

## **Информатика в профессиях. Сценарий игры-викторины**

**Цель:** создание позитивной мотивации учащихся к осознанному выбору будущей профессии через активную творческую и познавательную игру; изменить позицию ребенка от простого потребителя информационных продуктов (социальные сети, компьютерные и мобильные игры) на позицию создателя; пробудить интерес учащихся в увлекательной и доступной форме к изучению информатики.

### **Задачи:**

1. Формирование познавательного интереса учащихся к предмету информатика.
2. Расширение знания учащихся о профессиях, связанных с информатикой, информационными технологиями.
3. Информировать их о качествах, присущих людям профессий из области информационной индустрии.
4. Развитие творческих способностей учащихся.

### **Оборудование:**

1. Интерактивная система.
2. Компьютерный класс.
3. 2 ноутбука.
4. 2 системных блока.
5. Задания для конкурсов.

### **План мероприятия:**

1. Организационный момент
2. Задание 1 «Секретарь», «Менеджер», «Каменщик»
3. Задание 2 «Бухгалтер-экономист», «Мультипликатор», «Водитель»
4. Задание 3 «Архитектор», «Детектив», «Дизайнер одежды»
5. Задание 4 «Учитель», «Музыкант», «Программист»
6. Задание 5 «Разработчик сайтов», «Повар», «Фоторедактор»
7. Задание 6 «Специалист по информационной безопасности», «Электрик», «Рекламщик»
8. Задание 7 «Проектировщик», «Компьютерный мастер», «Видеоредактор»
9. Задание 8 «Фермер», «Специалист по информационной безопасности», «Кадровик»

### **Ход мероприятия**

1. Организационный момент.  
Дети делятся на команды по 5-6 человек. Учитель объясняет правила игры.
2. **Задание 1. «Секретарь», «Менеджер», «Каменщик»**  
— Участникам предоставляется разгадать ребус, в результате которого будет разгадано слово СЕКРЕТАРЬ. Затем по два человека из команды

салятся за компьютеры и набирают текст в клавиатурном тренажере на скорость. Им дается 5 мин.

— В это время, на экране анаграмма, в которой зашифровано слово МЕНЕДЖЕР. Выходят по одному человеку из команды и создают презентацию услуги, используя предложенный материал. Им дается 10 мин. Также можно пользоваться Интернетом.

— Оставшиеся участники разгадывают загадку, отгадкой на которое будет слово Каменщик. Участникам предлагается игра, в которой надо строить здание из камней. На скорость.

### **3. Задание 2 «Бухгалтер-экономист», «Мультипликатор», «Водитель»**

— Заданием будет небольшой кроссворд, разгадав который получится слово «бухгалтер». По одному человеку из команды садятся за компьютер. Им нужно посчитать суммы и найти прибыль, а также построить диаграммы.

— Остальные разгадывают ребус, разгадав который получают слово «Мультипликатор». По одному человеку из команды – составляют анимацию по заданию.

— Оставшиеся участники разгадывают анаграмму, в которой зашифровано слово «Водитель». Оставшиеся участники играют в гонки.

### **4. Задание 3 «Архитектор», «Детектив», «Дизайнер одежды».**

— Загадка. Отгадкой является слово «Архитектор». По одному участнику создают 3д модель простой объемной фигуры.

— Анаграмма. Угадывают слово «Детектив». Игра на поиск предметов на время.

— Ребус. Отгадка – «Дизайнер одежда». Участникам предлагается нарисовать и раскрасить одежду в Paint.

### **5. Задание 4 «Учитель», «Музыкант», «Сантехник»**

— Кроссворд – загадка слово «Учитель». По два учащихся с команды – набрать контрольную по математике.

— Анаграмма «Музыкант». Обрезать песню и добавить припев.

— Ребус «Сантехник». Собрать трубы в игре на скорость.

### **6. Задание 5 «Разработчик сайтов», «Повар», «Фоторедактор»**

— Ребус. Отгадка «Разработчик сайтов». Создать страницу «Информатика в профессиях», используя заготовленный материал.

— Загадка. Отгадка – «Повар». По два человека из команды. Им предлагается игра, в которой надо приготовить еду на время.

— Анаграмма. Отгадка – «Фоторедактор». Предлагается отредактировать фото по образцу. На время.

### **7. Задание 6 «Программист», «Электрик», «Рекламщик»**

— Ребус «Программист». Написать алгоритм в игре.

- Ребус. Отгадка – «Электрик». Участникам предлагается расположить провода в правильном порядке.
  - Анаграмма. «Рекламщик». Создать визитку своей команды.
- 8. Задание 7 «Проектировщик», «Компьютерный мастер», «Видеоредактор»**
- Анаграмма. «Проектировщик». Игра на создание строения для мяча.
  - Ребус. Отгадка «Компьютерный мастер». Участникам командами предлагается собрать системный блок на время.
  - Анаграмма. Отгадка «Видеоредактор». По одному участнику из команды. Им предлагается создать видео из видео и фото по образцу.
- 9. Задание 8 «Фермер», «Специалист по информационной безопасности», «Кадровик»**
- Анаграмма. «Фермер». Игра «Фермер» на очки. 10 минут игры.
  - Загадка. «Специалист по информационной безопасности». Создается буклет или листовка по безопасности.
  - Анаграмма. «Кадровик». Задание участникам: создать несколько запросов в базе данных.
- 10. Рассказать, какие еще профессии связаны напрямую с компьютером, со знаниями по информатике.**

**Подсчет очков. Награждение.**