



МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ  
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 27»  
г.о. Мытищи Московской области



Номинация –  
Лучший проект по использованию игровых и  
интерактивных методов в профориентационной  
работе





Применение игровых методик помогает повысить интерес к познанию нового

Интерактивная викторина «Своя игра» «Профессии будущего» – это профориентационная игра для учащихся 10-11-х классов.

Мы предлагаем школьникам познакомиться с девятью основными профессиональными средами и профессиями будущего посредством игровых методов, так как игры провоцируют интерес обучающихся, вовлекают их в процесс развития, создают новые стимулы и впечатления.





Реализация проекта  
включает в себя три этапа



Подготовка



Процесс игры



Итог игры



## 1. Подготовка:

1. проанализировать материалы, размещённые в разделе «Каталог профессий будущего» на сайте проекта «Билет в будущее»;
2. разработать интерактивную викторину «Своя игра» (Положение), карточки (буклет);
3. определиться, командная это будет игра или индивидуальная;
4. придумать поощрение за победу в игре.



## 2. Процесс игры:

1. **Право выбора вопроса предоставляется правильно ответившей команде.**
2. **Выбирается тема и стоимость вопроса.**
3. **Отвечает тот участник/ та команда, которая быстрее других подаст сигнал.**
4. **Если ответ дан правильно, баллы зачисляются на счет, если неправильно – снимаются с него.**
5. **Вопрос «Кот в мешке» можно отдать другой команде.**



Деловая/ Социальная	<u>10</u>	<u>20</u>	<u>30</u>	<u>40</u>	<u>50</u>
Креативная/ Безопасная	<u>10</u>	<u>20</u>	<u>30</u>	<u>40</u>	<u>50</u>
Здоровая	<u>10</u>	<u>20</u>	<u>30</u>	<u>40</u>	<u>50</u>
Комфортная	<u>10</u>	<u>20</u>	<u>30</u>	<u>40</u>	<u>50</u>
Умная	<u>10</u>	<u>20</u>	<u>30</u>	<u>40</u>	<u>50</u>
Индустриальная	<u>10</u>	<u>20</u>	<u>30</u>	<u>40</u>	<u>50</u>
Аграрная	<u>10</u>	<u>20</u>	<u>30</u>	<u>40</u>	<u>50</u>



Ученый, который создаёт материалы и другие объекты, используя при этом наночастицы, как кирпичи при строительстве дома.

Умная

## Нанотехнолог



Умная

КОТ  
БИЛЕТ В БУДУЩЕЕ ТВОЕ  
В МЕШКЕ

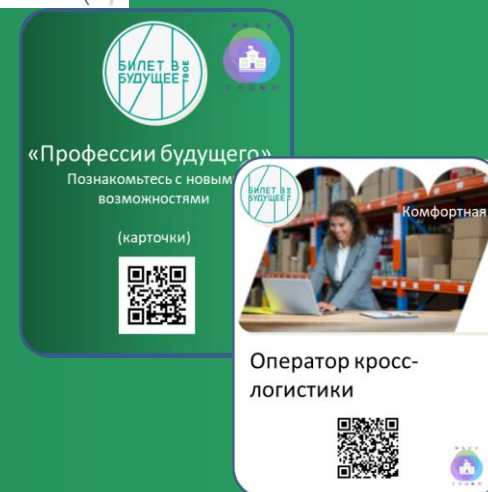




### 3. Итог игры:



Главный приз – набор карточек «Профессии будущего».







# Эффекты проекта «Своя игра»



## ДЛЯ УЧЕНИКОВ

**И**нтересно  
**П**онятно  
ознавательн**О**

ДЛЯ ВСЕХ

## ДЛЯ ПЕДАГОГА

**У**добно  
**Р**ыстро  
росто



Список Интернет – ресурсов:



Сайт проекта ранней профессиональной ориентации для учеников 6-11 классов «Билет в будущее»

<https://bvbinfo.ru/catalog>

Генератор QR кодов <http://qrcoder.ru/?t>

Генератор ребусов <http://kvestodel.ru/generator-rebusov>