

# ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ЛОТО

Атлас новых профессий – альманах новых профессий, который создан на основе текущих трендов развития всех отраслей российской промышленности, экономики, медицины и остальных сфер развития экономики.

Данная игра познакомит вас с одним из ключевых понятий Атласа новых профессий – понятием «надпрофессиональные навыки». В отличие от привычных нам технических или узкопрофессиональных навыков, таких как умение пользоваться программой Photoshop или работать на фрезерном станке, данные навыки пригодятся практически в любой профессии. Система образования сегодня часто упускает значение этих навыков, ученики не придают им значимости или же вовсе не представляют себе, что это такое. Потому крайне важно начинать их знакомить с этим понятием уже сегодня. Разумеется, невозможно через игру сразу освоить, например, навык системного мышления, однако познакомиться с ним, понять, что стоит за этим понятием – можно.

## СОСТАВ ИГРЫ

1. Игровые поля «Профессия» - листы профессий будущего – 44 шт. (Р);
2. Колода карт с объяснениями (Q), которая состоит из:
  - карточек «Надпрофессиональные навыки» – 11 шт.;
  - карточек «Предметы» – 18 шт.;
  - карточек «Инструменты» – 13 шт.
3. Колода карт, дублирующая предыдущую, с названиями элементов, но без объяснения их значений (R), которая также состоит из:
  - карточек «Надпрофессиональные навыки» – 11 шт.;
  - карточек «Предметы» – 18 шт.;
  - карточек «Инструменты» 13 шт.;
4. Жетоны (S) – 400 шт.

## ВВОДНЫЙ ЛИКБЕЗ

Перед началом игры учитель (родитель) показывает презентацию «Надпрофессиональные навыки». Без просмотра презентации играть будет сложно.

Любой этап игры представляет собой самостоятельный вариант использования предлагаемого игрового набора. Здесь приведена рекомендуемая последовательность вариантов, но по вашему желанию любой из этих этапов можно опустить.

## 1 ЭТАП. ЛОТО – ВИКТОРИНА

Для данной игры вам понадобятся:

- колода карт с объяснениями;
  - игровые поля - листы профессий будущего;
  - жетоны.
- В данном виде игры может участвовать весь класс.

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Ведущий раздает участникам игровые поля - листы профессий будущего:



Затем берет колоду карт с объяснениями, включающую карточки «Надпрофессиональные навыки», «Предметы», «Инструменты», и тщательно ее перемешивает:



Далее ведущий выдает каждому участнику необходимое количество жетонов (9 жетонов на 1 игровое поле «Профессия»):



## ХОД ИГРЫ

Ведущий раскрывает верхнюю карточку из колоды и зачитывает ее описание (без наименования). Игроки должны угадать это понятие. Первый угадавший получает 1 очко.

Те участники, у кого на игровом поле «Профессия» есть такой надпрофессиональный навык, предмет, инструмент/технология, закрывают его жетоном.

Тот, кто первым закрыл все поля на карточке игрока «Профессия», должен поднять руку и сказать, что он закрыл всю карту.

**После чего ведущий спрашивает у игрока:**

1. Как называется профессия на его карточке?
2. Какие инструменты есть у этой профессии?
3. Просит участника объяснить, почему именно эти инструменты, что они помогают делать человеку с этой профессией?

Это обязательная часть игры, которая помогает участникам обратить внимание на название профессии, с которой они играли, а также порассуждать, как работает такой профессионал.

## ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

За полностью закрытую карточку игроку начисляется 5 очков.

В конце игры подсчитывают очки в общем зачете и определяют победителей. Суммируются очки за отгадывание понятий и очки за закрытие игровых полей.

## 2 ЭТАП. ЛОТО В МАЛЫХ ГРУППАХ, С ПЕРЕХОДЯЩЕЙ РОЛЬЮ ВЕДУЩЕГО

Для данной игры вам понадобятся:

- колода карт с названием элемента, без объяснения;
- игровые поля - листы профессий будущего;
- жетоны.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Учитель (родитель) организует группу из 3-6 человек. Каждому игроку выдается игровое поле «Профессия».



Колода карт с названиями (состоящая из карт «Надпрофессиональные навыки», «Предметы», «Инструменты») хорошо перемешивается и выкладывается на середину стола так, чтобы все игроки имели к ней доступ:



Также каждому игроку выдаются жетоны.



## ХОД ИГРЫ

Игроки сами по очереди вытаскивают карточки из общей колоды, не показывая остальным участникам карточку, и объясняют то, что на ней написано. На объяснение дается 3 минуты. Объяснять необходимо так, чтобы другие игроки поняли содержание карточки. Те участники, у кого на карте игрока есть поле с загаданным понятием, берут жетон и закрывают данное поле.

Если игроку не удалось в отведенное время объяснить

выпавшее ему понятие, то эта карточка возвращается в низ колоды.

Ход с объяснением переходит следующему игроку.

## ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

За объяснение игрок получает 1 очко.

Закрытое игровое поле приносит игроку 5 очков.

Победитель определяется по количеству заработанных очков.

## 3 ЭТАП. СКАЖИ ПО-ДРУГОМУ

Для данной игры вам понадобится только колода карт с названием элемента, без объяснения понятия:



## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Игра рассчитана минимум на 6 человек. Играют командами от 3 и более человек.

Участники определяют первого игрока в своей команде и распределяют очередность остальных игроков в своей команде.

## ХОД ИГРЫ

Первый игрок тянет карточку, не показывая ее участникам своей команды. Знакомится с содержанием карты и отдает ее участникам команд соперников.

После этого за отведенное время ведущий игрок должен объяснить доставшееся ему понятие своей команде, не используя слова, однокоренные с названием на карточке. Можно использовать, например, синонимы, антонимы и другие слова так, чтобы члены команды смогли угадать понятие. Тем временем команда соперников следит за тем, не говорит ли объясняющий игрок однокоренных слов.

На выполнение задания объясняющему игроку дается 2 минуты.

Если команда отгадала слово за 2 минуты, ей начисляется 5 очков. Если не угадала, очки не начисляются.

После этого ход переходит другой команде. Когда ход снова вернется к первой команде, в роли объясняющего (ведущего) будет выступать уже следующий по очереди игрок.

#### **Ошибки:**

Если объясняющий игрок допускает ошибку (называет однокоренное слово, часть слова, указанного в карточке), то команде ничего не начисляется и ход переходит к следующей команде.

#### **Замена карты:**

Если слово (понятие) кажется слишком тяжелым, то команда может его пропустить, но у них вычитается 1 балл из общего счета. Если счет равен 0, то у команды ничего не вычитается. Поменять карту можно один раз за свой ход.

### **КОНЕЦ ИГРЫ И ПОДСЧЕТ ОЧКОВ**

Игра заканчивается по истечении отведенного на нее времени или когда все карты в колоде закончились.

Команда-победитель в конце игры определяется по очкам.