



ПрофИгра

Автор: Педагог дополнительного образования
Сахарина Виктория Олеговна



Краткое описание игры и ее образовательной ценности

«ПрофИгра» знакомит игроков с новыми технологиями, профессиями будущего и где можно научиться описанным технологиям. Тренирует память, реакцию, развивает навык интеллектуальной многозадачности.

Цели и задачи игры:

- Собрать как можно больше наборов из 4 карточек для каждой профессии будущего, новых технологий и направлений подготовки.
- Например, в игре есть профессия отраженная в 4 картах. На каждой карте выделен красным цветом тот или иной факт (обязанности, которые должен соблюдать сотрудник). Собрать путем игровых действий все 4 карты, их нужно отложить в сторону они больше не участвуют в игре. Выигрывает тот, у кого к исходу игры будет собрано больше всего комплектов.

Обзор игровой механики:

- Раздаются 8 карточек на компанию менее 5 человек. Если игроков от 5 -10, то по 5 карточек. Несданные карточки кладутся в отдельную колоду на стол – потом из нее нужно будет добирать, если у игрока не будет хватать карточек до установленного количества.
- Первым ходит любой игрок – по договоренности. Затем право хода переходит по часовой стрелки или против к следующему игроку и так далее.
- Важно! Бывает, что в какой-то момент времени на руках игроков нет ни одного полного комплекта карт (или их мало), игра начинает стопориться – в течении длительного времени задаются вопросы, но действий не происходит (все понимают какие у кого карты, но собрать их не удастся, так как другая часть лежит в несданной стопке). В этом случае необходимо всем участникам одновременно сбросить одну карту с руки, перемешать колоду и добрать до нужного количества. Лимит карт на руке устанавливается из первоначальной раздачи карточек.

1 пример игровой ситуаций :

- Игрок выбирает любого участника игры и сначала спрашивает о наличии профессии или того, что вынесено в заголовок карты.
- Если услышит утвердительный ответ, то дальше игрок должен угадать тот факт, который выделен цветом на карте у игрока, которого он спрашивает. Если факт выделенный цветом угадан правильно, то карта переходит к игроку и он продолжает ходить (т.е. задавать вопрос тому же или любому игроку).
- Ход каждого игрока длится, пока он не услышит в ответ «нет» (то есть не угадал).



2 пример игровой ситуаций :

Игроки ходят по очереди путем вытягивания карт из общей колоды. Первый участник, вытягивая карту кладет ее лицевой стороной вверх, называет заголовок и выделенный факт. Следующий игрок вытягивает карту из колоды и кладет по верх предыдущей закрывая все слова, оставляя только картинку. После этого 2 игроку необходимо вспомнить и озвучить заголовок и факт на предыдущей карте и озвучить все тоже самое на 2 карте. Следующий игрок вытягивает карту и должен уже по памяти озвучить заголовок и выделенный факт у предыдущих закрытых карточек и у той, которую он выложил и т.д.



АЭРОКВАНТУМ

1. Моделирование квадрокоптера
Вычисление соответствующих углов Эйлера и линеаризация уравнений динамики
2. Визуальное пилотирования
Ориентирование и выдерживание безопасных интервалов путем визуального наблюдения
3. Гонки квадрокоптеров
Соревнование на скорость прохождения определенной трассы
4. Программирование квадрокоптера
Автономный взлет и посадка

Отработка навыков в игре

Когда участники получают карточки, они начинают с ними знакомиться (все определения содержат комментарии), после этого необходимо озвучивать заголовки и факты. Чтобы максимально быстро собрать комплект, необходимо слушать друг друга и запоминать информацию (у кого какие карты и какие факты спрашивали).

Если эту игру проводят наставники, то после игры нужно провести рефлексию, узнать про какие профессии будущего узнали игроки, с какими технологиями они уже были знакомы и на какое направление нужно пойти чтобы изучить нейросети и т.д.

Визуальные материалы:

Направления,
где можно получить знания
по технологиям




НЕЙРОСЕТИ

- 1. Придумывание лиц**
На основе реальных фотографий, программа научилась генерировать достоверные лица
- 2. Чтение по губам**
Технологию LipNet использует сеть, чтобы читать по губам
- 3. Создание картин по м**
Пользователь делает пару нейросеть создаёт из этого
- 4. Написание текстов**
Программы пишут поздравительные тексты для



РОБОТОТЕХНИКА

- 1. Промышленные роботы**
Выполняют задачи по автоматизации производства пример: манипуляторы
- 2. Сервисные роботы**
Дополняют человека в решении типовых и рутинных задач в сфере обслуживания
- 3. Персональные роботы**
Используются в нашей повседневной жизни: роботы-пылесосы, кухонные роботы
- 4. Профессиональные роботы**
Используются при оказании различных услуг: роботы-консультанты, роботы-гиды




АЭРОКВАНТУМ

- 1. Моделирование ква**
Вычисление соответствующих и линеаризация уравнений
- 2. Визуальное пилот**
Ориентирование и выделение безопасных интервалов наблюдения
- 3. Гонки квадра**
Соревнование на определенной территории
- 4. Программи**
квадракоптер
Автономный полет




АВТОКВАНТУМ

- 1. Автомоделирование**
Сборка действующих моделей автомобилей
- 2. Принципы работы двигателя**
Основан на эффекте теплового расширения газов, образующихся в процессе сгорания топлива
- 3. Схематехника**
Направление, занимающиеся проектированием созданием и отладкой электронных схем
- 4. Беспилотный наземный транспорт**
Транспорт функционирующий без экипажа



ЛАБОРАТОРНАЯ ДИАГНОСТИКА

- 1. Белки**
Высокомолекулярные органические вещества, состоящие из альфа
- 2. Ферменты**
Сложные белковые соединения, ускоряющие химические реакции в живых системах
- 3. Лизоцим**
Антибактериальный фермент, разрушающий клеточные стенки бактерий
- 4. Иммуноферментный анализ**
Лабораторная диагностика реакции под названием



3D-ПЕЧАТЬ В СТРОИТЕЛЬСТВЕ

- 1. Технический проект**
Проработка эксплуатационных характеристик и внешнего облика здания
- 2. Подбор материалов**
Используемых в объемной строительной печати, обеспечение соблюдения стандартов
- 3. 3D-печать**
Техническое сопровождение процесса 3D-печати строительных конструкций
- 4. Лицензионная документация**
Соблюдение строительных норм и стандартов в процессе изготовления

Новые технологии

Профессии будущего

Поддержка и расширение игры:

- После прохождения обучения наставники Точек роста, Инженерных классов, ДТ Кванториума узнают:
 - ✓ как на занятиях использовать игру, для запоминания новых технологий и профессии будущего;
 - ✓ как родителей познакомить с направлениями, где изучают технологии;
 - ✓ как выйти в школу и заинтересовать ребят заниматься инженерной деятельностью.
- В данной игре имеется возможность:
 - ✓ добавления новых комплектов карточек (набор из 4) под определенные направления подготовки;
 - ✓ изменить профессии и добавить информацию про предприятия определенного города;
 - ✓ на карточки поместить qr-код с ссылкой на специальность в университет и т.д.

Контактная информация:

Сахарина Виктория Олеговна:

Тел. 89088381939

Почта: niktorik352@list.ru

VK: https://vk.com/vika_sakharnaya

Telegram: https://t.me/vika_sakharinova