

Вступне слово ведучого

"Вітаю вас, юні майстри! Сьогодні ми відкриваємо двері у незвичайне місце — **«Майстерню професій»**.

Світ навколо нас тримається на людях, які люблять свою справу. Хтось будує хмарочоси, хтось рятує життя, а хтось створює цифрові світи. Але як знайти те, що підходить саме вам?

Сьогодні ви перетворитесь на справжніх професіоналів. На кожній станції на вас чекають випробування: ви будете проектувати, досліджувати, творити та вирішувати складні завдання. За кожний успіх ви отримуватимете «Інструменти майстерності».

Тільки та команда, яка проявить кмітливість, дружність та справжній професіоналізм, зможе зібрати повний набір та відкрити головну таємницю нашої Майстерні.

Чи готові ви до роботи? Тоді — до справ! Починаємо квест!"

Хід квесту

1. Станція "Архітектор майбутнього" (Технічний напрям)

- **Завдання:** Команда отримує обмежений набір матеріалів (спагеті, малярний скотч, папір). За 5 хвилин потрібно побудувати найвищу вежу, яка втримає на вершині зефірку або тенісний м'ячик.
- **Чому це важливо:** Розвиває просторове мислення та командну роботу.

Нагорода: Ключ

2. Станція "Лабораторія IT-генія" (Цифровий напрям)

Для станції "Лабораторія IT-генія" найкраще підійде завдання, яке імітує логіку програмування (алгоритми), але на прикладі зрозумілих побутових речей.

Ось логічний алгоритм приготування вареників, оформлений у стилі IT-коду.

Алгоритм "Varenyky_Logic_v1.0":

Переплутані рядки (для гравців):

- END_OF_PROGRAM (Подати на стіл зі сметаною).
- WHILE (ПОКИ) вареники не спливли — варити в окропі.
- Замісити тісто та підготувати начинку.
- IF (ЯКЩО) вода закипіла — посолити та закинути вареники.

- Зліпити вареники з тіста та начинки.
- ELSE (ІНАКШЕ) — чекати нагрівання води.
- Налити воду в каструлю та поставити на вогонь.

Правильний порядок:

1. Налити воду в каструлю та поставити на вогонь.
2. Замісити тісто та підготувати начинку.
3. Зліпити вареники з тіста та начинки.
4. IF (ЯКЩО) вода закипіла — посолити та закинути вареники.
5. ELSE (ІНАКШЕ) — чекати нагрівання води.
6. WHILE (ПОКИ) вареники не спливли — варити в окропі.
7. END_OF_PROGRAM (Подати на стіл зі сметаною).

Це завдання чудово демонструє циклічність процесів та роботу логічних умов!

3. Станція "Медіа-центр" (Креативний напрям)

- **Завдання:** За 3 хвилини придумати живу рекламу для незвичайного предмета (наприклад, "літаюча тарілка для кота"). Потрібно придумати назву, слоган і презентувати це.
- **Чому це важливо:** Комунікація, маркетинг, креативність.

4. Станція "Чия це річ?" (Логіка)

Потрібно відгадати професію за списком трьох предметів, які використовує фахівець.

1. Стетоскоп, рецепт, білий халат. *(Лікар)*
2. Мольберт, палітра, пензель. *(Художник)*
3. Нівелір, креслення, каска. *(Будівельник/Інженер)*
4. Свисток, секундомір, м'яч. *(Тренер/Фізрук)*
5. Бокорізи, мультиметр, ізоляційна стрічка. *(Електрик)*

5 Станція "Професії-антиподи"

Гравцям потрібно назвати професію, яка є протилежною за змістом до запропонованої (гра на асоціації).

- **Продавець** — ... *(Покупець, але у світі професій краще — Закупівельник/Менеджер з постачання)*
- **Письменник** — ... *(Читач або Критик)*

- **Слідчий** — ... (*Адвокат*)
- **Генерал** — ... (*Рядовий/Солдат*)
- **Актор** — ... (*Глядач або Режисер*)

Список для карток (Питання — Відповідь):

1. Пожежник — ...

- *Відповідь: Палій* (або піротехнік у кіно). Один гасить вогонь, інший його створює.

2. Детектив (Слідчий) — ...

- *Відповідь: Злочинець* (або Шпигун). Один розплутує таємниці, інший їх створює.

3. Еколог — ...

- *Відповідь: Промисловець (Забруднювач)*. Один дбає про природу, інший використовує ресурси, що часто шкодять їй.

4. Коректор (Редактор) — ...

- *Відповідь: Письменник*. Один пише текст із помилками (творчий хаос), інший ці помилки виправляє (суворий порядок).

5. Стоматолог — ...

- *Відповідь: Кондитер*. Один створює солодощі, через які псуються зуби, інший — лікує наслідки.

6. Адвокат — ...

- *Відповідь: Прокурор*. Один захищає підсудного, інший — звинувачує.

7. Історик — ...

- *Відповідь: Футуролог*. Один вивчає те, що вже було, інший прогнозує те, що тільки буде.

8. Лікар-дієтолог — ...

- *Відповідь: Дегустатор*. Один каже, що їсти не можна, інший — насолоджується всіма смаками професійно.

9. Мисливець — ...

- *Відповідь: Єгер (або Зоозахисник)*. Один полює на тварин, інший — охороняє їх та ліс.

10. Актор — ...

- о **Відповідь: Глядач (або Критик).** Один виступає на сцені, інший — спостерігає та оцінює.

6 Станція "Бліц-запитання" (Цікаві факти)

Швидкі питання для перевірки загальної ерудиції.

1. **Хто такий кінолог?** *(Людина, що виховує та тренує собак)*
2. **Як називають людину, що створює аромати парфумів?** *(Парфумер або "Ніс")*
3. **Хто відповідає за зачіски та грим акторів у театрі?** *(Гример/Постижер)*
4. **Яка професія пов'язана з вивченням минулого за розкопками?** *(Археолог)*
5. **Як називається людина, яка керує літаком, але не пілот?** *(Диспетчер — керує з землі)*

7 Станція "Професійні анаграми"

Розшифруйте назву професії, де переплутані літери:

- **АРПОВ** → **ПОВАР**
- **ТАИНСМ** → **МАШИНІСТ**
- **РІДВИНК** → **ДВІРНИК**
- **ТЬВЕЧИЛ** → **ВЧИТЕЛЬ**
- **РОКАПЕР** → **ПЕРУКАР**

8 станція "Пантоміма" (Активне завдання)

Видайте одному учаснику картку, а він має без слів показати професію команди:

- Диригент.
- Стоматолог.
- Фотограф.
- Археолог, який знайшов скелет динозавра.

- **Диригент**
- **Стоматолог**
- **Фотограф**
- **Археолог, який
знайшов скелет
динозавра**