вы будете записывать ответы, посоветовавшись всей командой. Во втором столбце жюри поставят баллы в зависимости от правильности ответа.

А также у вас есть бланк № 2 – здесь вы можете подсчитывать и записывать свои баллы.

И листочек - для каких-то записей, вопросов, рисунков.

Ведущий: итак, правила игры. В игре 4 тура по 7 вопросов.

Вопросы демонстрируются на экране и сопровождаются моей озвучкой. Далее у вас будет **30 секунд**, чтобы принять решение и записать ответ в ваши бланки.

В конце каждого тура будет повтор вопросов и **100 секунд**, чтобы додумать и записать ответы.

После этого помощники соберут у вас ваши листочки с ответами.

За каждый правильный ответ команда получает 1 балл, за неправильный или его отсутствие – 0 баллов.

И, наконец, главное правило!

Для того, чтобы игра была максимально интересной, честной и справедливой, просим вас не пользоваться мобильными устройствами.

Тур 1. Разминка.

Ведущий: сейчас перед вами появятся вопросы, я их зачитаю, затем у вас будет 30 секунд для того, чтобы посоветоваться и написать правильный ответ, по вашему мнению.

В конце раунда у вас будет еще 100 секунд на совещание и дописывание ответа. Если вы закончите раньше, просто поднимите бланк вверх, и помощники их заберут.

Вопрос 1. На эмблемах Олимпийских игр год обычно обозначается двумя (например: Барселона-92) или четырьмя цифрами (например: Пекин-2008). Но один раз год был обозначен пятью цифрами — MCMLX. В каком году это произошло?

Вопрос 2. Совет: готовьте заранее всё то, что вам будет необходимо в будущем. Скажите то же самое пословицей.

Вопрос 3. Всего их шесть, хотя при рождении было пять. Физика, химия, физиология и медицина, экономика, литература... Завершите этот ряд.

Вопрос 4. Дочь Карла Бенца, построившего первый в мире автомобиль, любила совершать загородные поездки на папином автомобиле. Однажды в пути порвался ремень привода вентилятора, охлаждающего двигатель. Дочка была смекалочкой, в папу, и вышла из положения, используя вместо ремня... Что?

Вопрос 5. Перси Лебарон Спенсер, работавший над созданием радаров в годы Второй мировой войны, как-то раз прошёл мимо работающего радара, сунул руку в карман — и сделал изобретение, принёсшее ему миллионы, так как хозяйки по всему миру используют это на своей кухне. А ЧТО у него было в кармане?

Вопрос 6. ОНО — самая известная математическая константа, день которой отмечается 14 марта. Интересно, что отношение удвоенной высоты пирамиды Хеопса к её периметру также даёт данную константу. Назовите эту величину.

Вопрос 7. Первая исследовательская работа на тему того, каким же образом это животное падает, была опубликована в 1700 году. Знания, собираемые об этом, помогли математикам, физикам и даже оказали влияние на робототехнику. Назовите животное.

После 100 секунд помощники собирают бланки с ответами.

Тур 2. Фототур.

Ведущий: сейчас перед вами появятся по картинке, фотографии к каждому вопросу, я зачитаю вопрос, затем у вас будет 30 секунд для того, чтобы посоветоваться и написать правильный ответ, по вашему мнению.

В конце раунда у вас будет еще 100 секунд на совещание и дописывание ответа. Если вы закончите раньше, просто поднимите бланк вверх, и помощники их заберут.

Вопрос 1. Чем вместо бензина заправляли самый первый автомобиль?

Вопрос 2. Электрический стул придумал человек по профессии...

Вопрос 3. Каким словом называется ЭТО?

Вопрос 4. Найдите общее.

Вопрос 5. Какое слово объединяет эти картинки?

Вопрос 6. Какой современный термин некое интернет-издание проиллюстрировало с помощью этой книжной обложки?

Вопрос 7. Фотограф сделал это знаменитое фото не менее знаменитого учёного совершенно случайно, учёному фотография так понравилась, что он попросил для себя 9 отпечатков, а одна такая открытка в 2015 году была продана на аукционе за 125 000\$. Назовите фамилию ученого.

После 100 секунд помощники собирают бланки с ответами.

Тур 3. Аудиотур.

Ведущий: сейчас вы услышите запись, увидите ролик или услышите песню к каждому вопросу, я зачитаю вопрос, затем у вас будет 30 секунд для того, чтобы посоветоваться и написать правильный ответ, по вашему мнению.

В конце раунда у вас будет еще 100 секунд на совещание и дописывание ответа. Если вы закончите раньше, просто поднимите бланк вверх, и помощники их заберут.

Вопрос 1. Как называется этот научно-фантастический сериал с динамичными, захватывающими сюжетами, выполненный с помощью 3D-анимации?

Вопрос 2. Бернард Лассимон, французский математик, взял первый патент на это изобретение в 1828 году. Назовите изобретение.

Вопрос 3. Назовите имя актера, сыгравшего главную роль в этом фильме.

Вопрос 4. Голосом Алисы стала актриса дубляжа Татьяна Шитова, озвучившая большинство героинь этой голливудской актрисы. Назовите имя зарубежной актрисы.

Вопрос 5. Назовите автора музыки ко всем песням этого знаменитого фильма.

Вопрос 6. А кто по профессии был знаменитый умелец Левша из одноименного произведения Лескова?

Вопрос 7. В 2005 году режиссёр Александр Татарский предложил создать мультфильм, рассказывающий об устройстве разнообразной бытовой техники, посоветовав обратить внимание на ЭТУ сказку. Назовите АВТОРА сказки.

После 100 секунд помощники собирают бланки с ответами.

Тур 4. Блиц-тур.

Правила игры для 4 тура.

У четвертого, БЛИЦ-тура, особые правила. Вам дается всего 100 секунд на все 7 вопросов тура. Вопросы этого тура звучат один раз и более не повторяются. Если вы уверены в ответе, в правом столбце вашего бланка напротив ответа можете поставить галочку. В этом случае, если ваш ответ окажется правильным, вы получите за него 2 балла, а если неправильным – минус 2 балла. Если галочки нет – всё, как и в предыдущих турах: 1 балл за правильный и 0 баллов за неправильный ответ.

Если команда состоит из родителей и детей: Блиц-тур - это проверка не только на знания, но и на умение быстро договориться. Здесь особенно важен

баланс: интуиция ребят плюс взрослая рассудительность. Используйте это сочетание - и у вас всё получится. Здесь становятся главными стратегами родители – именно вы решаете, рискнуть командой на 2 балла или взять спокойный 1.

Вопрос 1. В каком месте располагался пульт управления Карлсоном?

Вопрос 2. Сколько граней у шести параллелепипедов?

Вопрос 3. Назовите объект, вокруг которого всё вращается в гелиоцентрической системе.

Вопрос 4. Самое известное изобретение Нобеля – это ...

Вопрос 5. В русском языке ЭТО слово многозначно. Ранее им описывали принуждение к переезду по политическим статьям, сейчас же оно используется для обозначения доступа к информации. Назовите слово.

Вопрос 6. В каком состоянии с точки зрения механики оказываются пассажиры лифта после обрыва троса?

Вопрос 7. Это слово придумал чешский писатель.

В 1920 году он написал пьесу, где впервые употребил это слово. В переводе с чешского оно значит «выполняющий самую тяжёлую работу». Сейчас это слово известно всем. Назовите его.

Помощники собирают бланки с ответами.

Ведущий: Дорогие участники! Сейчас судьи завершают подсчёт баллов, и совсем скоро мы узнаем, какая команда сегодня проявила наибольшую эрудицию, смекалку и умение работать вместе.

Судьи подсчитывают баллы, объявляют победителей и вручают грамоты.

Ведущий: каждый из вас сегодня доказал, что техника, наука и изобретательство – это не скучные формулы, а живой, увлекательный мир, где всё взаимосвязано. Выучились думать, спорить, искать аргументы и договариваться – а это и есть самые важные навыки для любого инженера, программиста, исследователя. Всем спасибо за участие. До новых встреч!

Сценарий интеллектуальной викторины «Профессии» для учащихся 11 – 13 лет

Цель: сформировать у учащихся целостное представление о мире профессий, развить навыки профессиональной ориентации и стимулировать осознанный интерес к выбору будущей профессиональной траектории через интерактивную командную деятельность.

Задачи:

Образовательные:

- познакомить учащихся с разнообразием современных профессий, их содержанием и востребованностью на рынке труда;
- дать представление об исчезнувших профессиях и причинах их ухода из обихода;
- сформировать понимание взаимосвязи между школьными предметами и профессиональными сферами деятельности;
- отработать умение определять профессию по её атрибутам, продуктам труда, характерным действиям (через фото, кадры из фильмов, ребусы);
- расширить словарный запас в области профессиональной лексики (включая названия редких, устаревших и новых профессий).

Развивающие:

- развить логическое, ассоциативное и критическое мышление при решении заданий разных типов (выбор лишнего, расшифровка ребусов, анализ описаний);
- тренировать навыки работы с информацией в разных форматах: визуальной, текстовой, символической;
- совершенствовать умение быстро анализировать данные и принимать коллективное решение в условиях ограниченного времени;
- развить навыки прогнозирования последствий выбора;
- стимулировать познавательную активность и самостоятельность в поиске нестандартных решений.

Воспитательные:

- воспитать уважительное отношение к труду людей разных профессий, включая профессии прошлого и вспомогательные специальности;
- формировать культуру командной работы: умение распределять роли, выслушивать мнения, договариваться и принимать общее решение;

- развивать ответственность за результат команды и соблюдение правил честной игры;
- создать мотивацию к изучению собственных способностей, интересов и склонностей как основы будущего профессионального самоопределения.

Оборудование:

- проектор, компьютер – для демонстрации вопросов;
- микрофон для ведущего;
- экран (ТВ/компьютера) для демонстрации времени обсуждения ответа;
- музыкальное сопровождение;
- бланки для записи ответов командами (Приложение 1, 2);
- ручки, листы А4 для каждой команды;
- табличка для каждой команды с названием – на стол;
- столы и стулья – для каждой команды;
- презентация № 4 «Профессии».

Аудитория: учащиеся 11 – 13 лет. Для комфортного проведения викторины необходимо 5 – 10 команд по 6 человек, в зависимости от помещения. Так же в данной викторине в составе команд могут участвовать родители.

Ход мероприятия

Ведущий: совсем скоро вы окажетесь на пороге серьезного выбора. Выбора профессии. Кто-то этот выбор уже сделал, а кто-то еще не уверен в своих предпочтениях. Но каждый из вас хочет иметь профессию, которая будет востребованной и перспективной.

Может быть, как раз наша игра поможет вам в выборе. Ну или по крайней мере позволит вам немного больше узнать о теме «Профессии».

Ведущий: Сегодня у нас в командах присутствуют не только ребята, но и их родители. Уважаемые родители сегодня вы полноправные игроки. Но ваша задача не просто давать правильные ответы, а направлять детей, помогать им рассуждать. В некоторых турах ваш жизненный опыт станет главным козырем.

У каждой команды есть бланк № 1 их пять по количеству туров. В синем поле напишите название вашей команды, а на зеленом поле – номер тура. В первом столбце вы будете записывать ответы, посоветовавшись всей командой. Во втором столбце жюри поставят баллы в зависимости от правильности ответа.

А также у вас есть бланк № 2 – здесь вы можете подсчитывать и записывать свои баллы.

И листочек - для каких-то записей, вопросов, рисунков.

Ведущий: итак, правила игры. В игре 5 раундов по 7 вопросов.

Вопросы демонстрируются на экране и сопровождаются моей озвучкой. Далее у вас будет **30 секунд**, чтобы принять решение и записать ответ в ваши бланки.

В конце каждого тура будет повтор вопросов и **100 секунд**, чтобы додумать и записать ответы.

После этого помощники соберут у вас ваши листочки с ответами.

За каждый правильный ответ команда получает 1 балл, за неправильный или его отсутствие – 0 баллов.

И, наконец, главное правило!

Для того, чтобы игра была максимально интересной, честной и справедливой, просим вас не пользоваться мобильными устройствами.

Раунд 1. Разминка.

Ведущий: угадайте профессию по трем картинкам. В каждом вопросе будет представлено по три картинки, фотографии, я зачитаю вопрос, затем у вас будет 30 секунд, чтобы посоветоваться и написать, какую профессию мы, по вашему мнению, загадали.

В конце раунда у вас будет еще 100 секунд на совещание и дописывание ответа. Если вы закончите раньше, просто поднимите бланк вверх, и помощники их заберут.

После 100 секунд помощники собирают бланки с ответами.

Раунд 2. Исчезнувшие профессии.

Ведущий: сейчас вам будет представлено описание профессий, которые существовали ранее, но сейчас их уже нет. Будет дано 4 варианта ответов. Ваша задача – выбрать из этих вариантов правильный. На обдумывание каждого вопроса дается 30 секунд.

Затем 100 секунд в конце раунда на совещание и дописывание ответа. Если вы закончите раньше, просто поднимите бланк вверх, и помощники их заберут.

Вопрос 1. Это сейчас мы едем на такси, а раньше нас бы вёз возница в гужевой повозке. Именно он предоставлял услуги частного извоза. Что это за профессия?

Вопрос 2. Как назывался управляющий княжеским хозяйством, который также ведал сбором налогов и исполнением судебных приговоров на Руси до начала XVI века?

Вопрос 3. Все знают слова известной песни: "Шаланды, полные кефали, В Одессу Костя приводил, И все биндюжники вставали, Когда в пивную он входил..." Кто такой биндюжник?

Вопрос 4. Как называлась рабочая профессия, существовавшая на Руси и в Российской империи, носитель которой совместно со всеми членами артели тянул на бечеве суда против течения реки?

Вопрос 5. К этим рабочим в Российской империи относились временные наёмные работники с низким социальным статусом, не владевшие определённой профессией, чаще без всякого образования, выполнявшие тяжёлую неквалифицированную работу.

Вопрос 6. Как назывались люди, создававшие первые портретные фотографии при помощи своеобразных зеркал с памятью?

Вопрос 7. Этот городской служащий каждый вечер зажигал уличные фонари и следил за их исправностью. Как называлась его профессия?

После 100 секунд помощники собирают бланки с ответами.

Раунд 3. Четвертый лишний.

Ведущий: это раунд для киноманов. В каждом вопросе вы увидите 4 кадра

из различных фильмов, очень известных, или тех, что вы вообще не видели. Я зачитаю вопрос, затем у вас будет 30 секунд, чтобы посоветоваться и написать ответ.

Ваша задача:

1) догадаться, что за профессию мы загадали;

2) какая картинка лишняя, какой фильм не относится к этой профессии;

В ответе напишите ПРОФЕССИЮ и НОМЕР КАДРА.

За верно угаданную профессию вы получаете 0,5 балла и за верно угаданную лишнюю картинку 0,5 балла.

В конце раунда у вас будет еще 100 секунд на совещание и дописывание ответа. Если вы закончите раньше, просто поднимите бланк вверх, и помощники их заберут.

После 100 секунд помощники собирают бланки с ответами.

Раунд 4. Ребус.

Ведущий: кто умеет отгадывать ребусы – ваш выход! На решение каждого ребуса дается 30 секунд.

В конце раунда у вас будет еще 100 секунд на совещание и дописывание ответа. Если вы закончите раньше, просто поднимите бланк вверх, и помощники их заберут.

После 100 секунд помощники собирают бланки с ответами.

Раунд 5. Простые вопросы.

Ведущий: это вопросы, где вы сможете заработать дополнительные баллы. Правила игры для 5раунда. На обдумывание каждого вопроса времени не будет. Я сразу зачитаю все вопросы и в конце раунда у вас будет 100 секунд на совещание и дописывание ответа. Если вы закончите раньше, просто поднимите бланк вверх, и помощники их заберут.

Если вы уверены в ответе – поставьте рядом с ним галочку– и если ваш вариант верен – вы получите 2 балла. Но если не верен – минус 2 балла.

Если галочка не стоит – все также, как в прошлых турах: верный ответ 1 балл, не верный – 0 баллов.

Блиц-тур — это проверка не только на знания, но и на умение быстро договориться. Здесь особенно важен баланс: интуиция ребят плюс взрослая рассудительность. Используйте это сочетание - и у вас всё получится. Здесь становятся главными стратегами родители – именно вы решаете, рискнуть командой на 2 балла или взять спокойный 1.

Вопрос 1. Кто такой статист?

Вопрос 2. Что изучает селенолог?

Вопрос 3. Кто во время работы надевает самую дорогую в мире униформу?

Вопрос 4. Этот великий россиянин освоил более 15 профессий. Кто он?

Вопрос 5. Представители какой профессии в средние века успешно заменяли врачей?

Вопрос 6. Кто автор этого произведения «Чем пахнут ремёсла?»

После 100 секунд помощники собирают бланки с ответами.

Ведущий: Дорогие участники, судьи завершают подсчёт баллов, и совсем

скоро мы узнаем, какая команда сегодня проявила наибольшую эрудицию, смекалку и умение работать вместе!

Судьи подсчитывают баллы, объявляют победителей и вручают грамоты.

Ведущий: сегодня каждый из вас сделал важный шаг: вы заглянули в огромный мир профессий, вспомнили, какими ремёслами занимались люди раньше, и подумали о том, кем можно стать в будущем.

Помните: не бывает неважных профессий – каждая нужна и важна. А самая главная профессия в жизни – быть хорошим человеком, который своим трудом делает мир лучше.

Бланк №1. Ответы команд

Название команды		Тур №
Ответы на вопросы		баллы

Бланк №2. Подсчет баллов

Название				
<i>здесь можно подсчитать свои баллы:</i>				
Туры Вопросы	1	2	3	4
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
Сумма				