

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ «ГОРОДСКОЙ ДВОРЕЦ ТВОРЧЕСТВА ДЕТЕЙ И МОЛОДЕЖИ №1»
ГОРОДА НАБЕРЕЖНЫЕ ЧЕЛНЫ РЕСПУБЛИКИ ТАТАРСТАН**



**Сборник материалов
муниципального конкурса
методических разработок**

«ПОИСК»

г. Набережные Челны

2022 год

«ПОИСК»: материалы муниципального конкурса методических разработок,
г. Набережные Челны 2022 год – с. 74

Составители:

В.Р. Зарипова, заведующая отделом интеллектуального развития МАУДО «Городской дворец творчества детей и молодежи №1»

М.Х. Самигуллина, методист отдела интеллектуального развития МАУДО «Городской дворец творчества детей и молодежи №1»

В сборнике представлены материалы участников муниципального конкурса методических разработок: учителей общеобразовательных учреждений, педагогов организаций дополнительного образования детей. Сборник адресован педагогам дополнительного и общего образования.

Составители не несут ответственности за содержание представленных материалов.

Содержание

1.	Аглямова И. И. Интерактивно - экологическая игровая программа «ЭКОКВЕСТ».....	4-9
2.	Амирова М.М. Квест по правилам дорожного движения «Необыкновенные приключения Маши и Медведя».....	9-12
3.	Газиева А. Р. Сценарий проведения игры - квеста по финансовой грамотности для школьников среднего звена.....	12-22
4.	Гиздатуллина А. А.Конспект занятия «Подведение итогов года»	22-27
5.	Грачева Э. Ф.Конспект занятия по теме "London" с использованием «квест -технологии» на занятии по английскому языку.....	27-29
6.	Грошева Е. Л.Конспект занятия с использованием квест -технологии на тему «Правописание глаголов, причастий и деепричастий».....	29-35
7.	Дубровина Д. С., Фесянова Н.Л. Методическая разработка к квесту «В поисках 7 жемчужин».....	36-41
8.	Залялтинова Л.Д. Сценарий квест-игры «Я за здоровый образ жизни».....	41-46
9.	Зарипова В. Р. «Внутренняя среда организма. Органы кроветворения».....	47-51
10.	Калимуллина Ч.Н. Сценарий мероприятия «Интеллектуально-творческий тимбилдинг «Компетенции будущего».....	51-56
11.	Кошурникова О. Ю.Квест «Страна Дорожных знаков или кто украл ПДД».....	56-62
12.	Нурлыгаянова Д.Н. Интеллектуальная игра «Мы и природа».....	62-67
13.	Саримова Е. М.Методическая разработка квест игры «В паутине интернета».....	67-74

Интерактивно - экологическая
игровая программа
«ЭКОКВЕСТ»

Аглямова Индира Ильдаровна
педагог-организатор,
МАУДО г. Набережные Челны
«Дом детского творчества №15»

В последнее время все больше внимания уделяется экологическому образованию, так как без него сложно решить важнейшие проблемы развития цивилизации. Одной из эффективных форм экологического воспитания, является квест, который имеет большое учебно-воспитательное значение.

Цель: развитие экологической культуры и активной жизненной позиции детей.

Задачи:

- Углубить знания учащихся по экологии;
- Развивать умение видеть красоту окружающего мира;
- Способствовать развитию мышления, внимания, наблюдательности, умения решать задачи, рассчитанные на сообразительность;
- Прививать любовь к окружающему миру и потребность в сохранении экологического равновесия в природе;
- Воспитывать уважение друг к другу, чувство ответственности, внимательное отношение к окружающим.

Целевая аудитория: учащиеся 1- 4 классов.

Описание: квест состоит из 4 станций, на каждой станции участникам необходимо ответить на интеллектуальные задания. Интеллектуальные задания можно выбирать по категориям - легкое (Л) (за него отряд получает 3 эклюта) или сложное (С) (за него отряд получает 6 эклютов). Выполняя интеллектуальное задание, отряд может рискнуть и попытаться ответить на оба задания, заработав тем самым 9 эклютов. Дав неправильный ответ, команда должна оставить на станции одного штрафного игрока.

За одну эклюту участники могут получить от ведущего станции подсказку. За 6 эклютов можно выкупить штрафного игрока. Побеждает в экоквесте тот отряд, который вернется на финиш в полном составе и с большим количеством эклютов.

Эклюты – это валюта экоквеста. Она понадобится при прохождении игры.

Методические рекомендации: данная игра будет полезна педагогам-организаторам, классным руководителям, педагогам дополнительного образования, кружкам экологической направленности.

Ожидаемые результаты:

- учащиеся расширят представление об экологии;
- попробуют найти пути решения некоторых экологических проблем современного мира;
- осознают, что неправильное, неразумное отношение к окружающей среде и экологии в целом вредит человечеству.

Ход квеста:

Ведущий: Добрый день, ребята. Сегодня мы предлагаем вам принять участие в квесте. Но квест этот необычный, он экологический. Ваши отряды – это команды. Давайте поприветствуем друг друга.

Приветствие отрядов

Ведущий: Мы познакомились. Пора перейти к оглашению правил сегодняшней игры. Сейчас каждая команда получит эклюты – валюту нашего экоквеста. Эта валюта понадобится вам при прохождении игры. На каждой станции вам предстоит ответить на интеллектуальное задание. Интеллектуальное задание вы можете выбрать легкое (Л) (за него отряд получает 3 эклюта) или сложное (С) (за него отряд получает 6 эклютов). Выполняя интеллектуальное задание, отряд может рискнуть и попытаться ответить на оба задания, заработав тем самым 9 эклютов. Дав неправильный ответ, команда должна оставить на станции одного штрафного игрока.

За одну эклюту вы можете получить от ведущего станции подсказку. За 6 эклютов вы сможете выкупить штрафного игрока. Побеждает в экоквесте тот отряд, который вернется на финиш в полном составе и с большим количеством эклютов.

Ведущий: Вы получили эклюты и маршрутные листы. А значит пора начинать нашу игру.
Команды расходятся по станциям

Станция №1.

Интеллектуальное задание 1(Л): Отгадайте загадки

1. Посреди поля лежит зеркало: Стекло
голубое, рама зеленая (Пруд)

2. Кудри в речку опустила

И о чём-то загрустила,

А о чём грустит, никому не говорит. (Ива)

3. И красна, и кисла

На болоте росла. (Клюква)

4. Под сосною у дорожки

Кто стоит среди травы?

Ножка есть, но нет сапожка,

Шляпка есть — нет головы. (Гриб)

5. Сер, да не волк,

Длинноух, да не заяц,

С копытами, да не лошадь. (Осел)

Интеллектуальное задание 2 (С): Соотнесите правильно: вид мусора и срок его разложения

1. 2 месяца
2. 100 лет
3. 3 года
4. 1000 лет
5. 5 лет
6. 500 лет

Станция №2. Интеллектуальное задание 1(Л): Разгадайте рыбный филворд: окунь, щука, карп, карась, лосось, судак, налим, плотва, сом, сазан.

Интеллектуальное задание 2(С): Ответьте на вопросы, связанные с «Красной книгой»:

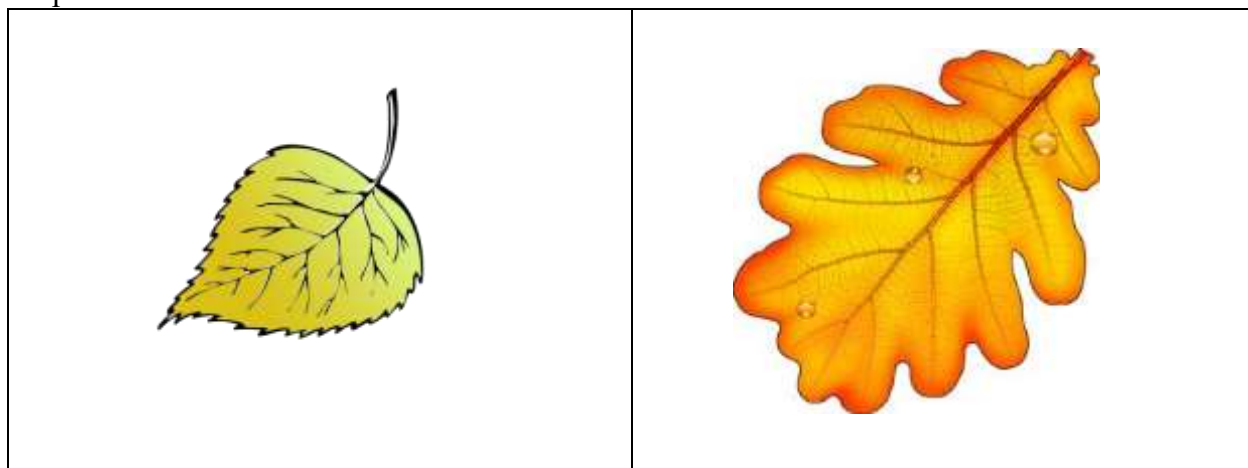
1. Какая птица наших лесов высиживает птенцов зимой? (клест)

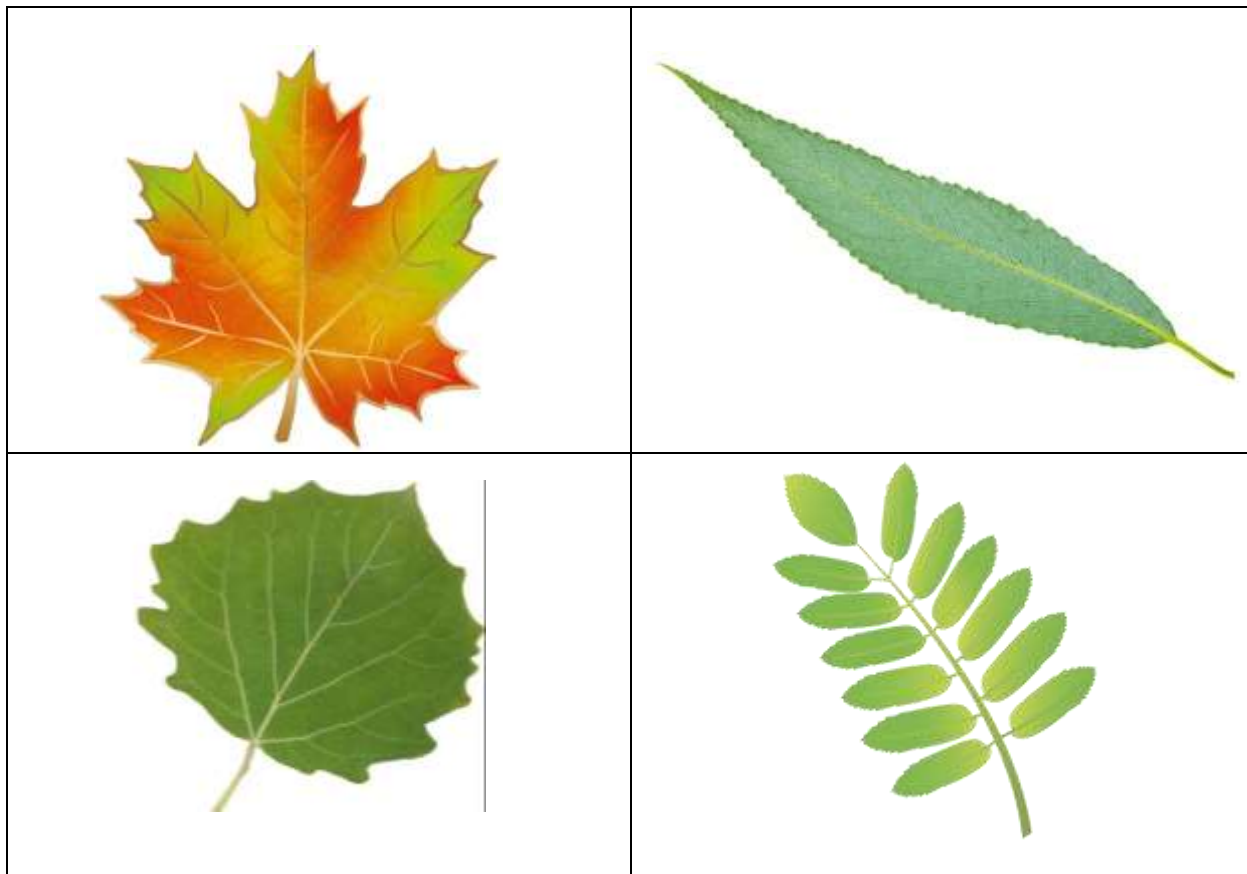
О	К	Ь	А	К	У	Щ
К	У	Н	А	К	А	П
А	Р	А	Р	С	В	Л
Н	С	С	П	У	Т	О
А	Ь	Ь	Н	Д	А	К
Л	С	С	А	Л	О	С
И	А	А	З	Ь	С	О

2. Самый быстрый зверь на планете? (гепард)
 3. Кто лечится мухоморами? (лось)
 4. Какая птица может лазать по стволу дерева головой вниз? (поползень)
 5. Какое животное похожее на крота, очень любит воду в отличие от «родственника»? (выхухоль)

Станция 3

Интеллектуальное задание 1(Л): Определите, листья каких деревьев изображены на картинках





Интеллектуальное задание 2(С): О каких растениях идет речь?

1. Дерево получило своё название из-за липкого сока и клейкости молодых листочков.

В научной медицине используются цветки этого дерева вместе с прицветником от простуды и жара. (Липа)

2. В старину год у славян начинался не зимой, а весной, поэтому встречали его не елью, а этим деревом. Это дерево – символ света, сияния, чистоты, женственности. (Береза)

3. Это белый цветок, латинское название которого в латинском переводе означает «лилия долин, цветущая в мае». Многие поэты и композиторы посвятили этому цветку свои произведения. Все части этого растения ядовиты. В медицине он применяется при болезнях сердца и как успокоительное средство. (Ландыш)

4. В старину это растение применяли от 99 болезней. Сейчас его используют против длительно незаживающих ран и язв и в стоматологии. Название этого растения связано с тем, что оно способно вызывать заболевания у животных. (Зверобой)

5. Крупное дерево до 30-40м. _____ высотой. _____ Кора желтовато-розовая. Это дерево любят за красоту, неприхотливость и за неизмеримую пользу, которую приносит оно человеку. Из него делают скипидар, канифоль, _____ дёготь. Древесина этого дерева используется для строительства. Почки этого дерева используют при заболеваниях горла и лёгких, как успокаивающее средство применяют ванны из этого дерева. (Сосна)

Станция 4

Интеллектуальное задание 1(Л): Ответьте на вопросы

1. Что же нужно делать для того, чтобы сэкономить электричество?

2. Что необходимо делать для экономии тепла?

3. Что нужно делать для экономии воды?

Интеллектуальное задание 2(С): В природе все взаимосвязано. Приведенные здесь беспорядочные факты выстройте в логической последовательности.

1. Водоемы и побережье были обработаны ядохимикатом ДДТ.
 2. На Филиппинах стало много комаров, заражающих человека малярией.
 3. От ДДТ погибли комары, тараканы отравились и стали малоподвижными.
 4. Расплодились крысы.
 5. Опасность эпидемии чумы была устранена.
 6. Кошки, поедая малоподвижных ящериц, перестали охотиться на крыс.
 7. В джунгли самолетами на парашютах был сброшен десант здоровых кошек.
 8. Крысы распространяют блох – переносчиков чумы.
 9. Ящерицы, поедая отравленных тараканов, сами становились малоподвижными.
 10. Кошки сократили численность крыс.
 11. Чума опаснее малярии.
- (2-1-3-9-6-4-8-11-7-10-5.)

Ведущий: Время подвести итоги. Спасибо большое всем за игру. До новых встреч.

Список использованной литературы и источников

1. Александрова Н.Н. Экологический квест «Вместе ярче» [Электронный ресурс]: корпорация «Российский учебник». – Режим доступа: <https://rosuchebnik.ru/material/ekologicheskiiy-kvest-vmeste-yarche--25979/> (дата обращения: 18.03.2021)
2. Сколько разлагаются различные виды мусора в природе? [Электронный ресурс]: все о переработке, утилизации и сортировке отходов «ВТОРОТХОД.ру». – Режим доступа: <https://vtor-othod.ru/othody/razlozhenie-musora/> (дата обращения: 18.03.2021)
3. Я познаю мир: Дет. Энцикл.: Экология / Авт. состав: А.Е. Чижевский. Под общим ред. О.Г. Хинн – М.: Издательство АСТ-ЛТД, Олимп – 1997 г. – 432с.

Квест по правилам дорожного движения «Необыкновенные приключения Маши и Медведя»
Амирова Миляуша Мидхатовна,
учитель начальных классов МАОУ «СОШ №50»,
педагог дополнительного образования МАУДО «ГДТДиМ №1»

Квест - технология в воспитательном и общеобразовательном процессе появилась относительно недавно. Само английское слово quest можно трактовать как «поиск» или даже «приключение», именно на поиске решения конкретно поставленной задачи и основаны квест - технологии в образовании.

На данный момент существует большая проблема привлечения современных детей, воспитанных на новейших интернет - технологиях к образовательному процессу. Становится больше детей с игровой мотивацией, учебная мотивация формируется в некоторых случаях с большим трудом. Чтобы заинтересовать детей в соблюдении ПДД, можно использовать игру, как один из методов обучения, ведь именно в процессе игры появляется восприятие того или иного материала, а также формируется мотивация к познанию. Квест по правилам дорожного движения «Необыкновенные приключения Маши и Медведя», предназначен для использования в общеобразовательных учреждениях.

Квест направлен на соблюдение правил дорожного движения, на формирование творческой активности, положительного психологического климата, стремление к саморазвитию, успешной социализации и стрессоустойчивости у детей разных возрастных категорий, в том числе детей-инвалидов и детей с ОВЗ в условиях современного общеобразовательного учреждения.

Цели:

Образовательные:

- Напомнить детям правила перехода проезжей части улицы –по переходу «зебра», по сигналу светофора, там, где повешен знак «Переход»;
- Закрепить знания о некоторых дорожных знаках («Проезда нет», «Осторожно, дети», «Остановка запрещена», «Остановка общественного транспорта» и др.).

Воспитательные:

- Убедить детей в том, что их безопасность на улице зависит от того, насколько хорошо они знают и выполняют правила дорожного движения;
- воспитывать у детей ответственность за свою безопасность, объяснить, что соблюдение ПДД означает не только сохранять свою жизнь, но и жизнь других людей.

Развивающие

- развивать навыки творческого рассказывания
- развивать логическое мышление, учить «анализировать» различные ситуации, возникающие в дорожном движении
- развивать навыки построения высказываний-рассуждений.

Ожидаемые результаты реализации проекта

Соблюдение правил дорожного движения, повышение мотивации, активация личностных и творческих ресурсов, коммуникативных компетенций, эмоционального положительного фона.

Предварительная работа: чтение сказок по ПДД, беседы с детьми о том, как они сами и их родители соблюдают ПДД.

Подготовка Карты: соединили 4 листа А4, смочили их чаем (состарили, начертили схему 31 комплекса карандашом (так более похоже на «старинную» карту, обожгли края чуть-чуть с помощью зажигалки).

Наклейки выполнить на цветном принтере распечатать необходимые знаки дорожного движения размером 2*2 см, разрезать, каждую наклейку «заламинировать» с помощью обычного скотча с обеих сторон, потом на тыльную сторону наклеить двухсторонний скотч по размеру, а вторую сторону этого скотча снимать уже непосредственно перед тем, как наклеивать на карту.

Оборудование: телефон, карта безопасного движения по маршруту «Дом-школа-дом» и уменьшенная копия карты, набор наклеек со знаками дорожного движения.

Помощники: педагоги в ролях – Маша и Медведь.

Ход квеста - игры:

Педагог с детьми читает стихотворения о дорожных знаках, дети рассматривают изображения знаков. Раздается звонок по скайпу. Звонит наш ребёнок и рассказывает, что они с родителями переехали в новый дом, и теперь не знают, как им дойти или доехать до школы. Просит ребят помочь им, нарисовать карту движения.

Педагог: - Ребята, а что, поможем Даше и её родителям? (*ответы детей*) - Это дело серьёзное, я думаю, без помощников нам не обойтись!

Играет музыка, входит Маша.

- Йо-хо! Тут кому-то помощь требуется? Я Маша, всегда помогаю милым деточкам и всяким старушкам. Маша здороваётся с детьми. Это я всегда, это я запросто – вжик-вжик – и готово!

Педагог:

- Ну что ты, Машенька, нам вжик-вжик не нужно, мы с ребятами хотим помочь товарищу составить маршрут, нарисовать карту...

Маша *перебивает*:

-Карту, говорите, йо-хо! Карта – это приключения, приключения – это сокровища. Это нам подходит! И карта у нас подходящая имеется.

Маша достаёт из сундука карту окрестностей школы.

-То, что надо! Ай-да на поиски сокровищ!

Педагог: - Подожди, подожди, нам эта карта действительно пригодится, но ведь мы с ребятами не за сокровищами охотимся, нам ведь нужно другу помочь!

Маша: - Ну-у-у, это мне не подходит, я тогда и без вас по карте сокровища искать пойду.

Педагог: - Как же так, а ещё помощница, называется! Отдай нам карту, пожалуйста!

Маша: - А вы отнимите!

Небольшая беготня под музыку, дети бегают за Машей, пытаются отнять карту. Входит Медведь.

Медведь: - Это что за шум, это что за беспорядок?

Педагог *рассказывает Медведю о карте и Маше и задаче для детей.*

Медведь: - Ох уж эта Маша, дитя малое, за ней только глаз да глаз. Ну-ка, верни карту детям!

Маша отдаёт карту, дети рассматривают её, намечают маршрут движения.

Медведь: - А у вас, ребята, вижу, намерения хорошие, это вы правильно поступаете, что товарищу помогаете. И я вам тоже помогу, и за Машей пригляжу.

Педагог: - Как хорошо! Что ж, раз все в сборе, тогда – в путь!

Все одеваются в уличную одежду, дети надевают специальные зелёные жилеты со светоотражателями. Выходим с территории, начинаем движение по предварительно намеченному маршруту на карте. Проходим участки, отмечаем на карте фломастером стрелками направление движения.

1. Доходим до пешеходного перехода. Маша пытается перебежать дорогу до перехода, а рядом с ним перебежать, не оглядываясь на машины. Дети останавливают Машу, говорят, как правильно нужно переходить дорогу. Медведь достаёт из своего рюкзака наклейки в виде знака пешеходного перехода, дети наклеивают на карту в нужном месте знак.

Таким образом, доходим до остановки, на светофоре переходим дорогу. Маша снова пытается нарушить ПДД, дети её опять останавливают, подсказывают верный алгоритм.

Переходим по знаку светофора, Медведь даёт ещё наклейки, дети снова отмечают на карте место перехода и знак светофора.

Во время всей игры Маша постоянно шалит, нарушая не только правила дорожного движения (БЕЗ риска для жизни и здоровья, но правила поведения на улице, подавая детишкам плохой пример: то пытаются забежать в магазин и «огрбить» его, проходя мимо, то строит смешные рожи в зеркальной витрине киоска. Дети, конечно, понимают, что так поступать очень неправильно, некрасиво, и возражают Маше, объясняют, что она поступает плохо.

Маша нехотя подчиняется.

2. Дожидаемся автобуса. На остановке закрепляем правила поведения на остановке, при групповой поездке, и садимся в автобус. В автобусе Маша ведёт себя некультурно, громко кричит, показывают пальцами в окно, бегает по салону. Дети делают ей замечания, объясняют, что так себя вести нельзя.

Проезжаем 1 остановку, сверяемся с картой, снова переходим дорогу на светофоре, отмечаем наклейкой. Находим нужный адрес, «Дашин дом», отмечаем в карте, и отправляемся в обратный путь пешком. Все переходы и улицы называем, отмечаем на карте.

3. Проходим обратный путь параллельной дорогой, на которой нам встречаются и пешеходные дорожки, и второстепенные автомобильные дороги. Закрепляем знания дорожных знаков и приоритетного движения. На карте отмечаем местонахождение объектов: школа, детские сады, магазины.

4. При переходе через дорогу около магазина с нашей стороны движения нет знаков пешеходного перехода, обсуждаем с детьми, Машей и Медведем, как поступить в этом случае. Так как это второстепенная дорога без разметки, поступаем по правилу «Посмотри налево – посмотри направо». Продолжаем закреплять умение подчиняться организаторам движения, действовать строго по правилам. Отмечаем все увиденные знаки дорожного движения наклейками на карте.

Возвращаемся в школу, раздеваемся, приходим снова в зал.

Медведь: - Детишки, какие вы молодцы! Справились с таким трудным заданием!

Маша: - И я, и я! И я, молодец!

Педагог: - Ребята, что мы скажем Маше? (ответы и версии детей). Маше становится стыдно.

Медведь: - Ну что, Машенька наша, «вжик-вжик» в таких важных делах, как ПДД, не помогает, а вот учиться тебе надо, возьмёте её к себе на обучение, дети? (да)

Педагог: -Медведь, и тебе спасибо большое за помощь и подсказки! Только вот ведь незадача: карту-то мы с вами составили, а как же нам теперь Даше и её родителям передать?

Медведь: - я Вам помогу! Я хоть и в лесу живу, но с современной техникой знаком: сфотографирую и по ватсапу девочкиным родителям перешлю. Делов -то!

Педагог: - Вот это да, вот удружил, так удружил Медведь!

Медведь: - Это что, я вот ещё и не то умею! (Колдует над сундуком, открывает сундук – а там лежит угощение для ребят и Маши).

Медведь и Маша прощаются с детьми, уходят. Учитель с детьми фотографирует карту и отправляет Даше.

Список используемой литературы

1. Каравка А.А. Урок -квест как педагогическая информационная технология и дидактическая игра, направленная на овладение определёнными компетенциями // Мир науки. - 2015. - №3. - С. 20.
2. Лечкина Т.О. Технология «квест - проект» как инновационная форма воспитания // Наука и образование: новое время. 2015. – 1 (6). – С. 12-14.
3. Матвеева Н.В. Ролевая игра и веб - квест: новый взгляд на традиционный
4. Николаева Н.В. Образовательные квест - проекты как метод и средство развития навыков информационной деятельности у учащихся // Вопросы Интернет- образования. - 2002. - №7.

Сценарий проведения игры - квеста по финансовой грамотности для школьников среднего звена

Газиева Айгуль Рафитовна
учитель математики,

ГБОУ Кадетская школа имени ГСС Никиты Кайманова.

Цель: в игровом виде активизировать познавательные и мыслительные процессы участников.

Задачи:

- Способствовать всестороннему развитию детей;
- Развивать социально- коммуникативных качеств путем коллективного решения общих задач;
- Побуждение к познавательно-исследовательской деятельности благодаря погружению в различные игровые ситуации;

Принципы разработки квест - игр:

При разработке и проведении квестов важно использовать следующие принципы:

1. Доступность заданий – не должны быть чересчур сложны для ребёнка.
2. Системность – задания должны быть логически связаны друг с другом.

3. Эмоциональная окрашенность заданий. Методические задачи должны быть спрятаны за игровыми формами и приёмами.
4. Разумность по времени. Необходимо рассчитать время на выполнение заданий таким образом, чтобы ребёнок не устал и сохранил интерес.
5. Использование разных видов детской деятельности во время прохождения квеста.

Условия:

1. Игры должны быть безопасными.
2. Вопросы и задания должны соответствовать возрасту.
3. Недопустимо унижать достоинство ребенка.

Основное содержание.

Выбор сюжета квеста может диктоваться календарной или проектной тематикой, а так же решением конкретной педагогической проблемы. Персонажи и их количество определяются не только сюжетной линией, но и необходимостью перемещения детей несколькими группами одновременно.

Во время проведения игры-квеста, получив большой эмоциональный заряд, дети становятся более раскрепощенными в общении, повышают познавательную-речевую активность, учатся вместе решать задачи, что приводит к сплочению детского коллектива. Педагоги уходят от классической формы занятий, погружаясь все больше в освоение игровых технологий.

Огромным плюсом в проведении таких мероприятий, является совместная работа всех специалистов дошкольного учреждения как единой команды (воспитатель, педагог-организатор, инструктор по физической культуре, психолог, музыкальный руководитель и родители).

Сценарий

Здравствуйте, ребята! Сегодня мы с вами устроим – квест-игру по финансовой грамотности.

Скажите, а вы знаете, что такое квест?

Квест – это игра-путешествие, в которой много головоломок и задач, требующих приложения умственных усилий.

Сегодня мы будем учиться зарабатывать деньги интеллектуальным трудом, применять математические знания в решении финансовых задач.

В нашей игре будут принимать участие 4 команды. Каждая из команд совершит путешествие по 8 станциям. На каждой станции у вас будет не больше 8-ми минут на размышление. Каждой команде выдадут свой маршрутный лист. В маршрутном листе указан ваш путь, название станций. На станциях вам предстоит выполнять разные задания. За правильное выполнение этих заданий каждая из команд получит жетоны. На заключительной станции команды встретятся, подсчитают количество заработанных денег и определят победителя.

Ну что, ребята, вы хотите отправиться в увлекательное путешествие? Команды готовы? Тогда давайте представимся!

(Представление команд и получение маршрутных листов).

- 1 станция: Плакали наши денежки
- 2 станция: Копейка рубль бережет
- 3 станция: Монета карман не тянет.
- 4 станция: Скупой платит дважды
- 5 станция: Долг платежом красен.
- 6 станция: Деньги — гости: то нет, то горсти.
- 7 станция: Не в деньгах счастье

8 станция: Богатый бедному не брат.

Маршрутный лист команды

Название станции	Количество монет, полученное на станции	Подпись руководителя станции
Плакали наши денежки		
Копейка рубль бережет		
Монета карман не тянет		
Скупой платит дважды		
Деньги то гости, то горсти		
Не в деньгах счастье		
Богатый бедному не брат.		
Уговор дороже денег.		
Общее количество собранных монет:		

Маршрутный лист команды

Название станции	Количество монет, полученное на станции	Подпись руководителя станции
Деньги то гости, то горсти		
Плакали наши денежки		
Копейка рубль бережет		
Монета карман не тянет		
Скупой платит дважды		
Долг платежом красен		
Не в деньгах счастье		
Богатый бедному не брат.		
Общее количество собранных монет:		

Маршрутный лист команды

Название станции	Количество монет, полученное на станции	Подпись руководителя станции
Плакали наши денежки		
Копейка рубль бережет		
Монета карман не тянет		
Скупой платит дважды		
Деньги то гости, то горсти		
Не в деньгах счастье		
Богатый бедному не брат.		
Общее количество собранных монет:		

1 станция «Плакали наши денежки»

В семье Сидоровых, состоящей из 4-х человек папа, работая на заводе, получает 17 000 рублей, мама, работая парикмахером, зарабатывает 12 000 рублей. Старший сын, учится в колледже и получает стипендию в размере 500 рублей, а дочь еще только ходит в детский сад. Семья проживает в двух комнатной квартире и платит за коммунальные услуги – 7 000 рублей. Оплата детского сада составляет 2 500 рублей. На проезд в общественном

транспорте у них выходит по 500 рублей (его покупают только 3 человека). Вопрос: На какую сумму в неделю семья может покупать продукты, выберете из списка те продукты, которые больше всего понадобятся этой семье.

- 1) хлеб
- 2) сахар
- 3) минеральная вода
- 4) масло сливочное
- 5) кукурузные хлопья
- 6) масло растительное
- 7) рыба
- 8) кальмар сушеный
- 9) газированные напитки
- 10) молоко
- 11) яйцо
- 12) майонез
- 13) картофель
- 14) овощи (морковь, лук, свекла, капуста и др.)
- 15) сухофрукты
- 16) соль
- 17) креветки
- 18) кондитерские изделия
- 19) сельдь
- 20) финики сушеные
- 21) маринады
- 22) сало копченое
- 23) орешки соленые
- 24) конфеты
- 25) чипсы
- 26) мясо

2 станция «Копейка рубль бережет»

Иван решил обновить свой гардероб и купить рубашку, брюки, джемпер. При этом у него есть ограниченный размер денежных средств – 3000 рублей, которые ему нужны еще и на покупку продуктов питания (на остаток после покупок вещей). В ТЦ предлагают различные акции в магазинах для совершения покупок вещей именно у них. Товар, представленный в данных торговых точках, примерно одинаков по качеству. Изучив рекламные предложения, наш герой остановил свой выбор на следующих:

Акция «2+1» (купи две вещи и третья (меньшая по стоимости) в подарок!) – магазин «Даровик»;

Скидка 50% на все! – магазин «Скидочник»;

Скидка 30% владельцам карты лояльности – магазин «Бонусовик» (у Ивана данная карта есть).

В первом случае брюки стоят – 1500 руб.; рубашка – 800 руб.; джемпер – 1000 руб.

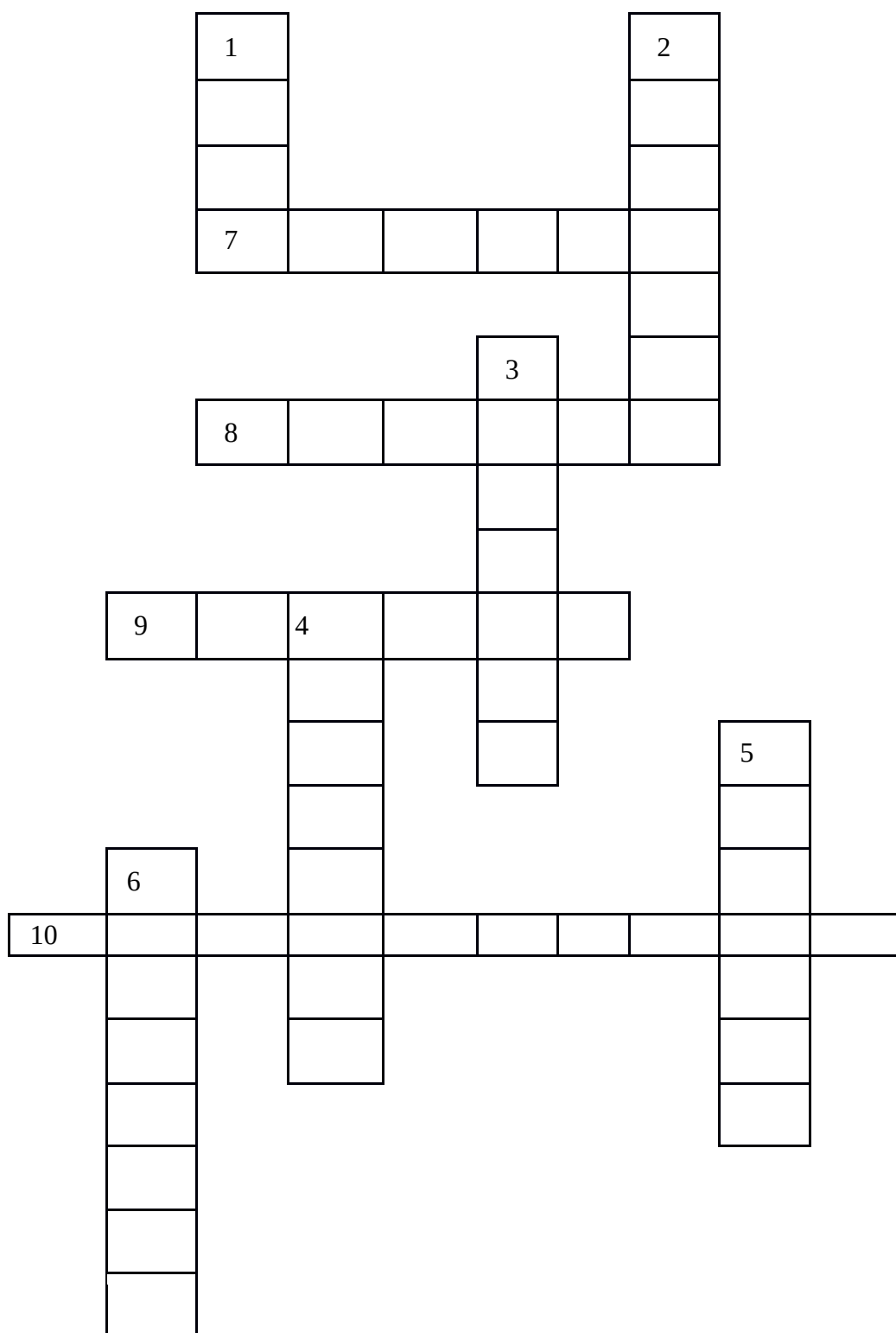
Во втором: брюки – 1500 руб.; рубашка – 1000 руб.; джемпер 1500 – руб.

В третьем: брюки – 1200 руб.; рубашка – 1200 руб.; джемпер 1500 – руб.

Вопрос: Какое предложение окажется наиболее выгодным с целью экономии средств?

3 станция «Монета карман не тянет»

Ребята, разгадайте кроссворд.



По вертикали

1. Организация, сосредоточившая временно свободные денежные средства предприятий и граждан с целью последующего их предоставления в долг или в кредит за определенную плату.

2. Вид кредита, при котором кредитор может пользоваться закладываемым имуществом.
3. Долговая бумага, удостоверяющая право держателя требовать определенную сумму долга спустя определенное время в оговоренном месте у лица, выдавшего данную бумагу.
4. Часть прибыли акционерного общества.
5. Недостача, недостаточность в чем-либо.
6. Период в экономике, когда происходит обесценивание денег и рост уровня цен на товары и услуги

По горизонтали

7. Ссуда в денежной или товарной форме, предоставляемая на условиях срочности, платности, возвратности.
8. Денежный знак, изготовленный из металла.
9. План доходов и расходов семьи, предприятия, государства
10. Долгосрочное вложение средств.

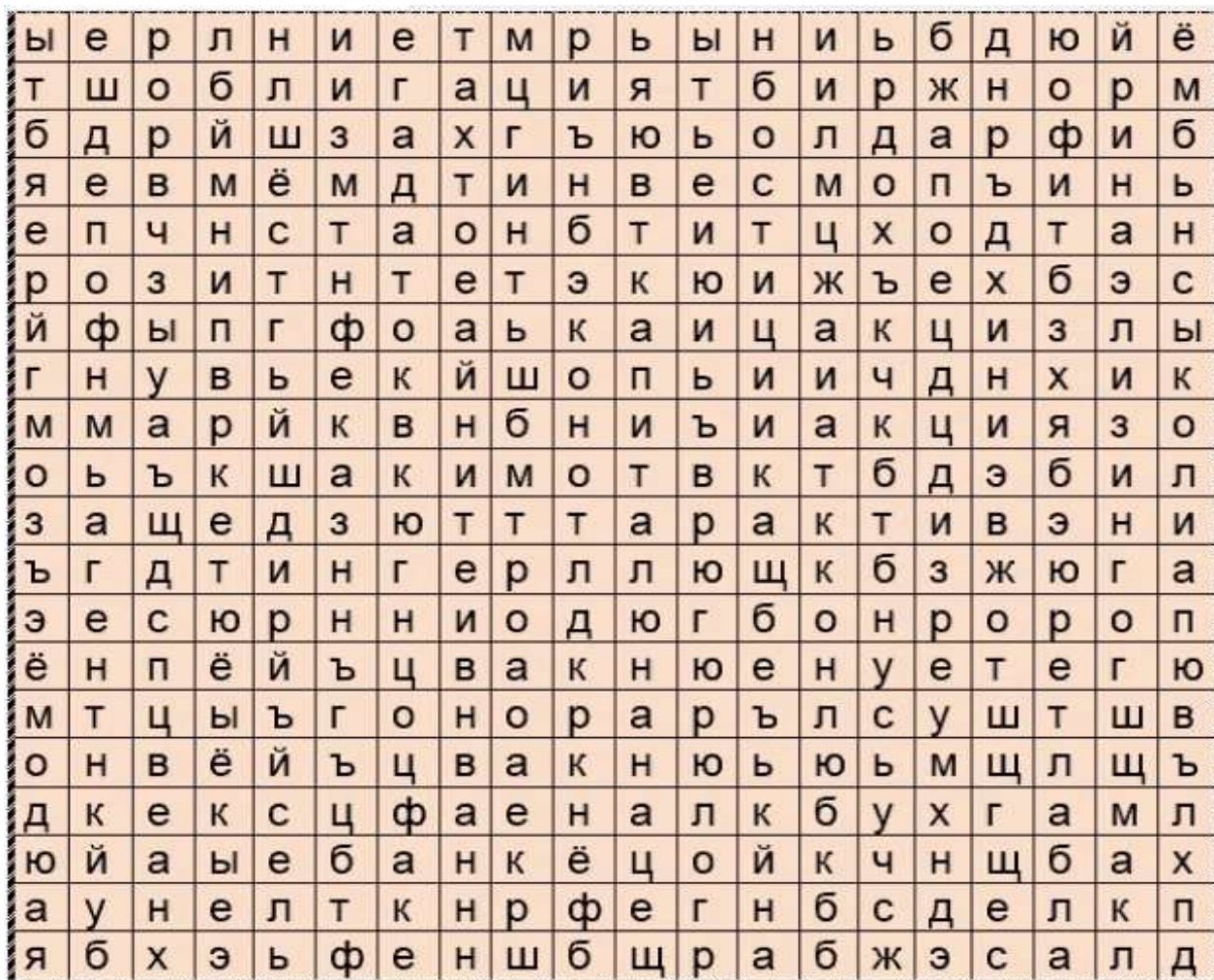
Ответы к кроссворду

1. б						2. и								
а						п								
н						о								
7. к	р	е	д	и	т									
						е								
				3. в										
8. м	о	н	е	г	а									
				к										
				с										
9. б	ю	4. д	ж	е	г									
		и			л									
		в			ь									
		и					5. д							
		д					е							
6. и		ф					ф							
10. и	н	в	е	с	т	и	ц	и	я					
ф		н						ц						
л		д							и					
я									т					
ц														
ия		я												

4. Станция «Скупой платит дважды»

Найдите и выделите следующие слова:

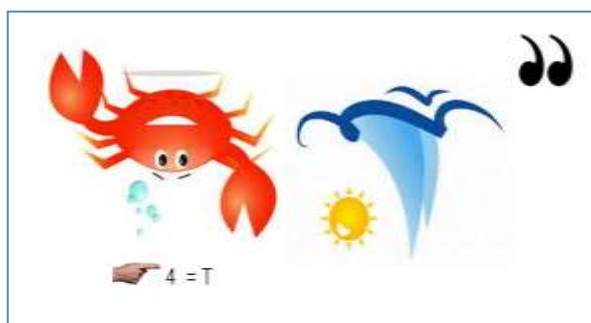
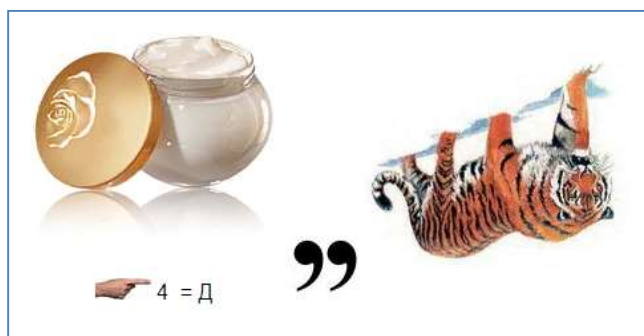
Акция, Доход, Банк, Бухгалтер, Экономика, Капитал, Маркетинг, Налог, Облигация, Финансы.



5. Станция «Долг платежом красен»

На этой станции вам предстоит разгадать 5 ребусов.





6. станция «Деньги гости: то нет, то горсти»

Отгадайте слова, загаданные в примерах.

Н	Т	М	Б	К	А	О
376	222	758	624	391	986	485

- 1) $792 - 168 = ?$
- 2) $712 + 274 = ?$
- 3) $366 + 10 = ?$
- 4) $471 - 80 = ?$
- 5) $921 - 436 = ?$
- 6) $890 - 132 = ?$
- 7) $712 + 274 = ?$
- 8) $127 + 95 = ?$

Слово впишите в таблицу

--	--	--	--	--	--	--	--

7 станция «Не в деньгах счастье»

На этой станции вам предстоит решить задачи

- 1) Антон Иванович решил сходить в магазин, а для этого ему необходимо выяснить, сколько у него денег. Он выложил их на стол. Сколько денег у Антона Ивановича?



- 2) Телевизор стоит 16000 рублей, а мобильный телефон 4 000 рублей. Плеер стоит в 10 раз меньше, чем телевизор и телефон вместе. Сколько стоит плеер и какова сумма всех покупок?
- 3) Петя пришел в магазин и купил сладостей на 75 руб. В кошельке у него были такие монеты. Предложи свои варианты оплаты покупки без сдачи.



8 станция «Богатый бедному не брат»

Ответьте на шуточные вопросы, чем больше правильных ответов, тем вам лучше.

- Люди ходят на базар, там дешевле весь (товар).
- Мотоцикл экономит время, а велосипед что экономит? (деньги).
- Учреждение, в котором хранят деньги (банк).
- Он в нашем доме считает электроэнергию (счётчик).
- Чтобы дом купить я смог, взял кредит, внеся (залог).
- Деньги, которые люди получают за свой труд (зарплата).
- За сметану, хлеб и сыр, в кассе чек пробил (кассир).
- Информация о товаре (реклама).
- Что такое бартер? (обмен).
- Место, где продают товар по строго фиксированным ценам (магазин).
- Любой предмет, который можно купить или продать (товар).
- Мебель, хлеб и огурцы продают нам (продавцы).
- В чём измеряется цена товара? (в деньгах)
- Мебель купили, одежду, посуду, брали для этого в банке мы (ссуду)
- Место торговли, где можно торговаться (рынок).
- Как называются иностранные деньги? (валюта).
- На товаре быть должна обязательно (цена)
- Кто посоветовал Буратино закопать свои деньги на Поле Чудес? (Лиса Алиса и Кот Базилио)
- Какой товар приобрела на базаре Муха-Цокотуха на найденную денежку? (самовар)
- Какой эпитет часто употребляется при описании новой денежной купюры? (хрустящая)
- Какие знаки надеется увидеть на денежных банкнотах каждый кассир? (водяные)

Ответы:

Станция № 1: В среднем семья может покупать продукты на сумму 4 500 рублей.

Станция № 2: Ответ: Решение данного вопроса нужно представить в следующем виде, подсчитать затраты и экономию в каждом случае и если нет разницы по качеству и фасону товара выбрать наиболее оптимальное решение.

В первом случае затраты нашего героя составят 2500 руб. ($1500+1000=2500$), а экономия согласно условиям акции 800 руб.+500руб. остаток от наличной суммы, которые можно потратить на продукты.

Во втором случае его затраты составят: $1500/2=750$ руб.; $1000/2=500$ руб.; $1500/2=750$ руб. Итого: 2000 руб. Экономия составит – 1000руб. остаток денег так же 1000руб. которые можно потратить на продукты.

В третьем случае его затраты составят: $1200-360(\text{сумма скидки})=840\text{руб.}$ на брюки, тоже самое на рубашку и $1500-450(\text{сумма скидки})=1050\text{руб.}$ Итого траты: $840+840+1050=2730\text{руб.}$ Экономия составит – 270 руб., которые можно будет потратить на продукты.

Станция № 3: на отдельном листе

Станция № 5: 1. Банк 2. Доход 3. Финансы 4. Бартер 5. Кредит

Станция № 6: 1. Банкомат 2. Аренда 3. Экономика 4. Цена 5. Кризис

Станция № 7: 1. 3405 2. 2 000 – плеер, 22 000 – вся покупка

Станция № 8: в том листе.

Список использованной литературы

1. Путешествие по Книжному океану: методические рекомендации для муниципальных детских библиотек по проведению квест-игры / БУКОО Библиотека им. М.М. Пришвина» / А.Г. Ноготкова. - Орел. - 2013. - 36 с.
2. Сокол И.Н. Квест: метод или технология? / И.Н. Сокол // Компьютер в школе и семье. - 2014. - № 2. - с. 28-32.
10. Сокол И.Н. Классификация квестов / И.Н. Сокол // Молодой ученый. - 2014. - № 6 (09). - с. 138-140.
11. Ушаков Д.Н. Толковый словарь русского языка. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.dict.t-mm.ru/ushakov>.

Конспект занятия
«Подведение итогов года»

Гиздатуллина Айгуль Альбертовна,
педагог дополнительного образования,
МАУДО «ГДТДиМ №1»

Актуальность: в наше время проведение квест – игры является актуальным. Жизнь показывает, что современные дети лучше усваивают знания в процессе самостоятельного добывания и систематизирования новой информации. Использование квестов способствует воспитанию и развитию качеств личности, отвечающих требованию информационного общества, раскрытию способностей. Выполняя квест-игры, учащиеся учатся решать проблемы, планировать свою деятельность, критически мыслить, взвешивать альтернативные мнения, самостоятельно принимать продуманные решения, брать на себя ответственность.

Практическая значимость: в младшем школьном возрасте игровая деятельность является одной из ведущих. Поэтому выполняя задания квест- игры, дети лучше усвоят учебный материал.

Новизна: актуально в наше время проводить занятие по новой форме квест-игра;

Целевая аудитория: учащиеся 2-4 классов;

Цель: Подведение итогов года

Задачи:

1.Образовательные: закрепить пройденные знания с помощью выполнения заданий квест-игры.

2. Развивающие:

- развить познавательную активность и кругозор воспитанников;
- развить навыки коллективной деятельности в процессе группового общения;

3. Воспитательные:

- воспитать стремление совершать добрые дела.
- настроить воспитанников на дальнейшую работу в объединении «Волонтеры»

Методы:

Игровые упражнения

Решение проблемных ситуаций

Метод контроля и самоконтроля

Рефлексия

Форма обучения: квест-игра

Тип занятия: квест-игра

Материалы и оборудование: карточки с заданиями, схема маршрута, карта.

Структура занятия

Мотивационно - ориентированный момент на всех этапах занятия имеет не столько учебно-воспитательный, сколько психологический характер. Задача этого этапа заключается в подготовке учащихся к общению и к предстоящему занятию.

В содержании организационного момента в начале занятия можно отметить: приветствие. Актуализация субъектного опыта воспитанников. Беседа. Диалог.

Отсутствующих на занятии не было. Ребята к занятию готовы, об этом говорит их внешний вид, рабочая поза. Рабочие места, учебный кабинет к занятию готовы. Условиями достижения положительных результатов при проведении организационного момента являлись: сосредоточенность, собранность, доброжелательность и сердечность педагога.

Показателем выполнения психологической задачи этого этапа является быстрое включение группы в деловой ритм, доброжелательный настрой во время всего занятия. Этот этап очень важен для ребят, здесь формируется умение себя мобилизовать, сосредоточиться, внутренне организовать.

-Здравствуйте ребята! Сегодня мы с вами собрались, чтоб подвести итог нашего учебного года. И для начала давайте выполним задание, которое мы с вами очень любим. Мы создадим круг дружбы. Каждый по очереди пригласит друг друга встать в наш круг дружбы и скажет пожелания.

Все ребята по очереди выстраиваются в круг. Пожелания, советы.

-Ребята, а круг это символ чего?

Ответы детей.

-Круг это символ дружбы и доброты. Давайте же сегодня работать дружно и продуктивно.

Содержательный аспект

Сегодня нам с вами предстоит не простое задание. Нам сегодня предстоит пройти квест - игру. Выполняя задания, мы вспомним все то, чем занимались в течение учебного года. У нас на занятии присутствуют мои помощники, это ребята такого же объединения «Волонтеры» как и вы.

-Сейчас мы с вами отправимся на улицу. Ваша задача будет искать спрятанные записки.

1 группа будет искать только красные записки.

2 группа будет искать только желтые.

Место	Шифр
Выход в сторону дома №	Ж2, ЁЖ3, ЁЖ4
Игровые лестницы	Е ЁЖ35, ЕЁЖ36
Выход рядом со столовой	А-М 7
Ворота в сторону гимназии	Б-Л 8
№29	

Цветные колеса	В-К9
Баскетбольная сетка	Д-И 10, Д-И 11
Главные ворота школы	Г-Й 12, В-К 13
Ведущий	ВГ и ЙК14, В и К 15

Слушайте задание. Вы нашли записку. Подходите к ведущему. Он задает вам определенные вопросы, либо задает выполнение того или иного задания. Если вы выполняете все правильно, ведущий дает вам шифр. Ваша задача его сохранить, не потерять. На записке у вас написано, где искать следующую. Идете туда. Ищите ее. Находите. И дальше действуем так же. После выполнения задания, получаете шифр. И так вы должны получить 8 шифров. В конце игры вы получите карту, где должны зачеркнуть только те клеточки, которые указаны в шифре.

Ведущий сопровождает вас на протяжении игры.

1. Расскажите кто такой волонтер? Чем он занимается? Кто может стать волонтером? Какими качествами характера должен обладать волонтер?
2. Изобразите с помощью жестов и мимики следующие предложения:

Уступать старшим место в автобусе.

Помогать нести тяжелые вещи

Придержать дверь для проходящего мимо старшего вас человека.

Делайте друг другу комплименты

Делайте друг другу подарки

Переведите старушку через дорогу.

Загадки о режиме дня"

1. Стать здоровым ты решил, значит, соблюдай... (ответ: режим);

2. Утром в семь звенит настырно наш веселый друг... (ответ: будильник);

3. На зарядку встала вся наша дружная... (ответ: семья);

4. Мне на спину и бока.

До чего ж приятно это!

Дождик теплый подогретый,

На полу не видно луж.

Все ребята любят ... (Душ)

5. После душа и зарядки ждет меня горячий... (ответ: завтрак);

6. Ускользает, как живое,

Но не выпущу его,

Белой пеной пенится,

Руки мыть не ленится. (Мыло)

7. После обеда можно сладко поспать, а можно и во дворе... (ответ: поиграть);

8. Смотрит к нам в окно луна, значит, спать давно... (ответ: пора).

3. Объясните смысл пословиц

- Не имей сто рублей, а имей сто друзей;

- Друг познается в беде;

- Жизнь дана на добрые дела;

- Одна пчела меду не натаскает;

- Один за всех и все за одного;

- Где лад, там и клад;

За доброе дело – берись смело

4. Закончите фразу

Начало фразы	окончания
1) С книгой поведешься,	1) ума наберешься
2) Ум без книги,	2) как птица без крыл
3) Нет умного соседа	3) с книгой побеседуй

4)Написано пером,	4)не вырубшь топором
5)Книжку читай,	5)разуму набирай
6)Будешь книги читать –	6)будешь все знать
7)Прочел хорошую книгу –	7)встретился другом.
8)Книга подобна воде,	8)дорогу пробьет везде
9)Хорошая книга	9)ярче звездочки светит

6. Перечислите 7 правил дружбы

7. Я хочу вам прочитать отрывок. Ваша задача внимательно послушать и ответить на вопросы «Цветик семи цветик»

« ... Женя вдруг увидела превосходного мальчика, который сидел на лавочке у ворот. У него были большие синие глаза, весёлые ,но смирные. Мальчик был очень симпатичным – сразу видно, что не драчун, - и Жене захотелось с ним познакомиться

- Мальчик, как тебя зовут?

- Витя, а как тебя?

-Женя, давай играть в салки

- Не могу, я хромой.

И Женя увидела его ногу в уродливом башмаке на очень толстой подошве.

- Как жалко! – сказала Женя,- ты мне очень понравился, и я с большим удовольствием побегала бы с тобой....»

Обсуждение

Чем закончилась эта история?

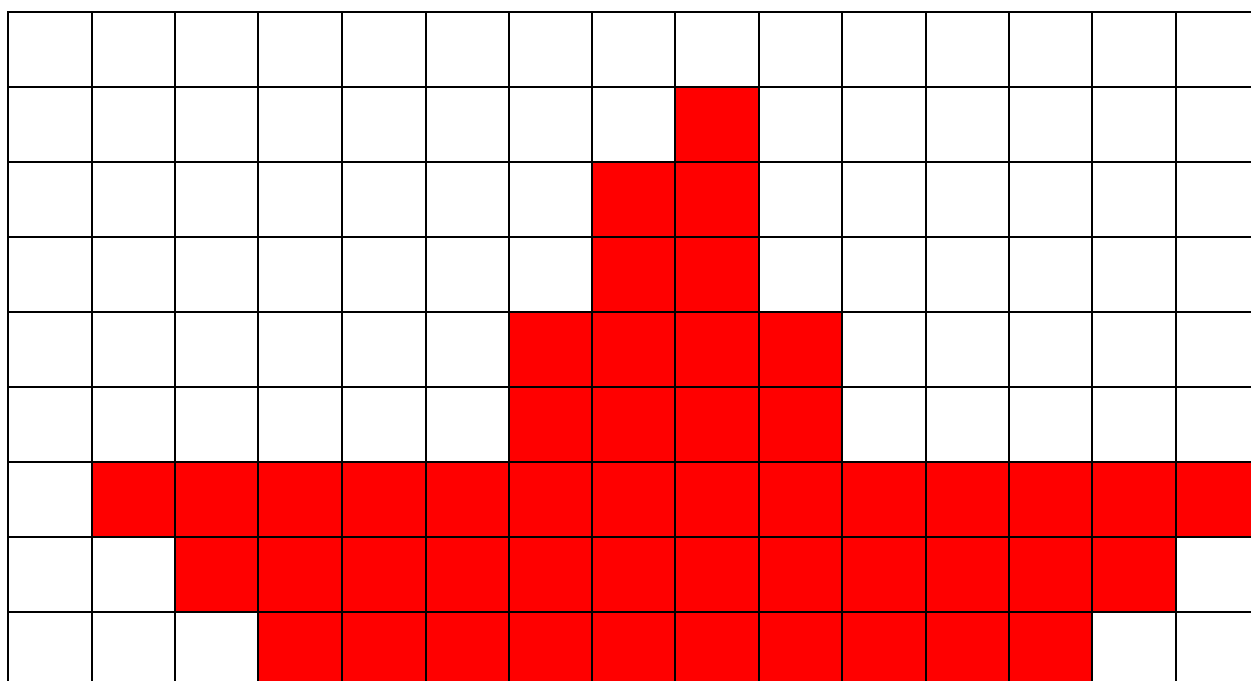
Почему поступок Жени заслуживает уважения

Обобщение ответов учащихся:

Женя пожертвовала последний лепесток, хотя у нее самой было разных желаний: получить велосипед, сходить в цирк, поесть сладостей. Но она отказалась от всех своих желаний и помогла мальчику – инвалиду стать здоровым. Это очень благородный поступок – пожертвовать своими интересами ради другого человека.

8. я вам выдаю последний восьмой шифр, и карту, где вы должны заполнить клеточки согласно тем буквам, которые находятся на ваших собранных шифрах.

Выполнение детьми задания.



0														
1														
2														
3														
4														
5														

-Ребята, давайте подведем итог. Что у вас получилось? Правильно звездочка. Давайте вместе подумаем что может обозначать звездочка, символом чего она может быть?

Ответы детей.

-Ребята давайте еще раз вспомним, чем занимались в течение учебного года.

Ответы детей. (делали подарки на различные праздники, участвовали в конкурсах, участвовали в весенней неделе добра, раздавали листовки с призывом быть добрыми и отзывчивыми, проводили тимуровскую зарядку, раздавали георгиевские ленточки, ухаживали за деревьями, делали презентации о наших бабушках и дедушках ветеранах. Учились быть добрыми, отзывчивыми, активными и творческими. Учились писать проекты.)

-Так вот ребята, я хочу чтоб вы были яркие, светлые как эти звездочки.. Всегда готовые прийти на помощь. Были такими же творческими. В этом учебном году вы начали светить и я хочу пожелать чтоб с каждым годом ваш свет становился ярче и сильнее, а ваши лучи задевали других ребят и они присоединялись к нам.

В классе:

- А сейчас давайте поиграем. Упражнение «Джеффа».

- Правила: на доске 3 плаката с надписями «Да», «Нет», «Может быть». Они развешиваются в разных концах помещения. Я говорю вам утверждение. Кто согласен с таким утверждением переходит к табличке «Да». А кто не согласен переходят на табличку «Нет». Кто затрудняется, может выбрать табличку «Может быть». Я потом спрашиваю, кто хотел бы сказать, почему выбрал именно этот ответ.

Важное правило: нельзя критиковать других и спорить.

- 1) какое настроение у вас
- 2) За что бы я ни взялся – добиваюсь успеха.
- 3).Считаю, что всегда надо отличаться от других.
- 4) Лучше быть умным, чем богатым.

Рефлексия:

Ребята, завершился учебный год

1. Открыли ли вы что-нибудь новое для себя и в себе?
2. Мне интересно, чем запомнился вам этот год?
- 3.Чему научились?
- 4.Какие трудности были и как вы их преодолевали, или будете преодолевать?

Ребята, вы молодцы! Работали дружно, старались. Спасибо Вам

Список литературы:

1. Сборник загадок: Пособие для учителя/Сост. М.Т. Карпенко М: Просвещение, 2000.
2. Суворова Н.В. Квест- игра «Путешествие для детей старшей группы [Электронный ресурс] сайт старшего воспитателя МАДОУ Суворовой Н. В. – URL

Конспект занятия по теме "London" с использованием «квест -технологии» на занятии по английскому языку.

Грачева Эльвира Фиргатовна
педагог дополнительного образования
МАУДО «ГДТДиМ №1»
г. Набережные Челны

Пояснительная записка

Данная разработка направлена для проведения занятия с детьми 10-11 лет по дополнительной общеобразовательной программе «Английский клуб» социально-педагогической направленности. В работе представлен конспект занятия по теме "London" с использованием «квест -технологии» на занятии по английскому языку.

Тип занятия: закрепление знаний и способов деятельности.

Цель занятия: развитие умения поискового чтения по теме " London ".

Задачи:

обучающие: повторить лексические материал по теме «Который час», предлогов времени;

развивающие: развивать умение сравнивать, анализировать информацию, развитие умения поискового чтения брошюр о музеях Лондона; развитие слухо -произносительных навыков.

воспитательные: расширять лингво - страноведческий кругозор обучающихся, повышать мотивацию в изучении английского языка

Оборудование и материалы :

белая доска, маркеры, телевизор, компьютер, парты , стулья, раздаточный материал

Предполагаемые результаты:

Обучающиеся научатся находить необходимую информацию из брошюр.

Ход занятия

этап занятия	время	деятельность педагога, формы, технологии, методы, приемы	деятельность обучающихся
Организационно-мотивационный	15 min	1. Приветствие. орг. момент 2. Warm-up а) Повторение времени. "What's the time?" — It's half past nine – 9.30 — It's a quarter to nine – 8.45 — It's a quarter past nine – 9.15 — It's twenty-five past seven — It's twenty-five to seven – 6.35 б) Повторение предлогов времени. «Please look at the screen! Complete the	а) Обучающиеся отвечают на вопрос «Который час?» б) Обучающиеся вставляют пропущенные предлоги в предложения.

		sentences with the correct prepositions. (на экране представлена презентация)	
Основной этап	50 мин	1) Развитие умения чтения с использованием «квест -технологии». - [По кабинету развешены фото известных музеев Лондона. В каждом из них спрятан ключ, собрав которые обучающиеся могут отгадать ключевое слово. Учитель рассказывает легенду о том, что главная героиня потеряла свою сумку с паспортом, пока осматривала достопримечательности Лондона. Обучающиеся превращаются в детективов и должны помочь героине найти свою пропажу. Т.к. с собой у нее была брошюра с достопримечательностями, где она отметила, где была, «детективам» предстоит прочитать брошюру и найти ответы на вопросы. Собрав все ключи, они узнают, где пропажа. Всего 5 вопросов и 8 ключей-ответов.] — Today you have an unusual task. You're detectives and one young lady needs your help. Her name's Jane. She lost her purse with the passport. She came to London as a tourist, so she needs her passport very much. You have to help Jane. Please find the answers in the brochure. Collect all the keys and you find out the answer. In order to find the purse quickly, you have to divide into 2 teams. — Please answer the 1. question and find the key. 1) "Where can you have a birthday party?" (Clink Prison/ Good morning) 2) "How much is it for a grandfather (63 years old), a mother (30 years old), and her son (4 years old) to go on London Eye? (20.50£/ Please) 3) Which five places have free entrance for adults? (The British museum, the National Gallery, The Science Museum, The Tate modern, The Natural History Museum/ interested in) 4) You can meet there celebrities, the queen, you can also make photos even with Napoleon or Churchill (Madam Tussaud's/QR/ Open the ticket 9) 5) Every lesson your teacher asks you : "_____are you?" (How/Thanks very much) -Collect all the letters and guess where Jane	— обучающиеся делятся на две команды. — читают вопрос на экране и ищут ответ в брошюре. Угадав название музея, им нужно быстро найти карточку с фотографией данного музея. — собирают карточки с ответами, в которых спрятаны ключи (в которых выделены определенные буквы), собрав которые, учащиеся узнают, где сумка с паспортом. — в итоге в сумке они находят паспорт Джейн и приз для «детективов»

		lost her purse. (London Eye)	
Заключительный этап	5 мин	Подведение итогов, повторение предлогов времени, повторение известных музеев Лондона	Обучающиеся отвечают о работе на уроке, что было легко \ трудно, как они сами потрудились, на сколько процентов выложились сегодня. Что понравилось, а что нет. Что запомнили?
Рефлексия	5 мин	What have you learnt? What was difficult\ easy today at the lesson? How have you worked? Have you done all your best?	Students answer the questions

Список литературы

1. Harris M. New Opportunities Elementary Student`s Book / M. Harris – Edinburgh: Longman, 2014. – 240 с.
2. Harris M. New Opportunities Elementary Language Powerbook / M. Harris – Edinburgh: Longman, 2014. – 128 с.
3. А.И. Николаев, Д.С. Максимова ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИИ ПРИ ФОРМИРОВАНИИ ЛЕКСИЧЕСКИХ НАВЫКОВ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА В 7 КЛАССЕ // МНКО. 2020. №5 (84). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-kvest-tehnologii-pri-formirovanii-leksicheskikh-navykov-na-urokah-angliyskogo-yazyka-v-7-klasse> (дата обращения: 01.12.2021).

Конспект занятия с использованием квест - технологии на тему «Правописание глаголов, причастий и деепричастий»

Грошева Елена Леонидовна,
педагог дополнительного образования
МАУДО «ГДТДиМ №1»

Пояснительная записка

Данный конспект занятия с использованием квест-технологии разработан специально для воспитанников объединения по русскому языку «Пишем без ошибок» МАУДО «ГДТДиМ №1» второго года обучения. Объединение нацелено на совершенствование навыков правописания и повышение речевой культуры школьников. Занятие было успешно проведено в рамках дополнительной общеобразовательной программы «Пишем без ошибок» 3 февраля 2021 года с обучающимися 13-15 лет. Целевая аудитория – группа обучающихся 7-8-х классов.

Цель: обобщить и закрепить изученное о глаголах, причастиях и деепричастиях.

Задачи:

Обучающие: 1) Закрепить наиболее трудные правила правописания личных окончаний глаголов, суффиксов причастий и деепричастий. 2) Провести контроль понимания темы с

помощью тестирования и квест-технологии. 3) Повторить и обобщить всё изученное о глаголах, причастиях и деепричастиях.

Развивающие: 1) Развитие мышления, памяти, внимания, навыков анализа, сравнения, формирование интереса к знаниям. 2) Повышение интеллектуального и культурного уровня, расширение кругозора учеников. 3) Развитие навыков правописания и грамотного построения предложений.

Воспитывающие: 1) Воспитывать внимательное отношение к слову. 2) Помогать становлению личности путем организации познавательной деятельности. 3) Воспитывать самостоятельность при выполнении практических заданий.

Форма учебного занятия: практическое итоговое занятие с элементом квеста.

Необходимые материалы и инструменты: рабочие блокноты, ручки, карандаши, доска, маркер, карточки с заданиями для разминки и с практическими упражнениями, компьютер, проектор, экран.

Предполагаемые результаты:

1 этап – обучающиеся настраиваются на занятие, ставят цель;

2 этап – на разминке дети повышают свою речевую культуру, исправляя ошибки в тексте, в данном случае ошибки, связанные с употреблением причастий;

3 этап – проходят итоговый тест по разделу, повторяя и закрепляя знания о глаголах, причастиях и деепричастиях, закрепляют наиболее трудные правила правописания личных окончаний глаголов, суффиксов причастий и деепричастий;

4 этап – дети участвуют в обучающем линейном квесте, обобщают и закрепляют всё изученное о глаголах, причастиях и деепричастиях, развивают навыки анализа и грамотного построения предложений;

5 этап - успешно завершают обучающий квест, находят искомый предмет и призы.

План занятия.

Занятие сопровождается презентацией.

1 этап. Организационный. Приветствие. Объявления. Настрой на занятие. Целеполагание. (5 мин.)

2 этап. Разминка. (10 мин.)

Перед вами фрагмент из фельетона Ардова «Суконный язык».

Исправьте текст. К какому стилю речи он принадлежит?

Люди, ходящие по траве, вырастающей за отделяющей решеткой, ломающейся и вырывающейся граблями, а так же толкающиеся, пристывающие к гуляющим, бросающиеся в пользующихся произрастающими растениями, подставляющие ноги посещающим, плюющие на проходящих и сидящих, пугающие имеющих детей, едущие на велосипедах, заводящие животных, загрязняющих и кусающихся, вырывающие цветы и засоряющие, являются штрафующимися.

Высмеивается сухой, канцелярский язык официально-деловых бумаг. Сатирический эффект создается с помощью намеренного нагромождения причастий, которые затрудняют восприятие в силу однообразия синтаксических конструкций, их неблагозвучия, а также грамматических ошибок (приставающие вместо пристающие). Делают вывод о том, что чаще всего причастия употребляются в художественном стиле речи. Для разговорного и официально-делового стилей причастия и причастные обороты не свойственны.

3 этап. Практикум. (25 мин.)

Итоговый тест по глаголам, причастиям и деепричастиям.

Выполняют самостоятельно, после чего происходит совместная проверка и разбор. Работа по цепочке, отвечают все дети по очереди.

1. Какие морфологические признаки имеет глагол?

- А) падеж, наклонение, род; Б) склонение, лицо, время;
 В) вид, наклонение, время, лицо, число;
 Г) род, число, падеж; Д) склонение, лицо, время, род, число, падеж.
2. Выберите вариант с переходным глаголом: А) любить музыку; Б) зайти за другом; В) уйти домой; Г) улыбаться девушке; Д) одеться к ужину.
3. Какие глаголы обладают категорией рода? А) глаголы настоящего времени; Б) возвратные глаголы; В) глаголы неопределенной формы; Г) глаголы прошедшего времени; Д) глаголы будущего времени.
4. От каких глаголов образуется форма настоящего времени?
 А) выбросить, взять, просмотреть; Б) приехать, сочинить, построить;
 В) поздравить, сказать, взять; Г) сочинять, помогать, дышать, поздравлять;
 Д) написать, дыхнуть, выбросить.
5. Определите наклонение глаголов: *спойте, сходил бы, напишу*.
 А) условное, повелительное, изъявительное; Б) изъявительное, условное, повелительное;
 В) повелительное, условное, изъявительное; Г) изъявительное, повелительное, условное;
 Д) условное, изъявительное, повелительное.
6. Какие глаголы относятся к разноспрягаемым? А) гнать, дышать, держать, слышать; Б) брить, стелить; В) бежать, хотеть; Г) видеть, ненавидеть, зависеть, терпеть, обидеть, смотреть, вертеть; Д) все глаголы на – уть.
7. Какие глаголы являются безличными? А) горевать, ночевать, бушевать;
 Б) улыбается, умывается, одевается; В) бродить, предупредить, дерзить;
 Г) шелестеть, говорить, устремить; Д) нездоровится, взгрустнулось, дышится
8. Назовите постоянные признаки глагола: А) время, лицо, род;
 Б) вид, число, время; В) вид, спряжение, переходность;
 Г) спряжение, лицо, число; Д) наклонение, спряжение, время.
9. В каких глаголах пишется *ь*? А) в инфинитиве, во II лице единственного числа, в повелительном наклонении; Б) в глаголах I спряжения условного наклонения; В) в глаголах II спряжения повелительного наклонения;
 Г) во всех безличных глаголах; Д) в глаголах прошедшего времени.
10. Как образовать видовую пару глаголов: *разрезать, рассыпать*?
 А) с помощью перестановки ударения; Б) с помощью приставок;
 В) с помощью суффиксов; Г) путем чередования гласных в корне;
 Д) с помощью приставок и суффиксов.
11. Выберите вариант с суффиксом *–ова–* в глаголах:
 А) доказ..вать, испыт..вать; Б) доклад..вать, запис..вать; В) врач..вать, гор..вать; Г) след..вать, завид..вать; Д) воспит..вать, использ..вать.
12. Выберите вариант с суффиксом *–ева–* в глаголах:
 А) рад..вать, проб..вать; Б) во..вать, гор..вать; В) побесед..вать, расслед..вать; Г) чувств..вать, мотивир..вать; Д) оборуд..вать, завид..вать.
13. Выберите вариант с глаголами I спряжения:
 А) встречаться, решать; Б) обидеть, лечить; В) решить, встретить;
 Г) исправить, торопиться; Д) накормить, заблудиться.
14. Выберите вариант с глаголами II спряжения:
 А) добыть, желать; Б) вязать, добывать; В) играть, искать; Г) спорить, утешить; Д) обещать, ругать.
15. Какие причастия имеют краткую форму? А) цветущее поле; Б) плескавшиеся о берег волны; В) покрытые снегом горы; Г) бившиеся о гранитные берега; Д) ползущий по земле.
16. От каких глаголов можно образовать только одну форму причастий?
 А) побелеть; Б) краснеть; В) раскрыть; Г) разбрасывать; Д) колоть.
17. Выбрать причастие, образованное от глагола II спряжения:
 А) кача..мый волной; Б) извива..щийся змеей; В) ла..щий пес;

Г) бре..щийся утром; Д) дыш..щий еле-еле.

18. Укажите вариант с одной –н- в причастии: А) снегом окропле..ые; Б) заряже..а отрицательно; В) озаре..ый солнцем; Г) занесе..ые метелью; Д) окрыле..ые мечтой.

19. Укажите предложение с деепричастием несовершенного вида:

А) Отшумев, замолчала листва. Б) Напившись чаю, Василий уселся против огня. В) Старик отошел, понутив голову. Г) Обогнув высокий мыс, пароход вошел в залив. Д) Лиственницы смиренно сторонились, давая дорогу.

20. В каком варианте обстоятельство, выраженное деепричастным оборотом, не обособляется? А) Широко разинув пасть медведь зарычал.

Б) Покорившись необходимости переждать ненастье я занялся патронами.

В) Ребята слушали экскурсовода разинув рот. Г) Приблизившись к хвойному лесу егерь спустил его с поводка. Д) Птенец взъерошивал перышки с жадностью проглотив червячка.

4 этап. Квест. (35 мин.)

Мы продолжаем итоговое занятие по разделу «Правописание глаголов, причастий и деепричастий».

Сейчас вы попробуете себя в роли спасателей. Как настоящие супергерои, будете спасать мир. Но не весь мир целиком, а только одну его часть. Эта часть называется «красота и богатство русского языка».

Почему она нуждается в спасении? (Люди мало читают, следствие чего – сокращение словарного запаса, плохо учат русский язык, отчего не умеют ни грамотно писать, ни грамотно говорить.)

Красоту и богатство русского языка действительно надо спасать. Вам будет предложено несколько испытаний, в которых вы должны 1) показать знание глаголов, причастий, деепричастий, 2) доказать, что вы хорошо ориентируетесь в разделах языка и в языковой терминологии.

За выполнением каждого задания будут следить науки: орфография, морфология, синтаксис, пунктуация, морфемика, риторика. Если вы угодите каждой науке, значит вы справились со своей миссией и получили почетное право называться супергероями.

Группа делится на три команды.

Каждая команда выполняет свои задания и получает за это кодовые слова.

Испытание №1.

1 команда.

Укажите предложение, в котором есть деепричастный оборот, подчеркните его. Знаки препинания не расставлены.

- ☐ 1) Мальчик и собака шли не спеша.
- ☐ 2) Он ускорил шаг и запыхавшись вышел на берег.
- ☐ 3) Грэй присел на корточки заглядывая в лицо девушке снизу.
- ☐ 4) Сквозняк тянувший с моря развеивал волосы Жени собранные в хвост.

Ответ: 3.

2 команда.

Укажите предложение, в котором есть причастный оборот, подчеркните его. Знаки препинания не расставлены.

- ☐ 1) Она легла на траву зевнула и блаженно закрыв глаза уснула.

- 2) Она вздрогнула откинулась замерла вскочила с головокружительно падающим сердцем вспыхнув слезами потрясения.
 - 3) Он дошёл до края и не раздумывая выставил одну ногу вперед.
 - 4) Тюфяк подталкиваемый товарищами поплёлся обратно на второй этаж.
- Ответ: 4.

3 команда.

Укажите предложение, в котором есть причастный оборот, подчеркните его. Знаки препинания не расставлены.

- 1) Приставив к глазам бинокль Миша вглядывался вперёд.
- 2) Потянувший с юго-запада ветер усиливался.
- 3) Славка кинулся во двор влетел в комнату слегка напугав бабушку Веру Анатольевну.
- 4) Мальчики не проронив ни слова слушали ночные звуки.

Ответ: 2.

Вы справились с первым заданием. Вас благодарит морфология. За то, что вы хорошо знаете части речи, умеете их находить и отличать друг от друга.

Испытание №2.

С данными деепричастными оборотами составьте и запишите по одному предложению.

- 1 команде: напевая весёлую песенку, выучив стихотворение А.С. Пушкина,
 - 2 команде: не согласившись с одноклассниками, отклонившись от намеченного маршрута,
 - 3 команде: находясь в незнакомой местности, не успев выполнить упражнение.
- За выполнением этого задания следили синтаксис и пунктуация. Им вы угодили. Они дают добро на следующее испытание.

Испытание №3.

Укажите деепричастия, разобранные по составу правильно. Это задание одинаковое для всех команд. Вслух не проверяем.

пробираясь

пробираясь

пробираясь

За правильность этого задания отвечала морфемика. Вы и её порадовали.

Испытание №4.

1 команде:

Как заведённая машина, на лбу написано, как в воду опущенный, как вкопанный. Среди данных причастий найдите краткое страдательное.

2 команде:

На роду написано, как выжатый лимон, как ужаленный, связан по рукам и ногам. Среди данных причастий найдите полное страдательное.

3 команде:

Одной верёвочкой связаны, из другого теста сделан, язык хорошо подвешен, вооружённый до зубов. Среди данных причастий найдите полное страдательное. Это задание оценивала лексикология. В целом она вами довольна.

Испытание №5. Найдите ошибки в построении предложений.

1 команде:

- 1.Прочитав книгу, меня заинтересовали её герои.
- 2.Идя на свой первый бал, у Наташи Ростовой возникало естественное волнение.
- 3.Маленький зайчонок, выпрыгнув из-под куста, бросился бежать.

2 команде:

- 1.Начав читать новую книгу, она затягивает меня и заставляет думать.
- 2.Врач внимательно осмотрел больных и вышел из палаты, дав сестре нужные указания.
- 3.Возвращаясь домой, высоко в небе стояла луна.

3 команде:

- 1.Заглянув на урок, директору представилась интересная картина.
- 2.Увидев в иллюминаторе голубую Землю и совершенно чёрное небо, космонавт зачарованно замер.
- 3.Проходя мимо буфета, у меня появилось чувство голода.

Выполнив это испытание, вы доказали, что умеете исправлять в речи ошибки, связанные с употреблением деепричастных оборотов. Грамматика вам за это очень благодарна.

Испытание №6.

Каждой команде будет необходимо выступить с краткой спасительной речью в защиту глаголов, причастий и деепричастий. Вы должны обосновать, для чего они необходимы в речи. И что бы изменилось, если бы их не было.

1 команде - глагол,

2 команде – причастие,

3 команде – деепричастие.

За это последнее задание даётся два кодовых слова. А судьёй в нем была риторика. Она с удовольствием отметила, что и говорить вы умеете.

Теперь у каждой команды по 7 кодовых слов. Что такое слово? Всего лишь лексическая единица. Сейчас вам надо свои единицы лексики вставить в единицы синтаксиса, то есть в предложение.

Путь к вашей единице синтаксиса поможет найти подсказка от этимологии.

Каждой команде раздаю данные подсказки.

Подсказка 1 команде:

Обратите взор на предмет, обозначаемый словом французского происхождения. Это слово не имеет единственного числа и постоянно страдает от того, что его неправильно произносят. В кабинете данный предмет занимает обширную площадь. Подойдите к его правому краю. Там вы найдёте свою синтаксическую единицу.

Подсказка 2 команде:

Держите курс на предмет, обозначаемый словом славянского происхождения. Это слово исторически является родственным древнерусскому названию глаза. Данных предметов в кабинете несколько. Подойдите ко второму слева. Там вы найдёте свою синтаксическую единицу.

Подсказка 3 команде:

Держите курс на предмет, обозначаемый словом английского происхождения. Оно было заимствовано в конце XX века, состоит из трёх слогов, причём одна из его гласных повторяется дважды. Подойдите к данному предмету. Там вы найдёте свою синтаксическую единицу.

С помощью данных подсказок каждая команда находит путь к своей синтаксической единице и забирает карточку с отрывком текста.

Дети вставляют кодовые слова в отрывки текста.

Кодовые слова 1 команды: знать, читать, отпадать, устоять, плыть, раздвигать, искать.

Кодовые слова 2 команды: тонуть, бросаться, бодать, быть, знать, переведённый, бронированный.

Кодовые слова 3 команды: описанный, назвать, происходить, приспособить, ударить, означать, предостерегать.

Должен получиться текст:

Плывёт монитор по морю...

Все знают, что монитор – экран компьютера или какого-то другого прибора. Но в романе Жюль Верна «20 тысяч лье под водой» читаем: «Гипотеза насчёт подводного монитора решительно отпала». Или: «Какое судно устоит против этого подводного монитора!» Так и представляешь: плывёт под водой монитор от компьютера, раздвигает водоросли, ищет цель.

А как только увидит корабль – тут же бросается вперёд и бодает этот корабль острым углом экрана! Да так метко и сильно, что бедный корабль сразу тонет! Но роман Жюль Верна написан и переведён на русский язык давно. Компьютеров тогда точно не было. В прежние времена все знали слово «монитор» с другим значением: бронированный военный корабль с сильной артиллерией.

Вот с ним-то и сравнили корабль капитана Немо «Наутилус», описанный в романе. «Монитор» по-латыни означает «предостерегающий». Военный корабль предостерегает: не тронь, как ударю артиллерийским залпом! И экран компьютера тоже правильно называли монитором: он тоже «предостерегает», показывает, что происходит. Вот так время приспособило старое слово к новой жизни.

Вы восстановили текст.

Осталось расшифровать и прочесть название текста.

Вот шифровка:

RPISLWIBYZQBLËQLGTUMJDOHUISTRSWOJLU

NPNQLGPIURQLOGUMJZROJZPGЮ (Плывёт монитор по морю)

5 этап. Рефлексия. Итоги.

Вы успешно прошли испытания, показали знания глаголов, причастий, деепричастий. Угодили всем наукам. Теперь они могут быть спокойны: если среди молодого поколения есть люди, серьёзно и внимательно относящиеся к русскому языку, значит его красота и богатство спасены, будут радовать нас ещё долгие годы.

Ну а наши языковые науки подготовили для вас сюрприз. Он находится около «предостерегающего» предмета.

И это последнее, что вам нужно сегодня найти!

(Дети ищут монитор, возле которого находятся призы.)

Традиционное прощание.

Литература

1. Сборник диктантов. 5-9 классы / Сост. В.Н. Горшкова. – М.: ВАКО, 2018. – 320 с.
2. Я люблю русский язык. П/ред. Н.В. Ефремовой. Москва: Изд/ АСТ, 2018.
3. Пишем без ошибок. Все правила русского языка. Н. Сычева. – Москва: АСТ, 2015. – 192 с.

Методическая разработка к квесту «В поисках 7 жемчужин»

Дубровина Дарья Сергеевна,
педагог дополнительного образования,
МАУДО «ГДТДиМ №1»
г. Набережные Челны
Фесянова Наталья Леонидовна,
педагог дополнительного образования,
МАУДО «ГДТДиМ №1»
г. Набережные Челны

Цель квеста – знакомство с историческим наследием, культурой и традициями народов Республики Татарстан.

Задачи:

- обучающие: научить бережному отношению к старинным вещам, народным традициям, обычаям гостеприимства народов Республики Татарстан.
- развивающие: развивать интеллектуальные способности, стимулировать творческие инициативы, расширять кругозор обучающихся;
- воспитательные: воспитывать чувство гражданской идентичности, положительную «Я-концепцию», взаимопомощь; формировать навыки поисковой деятельности.

Целевая аудитория – обучающиеся 8-11 лет.

Механизмы реализации квеста: ИКТ-квест, игра, квиз, коллективно-творческая работа.

СЦЕНАРИЙ МЕРОПРИЯТИЯ

Звучат фанфары

СЛАЙД №1. Ведущий: Доброе утро, дорогие друзья! Хәерле иртә, дуслар. Мы рады приветствовать вас на нашем квесте «Семь жемчужин», посвященного Дню народного единства. Ребята, а знаете ли вы, с какими историческими событиями связан этот праздник? Дети отвечают.

Правильный ответ: Он связан с событиями 1612 года – подвигом наших предков, которые сплотились и во имя свободы и независимости Родины

Через проектор и экран демонстрация видео о празднике (3.45мин.).

Ведущий: На любом празднике нет места для грусти, поэтому, сегодня вы пройдете по станциям, где вас ждут интересные задания, веселые конкурсы и игры. Для этого вам нужно разделиться на команды и придумать название. Даю вам 1 минуту.

Дети делятся на 5 команд по 5–6 человек (максимальное количество участников – 30 человек), придумывают название и затем каждая команда говорит свое название.

Ведущий: Ребята, скажите, какие национальности проживают в Татарстане?

Дети отвечают.

Ведущий: Верно. Вот и сегодня вам необходимо будет собрать семь символов, обозначающие характер нашего народа. И вот следующее задание – как вы думаете, что является символом татарского гостеприимства?

СЛАЙД №2. Посмотрите на экран.

На слайде – стол, на котором самовар, кыстыбый, бәлеш, гөбәдия, сладкая катлама и другие сладости и печка с казаном. Дети отвечают.

Правильный ответ: особый символ татарского гостеприимства – печь и казан.

СЛАЙД №3. Ведущий: Молодцы. Итак, получайте свои первые жемчужины и ваши маршрутные карты. Вперед на поиски остальных жемчужин!

Командам раздаются маршрутные листы. Каждая команда проходит пять станций, на каждую станцию 7 минут.

ОПИСАНИЕ СТАНЦИЙ

СТАНЦИЯ №1 ЗВУКИ ДУШИ (каб.208).

Модератор станции встречает команду и объясняет задание: музыкальный инструмент раскрывает душу любого народа. Это значит, что когда ты слышишь музыку, то чувствуешь то, что чувствовали твои предки много веков назад. Музыка татар донесла до нас их жизнь: они пели и плясали, когда им было весело, а когда было грустно на душе, пели протяжные мелодичные песни. Это называется «моң», когда поют искренне, сердцем и душой.

Задание: прослушать запись звучания нескольких музыкальных инструментов и назвать их, например: саксофон, гитара, труба, балалайка, курай и др.

Правильный ответ – деревянная флейта/курай – символ музыкальной души татар

Модератор станции вручает вторую жемчужину

СТАНЦИЯ №2. ЗОВ ПРЕДКОВ (холл)

Модератор станции встречает команду и объясняет задание: наши предки были путешественниками и хорошими торговцами, ведь рядом протекали реки Волга и Кама, проходили многие караванные пути. Люди приезжали отовсюду! Со временем наш край стал настоящим центром международной торговли. Сюда привозили монеты со всего мира, а увозили товары на любой вкус.

Задание: угадать из какой страны монеты.



Правильные ответы (жемчужина 4):

50 сентимо – Филиппины

10 драхмов – Греция

5 рублей – Россия

10 лир – Италия

10 франков – Франция

1 дирхам – Арабские Эмираты

50 центов – Европа

½ пенни – Великобритания

1 фунт – Египет

2 доллара – Канада

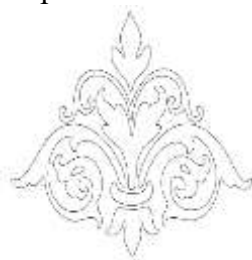
Модератор станции вручает третью жемчужину

СТАНЦИЯ №3. ЦВЕТУЩИЙ УЗОР (этнографический музей)

Модератор станции встречает команду и объясняет задание: главным мотивом вышивки был цветочный орнамент. Астры, колокольчики, васильки, а позже лилии и тюльпаны – всё, что видели девушки вокруг, чем восхищались и что любили, переносилось на ткань. А для того, чтобы это было не только похоже, но и вызывало восхищение, мастерицы использовали нити

и уникальный тамбурный шов. Узором можно было не только любоваться, но и еще «читать» его. Ручная вышивка – символ любви к природе.

Задание: раскрасить орнамент (на выбор) в цвета флага Татарстана.



После выполнения задания модератор станции вручает четвертую жемчужину
СТАНЦИЯ № 4. ПРАЗДНИКИ И БУДНИ (холл)

Модератор станции встречает команду и объясняет задание: Знаете ли вы, что в наших краях процветало не только торговля и ремесло, но и земледелие. Год крестьянина состоял из обработки земли, выращивания и сбора урожая. Отмечали начало и конец сева, сенокоса, уборки урожая. Например, Сумбуля (праздник колоса), Жиен (сбор), Сабантуй (праздник плуга). Сабантуй – это всегда скачки. Наши предки не расставались с лошадью ни в будни, ни в праздники.

Задание: Необходимо пройти лабиринт с завязанными глазами, а команда должна подсказывать, где находятся ловушки. После выполнения задания ответить на вопрос – Как вы думаете, что является символом усердия (трудолюбия)?



Правильный ответ (жемчужина 5): символ трудолюбия – плуг.

Модератор станции вручает пятую жемчужину

СТАНЦИЯ №5. МИРНЫЙ ВОИН (холл)

Модератор станции встречает команду и объясняет задание: нашим предкам часто приходилось пользоваться оружием. В мирное время они охотились, добывали себе

пропитание, шкуры и пушнину для одежды, в военное – оборонялись от набегов врагов. Были у воинов и сабли, и мечи, и копья, а самым популярным оружием был, конечно, боевой топор, ведь им умел пользоваться любой крестьянин. Однако настоящий воин обязательно должен был уметь стрелять из лука.

Задание: этот лук принадлежит одному жестокому воину. В преданиях говорится, что лук и через века продолжает хранить злую силу своего хозяина. К счастью, его можно расколдовать, если из него смогут выстрелить смелые и честные воины, как вы ребята. Обязательное условие – нужно точно попасть в середину.



Правильный: лук и стрелы – символ мужества и ловкости настоящих воинов.

Модератор вручает шестую жемчужину

После прохождения пяти станций дети собираются вместе в холле.

СТАНЦИЯ №7. ХРАНИЛИЩЕ МУДРОСТИ (холл).

Ведущий: Ну что дорогие ребята, вы успешно прошли все испытания. Скажите, что больше всего вам понравилось? Дети отвечают.

Ведущий: Молодцы. Итак, вам осталось добыть последнюю седьмую жемчужину. Посмотрите, у меня в руках книга, здесь написана история нашей республики, но она заполнена только до середины. Почему? Дети отвечают.



Ведущий: Верно, ведь дальше нет и самой истории. Нам открылась мудрость времен, но дальнейшая судьба нашего народа неизвестна. Она зависит от нас самих, от таких же, как мы, ребят, от того, как мы будем учиться и как распорядимся теми знаниями, что получили от предков. Важно то, что мы сами впишем в нашу историю. Вопрос, так что же является символом мудрости времён?

Правильный ответ: Книга – символ мудрости.

Ведущий вручает седьмую жемчужину

Ведущий: Ребята, сегодня вы собирали материалы о былых исторических событиях, искали жемчужины нашей республики, вы попробовали себя в роли следопытов. Знаете, кто такие следопыты? Дети отвечают.

СЛАЙД №5. Ведущий: Чтобы вы продолжили писать историю, помогать другим людям, мы посвятим вас в Следопыты. Встаем все и повторяем за мной слова клятвы:

Я, вступая в Союз наследников Татарстана, обязуюсь всегда выполнять Законы наследников:

Помогать своей республике, стремиться стать достойным гражданином.

КЛЯНУСЬ!

Отважно стоять за справедливость.

КЛЯНУСЬ!

Быть верным другом, помогать старшим и младшим, никого не бросать в беде.

КЛЯНУСЬ!

Много знать и уметь, стать сильным и ловким.

КЛЯНУСЬ!

Бережно хранить природу и культуру родного края

КЛЯНУСЬ!

Хорошо учиться и слушаться родителей и учителей.

КЛЯНУСЬ!

Ведущий: Прошу педагогов повязать ребятам символ следопытов – галстуки.

После произнесения клятвы педагоги повязывают галстуки детям.



Ведущий: Вот теперь ребята вы настоящие следопыты, берегите символ следопытов и следуйте данной сегодня клятве. А теперь прошу всех сфотографироваться.

ОБЩЕЕ ФОТО И ПРОЩАНИЕ С КОМАНДАМИ.



Ожидаемые результаты, социальный и образовательный эффект от реализации квеста:

- узнают интересные факты о народах, Республики Татарстан;
- научатся бережно относиться к старинным вещам;
- познакомятся с традициями и обычаями народов Республики Татарстан;
- разовьются интеллектуальные и творческие способности, расширится кругозор;
- воспитается чувство гражданской идентичности, положительного отношения к себе и другим народам, научатся работать в команде, действовать сообща.

Использованная литература.

Семь жемчужин. Стрела наследия. - Татарское детское издательство, 2017. 178 стр..

Сценарий квест-игры для учащихся начальных классов на тему:

«Я за здоровый образ жизни»

Залалтдинова Ляля Джавдятовна

учитель начальных классов

МАОУ «СОШ №50 с уип»,

педагог дополнительного образования

МАУДО «ГДТДиМ №1»

Цель: формировать у школьников привычку соблюдать гигиену, заниматься спортом и правильно питаться, развивать ценностное отношение к своему здоровью воспитывать ответственность за свои поступки и поведение.

Задачи:

- Мотивирование обучающихся к пропаганде здорового образа жизни;
- Обогащение знаний школьников о необходимости вести здоровый образ жизни;
- Воспитание ценностного отношения к своему здоровью;
- Развитие навыков работы в команде, коммуникативных качеств, внимания, фантазии, сообразительности, творческих способностей, речи;

Оборудование:

Протокол жюри; Маршрутные листы; Коробочки с буквами для составления финального слова; Грамоты; Карточки с пословицами и поговорками; карточки с ребусами на тему «Здоровый образ жизни»; мяч; карточки с буквами алфавита; ватман, фломастеры, карандаши; карточки с тестом.

План программы:

1.Организационный момент;

2.Квест – игра по станциям; *Цель квеста* - разгадать финальное слово.

3.Подведение итогов, награждение победителей.

1.ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ МОМЕНТ

Ведущий.

Здравствуйте, уважаемые команды и гости, собравшиеся для участия в увлекательной игре!
Здравствуйтесь, здравствуйтесь, здравствуйтесь, повторяем мы очень много раз в течение дня и

слышим в ответ это приветствие, мы адресуем его друзьям, знакомым, а иногда даже незнакомым людям.

Задумывался ли кто -нибудь из вас, что значит это слово – слово «Здравствуйте»? (ответы участников квеста)

Правильно, говоря это житейское слово – мы желаем друг - другу главную ценность человека – здоровье!

Сегодня команды нашей школы встретились для прохождения увлекательной квест-игры «Я за здоровый образ жизни».

Команды к прохождению маршрута здоровья готовы?

Отлично, тогда рассмотрим правила игры:

1. Каждая команда должна следовать по станциям в соответствии со своим Маршрутным листом.
2. На станциях каждая команда должна выполнить предложенные задания.
3. В Маршрутном листе каждой команды будет отмечаться оценка, за прохождение каждой станции (в баллах).
4. На каждой станции различные критерии оценивания, которые оглашает жюри этапа.
5. На каждой станции находится судья, оценивающий работу команды.
6. Время пребывания на каждой станции – не более 7 минут. По истечении времени команды переходят на следующую станцию.
7. После прохождения последней станции не забыть взять у судьи коробку с буквами, составить из этих букв слово и сказать его судье на финише.
8. Победит та команда, которая наберет больше всего баллов на всех станциях и разгадает финальное слово.

(ведущий объясняет командам правила игры и вручает маршрутные листы)

2. КВЕСТ – ИГРА ПО СТАНЦИЯМ.

СТАНЦИЯ №1 "Здоровье за деньги не купишь – здоровье разум дарит"

Команды должны из деформированных пословиц и поговорок составить целые выражения.

Время на составление 5-7 минут.

Каждый правильный ответ оценивается в 1 балл!

Болен - лечись,	а здоровье смолоду.
Здоров будешь,	тот о том и говорит
Аппетит от больного бежит,	а здоровье под старость!
Здоров - скачет,	кто болен не бывал
Береги платье снову,	не могу - ем по пирогу
Здоровье не купишь	а к здоровому катится.
У кого что болит, тот	горько и без перцу.
Береги честь смолоду,	- она в дугу согнет
Деньги потерял - ничего не потерял, время потерял-много потерял,	тот не думает в гости.
Тот здоровья не ценит,	а здоров - берегись.
Болезному сердцу	- остальное будет
Было бы здоровье	захворал - плачет.
Дай боли волю	здоровье потерял - все потерял
Хвораю - ем по караваю,	- его разум дарит.
У кого болят кости,	всё добудешь.

Ответы к пословицам (для жюри) :

- Болен - лечись, а здоров – берегись;
- Здоров будешь, всё добудешь;
- Appetit от больного бежит, а к здоровому катится;
- Здоров - скачет, захворал – плачет;
- Береги платье снову, а здоровье смолоду;
- Здоровье не купишь - его разум дарит;
- У кого что болит, тот о том и говорит;
- Береги честь смолоду, а здоровье под старость!;
- Деньги потерял - ничего не потерял, время потерял- много потерял, здоровье потерял - все потерял;
- Тот здоровья не ценит, кто болен не бывал;
- Болезному сердцу горько и без перцу;
- Было бы здоровье - остальное будет;
- Дай боли волю - она в дугу согнет;
- Хвораю - ем по караваю, не могу - ем по пирогу;
- У кого болят кости, тот не думает в гости.

СТАНЦИЯ №2 «Не отклоняясь от маршрута»

Игроки команд выстраиваются цепочками в затылок друг другу. Против каждой команды на земле проводится черта длиной 5-6 м с кругом в конце. По сигналу руководителя члены команды бежит точно по черте к центру круга. Достигнув его, поднимают правую руку и, глядя вверх, начинают кружиться. Сделав 5 полных оборотов на месте, они бегут по черте обратно, снова стараясь не сойти с нее. Выигрывает команда, которая быстрее закончит соревнование.

Время на отгадывание: 5-7 минут.

Задание оценивается в 2 балла!

СТАНЦИЯ №3 «Путаница»

Командам предлагаются карточки с ребусами на тему «Здоровый образ жизни».

Время на отгадывание: 5-7 минут.

Задание оценивается в 1 балла за каждый правильно разгаданный ребус.



Ответы к ребусам (для жюри):

1. Здоровье
2. Гимнастика
3. Витамины
4. Бег
5. Чистота
6. Ритм
7. Прогулки
8. Вода, солнце, воздух
9. Прививка
10. Сон
11. Движение
12. Природа

СТАНЦИЯ №4 «Олимпийская»

Время на выполнение каждой эстафеты: 5 минут.

Задание оценивается в 1 балл за каждую выигранную эстафету

1. Игра «КТО КОГО?»

команды участников равняются на одной линии шеренги, держась за руки. За сигналом ведущего все команды прыгают на одной ноге до намеченной линии.

Выигрывает команда, которая достигнет линии первой.

2. Эстафета «КЕНГУРУ»

Зажав между ногами (выше колен) мяч, двигаться прыжками вперёд до ориентира и обратно. Вернувшись, передать эстафету следующему игроку. Если мяч упал на пол, его нужно подобрать, вернуться на то место, где мяч выпал, зажать ногами и только тогда продолжить эстафету. Выигрывает команда, которая закончит первой, меньше всего уронив мяч.

3. Эстафета «СИАМСКИЕ БЛИЗНЕЦЫ»

Два участника каждой команды встают друг к другу спиной и крепко сцепляются руками. Бегут игроки боком. Спины игроков должны быть плотно прижаты друг к другу. Выигрывает команда, которая прибежит первой.

СТАНЦИЯ № 5 «Творческая»

На столах команд лежат карточки с буквами алфавита (рубашкой вниз), ватман, фломастеры, карандаши. Один участник от команды вытягивает карточку с буквой, показывает её жюри. Задача каждой команды за 5 минут нарисовать как можно больше «слов» (по темам спорт и здоровье).

Время выполнения: 5 минут.

Задание оценивается в 1 балла за каждый верный рисунок.

СТАНЦИЯ № 6 «Эрудит»

Ведущий выдает каждой команде тест (ответы выделены курсивом) и коробочку с буквами. После прохождения теста необходимо собрать из букв финальное слово «физкультура» и записать его в маршрутный лист.

Каждый правильный ответ оценивается в 1 балл.

ТЕСТ :

1. Какие ягоды способны понижать температуру тела?
- а) Клубника

- b) Малина
- c) Клюква
- d) Ежевика

2. Когда лучше всего начинать закаляться?

- a) Зимой
- b) Летом
- c) Весной
- d) Осенью

3. для остановки кровотечения используют :

- a) Крапиву
- b) Подорожник
- c) Чистотел
- d) Лопух

4. Какой предмет является лучшей тяжестью для любителей утренней зарядки?

- a) Качели
- b) Штанга
- c) Блины
- d) Кегли

5. Что является залогом здоровья (из пословицы)?

- a) Чистота
- b) Красота
- c) Сила
- d) Ум

6. Продолжительность здорового сна человека составляет:

- a) 3-4 часа
- b) 8-9 часов
- c) 12-14 часов
- d) сон не влияет на здоровье

7. Какая из привычек не является полезной?

- a) Грызть ногти
- b) Соблюдение режима дня
- c) Чистить зубы по утрам
- d) Занятия спортом

8. Какой овощ содержит самое большое количество витамина С?

- a) Картофель
- b) Сладкий перец
- c) Морковь
- d) Чеснок

9. Верно ли, что если зимой ходить без шапки, волосы будут закаливаться и выглядеть красиво?

- a) Нет
- b) Да
- c) Если ходить так 2-3 раза в неделю
- d) Не знаю

9. Что означает аббревиатура «ЗОЖ»?

- a) Замечательная Очень Жизнь
- b) Здоровый Образ Жизни
- c) Здоровье Олимпийское Жизнелюбие
- d) Закалка Особенно Желанна

3. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ, НАГРАЖДЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЕЙ.

Ведущий.

Совсем скоро наше уважаемое жюри подведет итоги игры – квеста «Я за здоровый образ жизни» .

А, чтобы вы не скучали пока ожидаете решения, предлагаю сыграть в игру – активатор «Друг к дружке»

Выберите себе партнера и быстро пожмите ему руку. А теперь я буду вам говорить, какими частями тела вам нужно будет очень быстро “поздороваться” друг с другом. А когда я скажу: “Друг к дружке!”, вы должны будете поменять партнера.

Итак – начали:

- Правая рука к правой руке!
- Колено к колену! Спина к спине!
- Друг к дружке! – Бедро к бедру!
- Ухо к уху! – Пятка к пятке!
- Друг к дружке! – Носок к носку!
- Живот к животу! – Лоб ко лбу!
- Друг к дружке!
- Бок к боку! Левая рука к правому колену!
- Мизинец к мизинцу!

Игра проходит под веселую танцевальную мелодию.

Затем члены жюри оглашают результаты игры, проводится награждение команд.

Пришло время узнать результаты игры. Судьи готовы их огласить.

(подведение итогов, награждение команд)

Спасибо командам за игру! Совсем скоро мы узнаем, какая команда самая спортивная имышлёная! До новых встреч!

Список литературы

1. Бутырская Е.В., Зайцева Л.М. Педагогические аспекты формирования ценностного отношения к здоровому образу жизни у детей // Учитель и время. №8. 2013. С. 9-14.
2. Губогло З.И. Формирование культурно-ценностной мотивации здорового образа жизни, что нужно делать в школе для формирования мотивации здорового образа жизни? // Муниципальное образование: инновации и эксперимент. №6. 2008. С. 50-52.
3. Дедловская М. В. Физическая культура как дисциплина подготовки специалиста по формированию здорового образа жизни школьников // Интеграция образования. №3-4. 2007. С. 163-169.
4. Киселева Ю.С., Козликина О.Г., Чернецова О.О. Использование здоровьесберегающих технологий в общественно активной школе // Научно-методический электронный журнал "Концепт". №7. 2013. С. 21-25.
5. Наumenко Ю.В. Программа формирования здорового и безопасного образа жизни школьников. Образование личности. №3. 2013. С. 18-23.
6. Нежкина Н.Н., Иванова Е.В., Киселёва Н. В. Нормативно-правовое обеспечение здоровьесформирующей деятельности в школе // Народное образование. №2. 2010. С. 27-32.
29. Сергиенко С.П. Динамическая пауза в образовательном процессе начальной школы // Герценовские чтения. Начальное образование. Т. 3. №1. 2012. С. 152-156.

«Внутренняя среда организма. Органы кроветворения»

Зарипова Венера Рафаэловна,
педагог дополнительного образования
высшей квалификационной категории, педагог организатор
МАУДО «ГДТДиМ №1»
г. Набережные Челны

Цель: расширить знания о составе внутренней среды организма и особенностях функционирования органов кроветворения.

Задачи:

-*Обучающие*: раскрыть значение особенностей внутренней среды, органов иммунной организма, ее состава и роли для функционирования организма. Познакомить с заболеваниями, связанными с форменными элементами.

-*Развивающие*: продолжить развитие умений устанавливать причинно-следственные связи, работать с информационными источниками, уметь выделять главное, сравнивать, обобщать, делать выводы, развивать умения пользоваться терминологией.

-*Воспитательные*: воспитывать чувство ответственности за свое здоровье, познавательный интерес к предмету.

Предполагаемые результаты:

-*Обучающие*: знают особенности особенностей внутренней среды, органов иммунной организма, ее состава и роли для функционирования организма. Владеют терминологией.

-*Развивающие*: умеют устанавливать причинно-следственные связи, работать с информационными источниками, выделять главное, сравнивать, обобщать, делать выводы, пользоваться терминологией.

-*Воспитательные*: проявляют чувство ответственности за свое здоровье, могут обосновать роль значимости методов профилактики, связанные с форменными элементами, задают вопросы и проявляют познавательный интерес к предмету.

Оборудование: компьютер, проектор, презентация по теме, рисунки для станций, таблица и карточки, картинки на этапы квеста

понятия: внутренняя среда, кровь, тканевая жидкость, цереброспинальная жидкость, лимфа, эритроциты, гемоглобин, лейкоциты, фагоцитоз, тромбоциты, фибриноген, фибрин, селезенка, красный костный мозг, тимус, гемопоэз, гемолиз.

Ход занятия

Организационный момент. Приветствие. Узнать как настроение

Актуализация знаний.

1. Часто можно услышать выражения «Узы крови», «голубая кровь», «Кровная обида», «Кровные братья». Еще чаще упоминается сердце - орган, который приводит кровь в движение.: «Горячее сердце», «сердечный человек». Так ли это?

2. На самом деле все это конечно не так. Просто люди давно поняли, что работа сердца, кровеносной системы и общее состояние человека взаимосвязаны. А еще кровь называется жизнью. Почему так важно присутствие крови в организме? Значительная кровопотеря может быть причиной потери сознания и угасания жизни человека.

3. Каков ее состав?

4. Какие функции она выполняет?

Мотивация и целеполагание.

Зачем необходимо знать состав внутренней среды и органы, связанные с ней? Чтобы вы хотели узнать и чему научиться? Состав внутренней среды? Где вырабатывается внутренняя

среда? Почему же так важно присутствие крови в организме? Каково ее строение, состав, какие функции она выполняет?

Чтобы лучше понять, что делает кровь в нашем организме, вспомним многоклеточные организмы. Перед ними встала проблема переноса веществ из одной части в другую. Растения научились справляться с этой задачей при помощи проводящих тканей - древесины и луба. Примитивные животные - губки и кишечнополостные - обходились без проводящей системы. В их организмах клетки, отвечающие за питание, располагаются рядом с клетками, потребляющими питательные вещества. В этом случае нужные вещества переносятся через мембраны соседних клеток. У высших животных транспорт питательных веществ осуществляет жидкая соединительная ткань.

- Кровь
- Тканевая жидкость
- Лимфа
- Цереброспинальная жидкость

К какому типу тканей относится кровь? Какие признаки характерны для этого типа тканей?

Что можно сделать, чтобы поддержать здоровье этой ткани

Давайте подумаем в чем их функция? Из этой транспортной функции вытекают все остальные.

Какие это как вы думаете?

Дети отвечают:

Кровь - кормилец организма, она обеспечивает клетки питательными веществами.

Кровь и лимфа, тканевая и цереброспинальная жидкость - великие чистильщики - уносят из органов и тканей - конечные продукты обмена веществ.

Кровь бесперебойный кондиционер. Нагреваясь в органах, выделяющих тепло (печень, кишечник, мышцы), она в то же время охлаждает их, а тепло отдает там, где энергия расходуется (головной мозг, легкие, кожа)

Кровь - хранитель устоев: она поддерживает постоянство внутренней среды организма.

Кровь - защитник организма: содержащиеся в ней клетки борются с болезнетворными микроорганизмами.

Если пробирку с кровью поставить в центрифугу и прокрутить ее, то в каком из слоев будут составляющие крови и почему?

Плотность и масса форменных элементов разная. И самые тяжелые будут на дне, а сверху останется плазма.

3. Изучение нового материала.

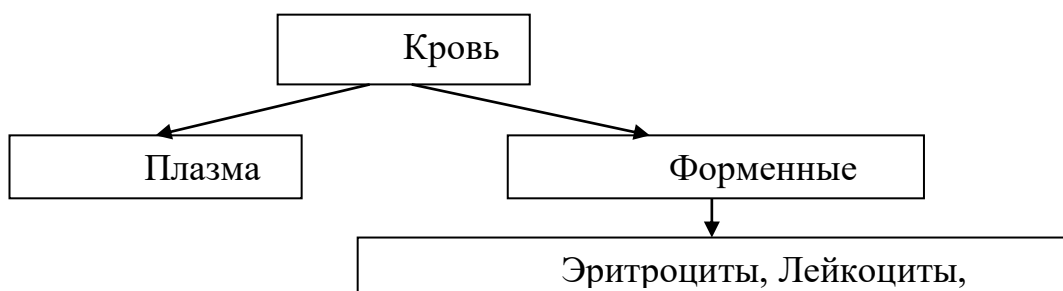
1. Вниманию на экран? Что вы видите?

Рисунок строение кровеносной, лимфатической, иммунной систем. Работа этих систем взаимосвязана, а как? Все они связаны с внутренней средой организма. А как? Чтобы ответить на эти вопросы предлагаю пройти квест - игру.

Предлагаю разделить экипаж на 2 команды, и по итогам работы команд вы получите ключи к определению процессов происходящих с клетками крови. Команда №1 выполняет задания на желтых карточках, команда №2 выполняет задания на зеленых карточках.

Кровь - это один из компонентов внутренней среды организма. Около 50 % в крови - плазма, состоящая на 90 % из воды, остальное содержание плазмы - белки и другие органические вещества и минеральные соли.

составляют схему:



Квест - игра "Путешествие на батискафе по сосудам организма и органам кроветворения".
Предлагаю вам пойти в путешествие по сосудам нашего организма и изучить среду и особенности функционирования органов.
Вы экипаж батискафа. Внимание мы начинаем погружение!
Звучит сигнал и слайде батискафа.

Команда №1 вы проходите квест по часовой стрелке начиная от желтой отметки, команда №2 проходите маршрут также по часовой стрелке начиная от зеленой отметки. За каждое правильно выполненное задание команда получает одну из букв слова, которое надо собрать. По итогам работы из букв необходимо составить слово, отображающее процесс, связанный с клетками кроветворения и получаете приз.

Задание №1. Найти соответствие между характеристиками форменных элементов крови, из предложенной информации определить особенности эритроцитов, лейкоцитов, тромбоцитов и заполнить таблицу:

Особенности состава крови? Функции крови? Состав крови? Места образования и разрушения форменных элементов.

Задание №2. Найти соответствие функций крови, лимф, тканевой жидкости и особенности внутренней среды.

Задание № 3. Определить особенности селезенки. Из предложенного текста выделите основные функции. (См.приложение)

Задание 4. Особенности костного мозга. Из предложенного текста выделите основные функции. (См.приложение)

Задание №5. Особенности тимуса. Из предложенного текста выделите основные функции. (См.приложение).

По итогам прохождения квеста дети составляют слово из полученных букв: команда №1 - Гемопоз (от др.-греч. αἷμα, кровь и ποίησις — выработка, образование, от ποιεῖν — творить), кроветворение — это процесс образования, развития и созревания клеток крови — лейкоцитов, эритроцитов, тромбоцитов у позвоночных.

Классифицируют эмбриональный (внутриутробный) гемопоз и постэмбриональный гемопоз.

По итогам прохождения квеста дети составляют слово из полученных букв: команда №2 - Гемóлиз (от др.-греч. αἷμα «кровь» + λυσις «распад, разрушение») — разрушение эритроцитов с выбросом гемоглобина в плазму крови. Различают физиологический, патологический гемолизы и внутриклеточный, внутрисосудистый гемолитические типы.

4.Закрепление ЗУН:

4.1.Выступления детей с сообщением по опережающему заданию.

Сам эритроцит без гемоглобина ничего не значит, он его окрашивает в красный цвет благодаря железосодержащему веществу и транспортирует кислород и углекислый газ. Эритроцит имеет вид двояковогнутого диска (кроме эритроцитов верблюда- имеют форму овальную), эта форма помогает им проникать в самые узкие капилляры, увеличивает его поверхность. Количество в 1 мм3 крови-4-5 млн. Продолжительность жизни 120 дней. Место образования эритроцитов- красный костный мозг, дозревают они в вилочковой железе (тимусе) и хранятся в селезенке.

Выводы: сл.13.

1. Очень маленькие размеры.
2. Большая концентрация в крови.
3. Двояковогнутая форма
4. Отсутствие ядер в зрелых эритроцитах.

Вопросы: Где образуются эритроциты?

Форма эритроцитов?

Функция эритроцитов? (Выполнение зад. 4 в раб. тетр).

Что вы чувствуете, когда подолгу ждете транспорт и близко стоите к проезжей части дороги? (Угарный газ ухудшает дыхательную функцию). Дополняет ученик:

Угарный газ прочно соединяется с гемоглобином и вызывает тяжелое отравление, ведущее к смерти. Ни в коем случае нельзя находиться в подвалах заброшенных домов, на свалках.

4.2. Выступления детей с сообщением по опережающему заданию.

При недостатке гемоглобина в крови человек приобретает заболевание- анемию. По-другому малокровие. Анемия появляется при недостаточном питании, большой потери крови, нарушении функции красного костного мозга, где они образуются. Анемия излечима. Полезно употреблять мясо, рыбу, печень, яблоки, гранат, киви, молочные продукты.

При поражении красного костного мозга развивается лейкемия- рак крови. Эритроциты погибают, а вновь не образуются. Лечение - в пересадке костного мозга.

Меры предупреждения заболеваний крови- соблюдение режима дня, необходимость занятий физкультурой. Пребывание на свежем воздухе. Проветривание класса после урока. Полноценное питание.

жизнедеятельность клеток зависит от нормального солевого состава. Решите проблемную ситуацию: в раствор с разной концентрацией поваренной соли. Учащимся предлагается таблица 1. Сл.14.

Таблица 1

«Зависимость состояния эритроцитов от концентрации растворов соли»

0,9 % раствор соли	0,2 % раствор соли	2% раствор соли
Эритроциты не изменились, раствор прозрачный	Эритроциты лопнули, раствор розовый	Эритроциты сморщились, раствор прозрачный

Почему у эритроцитов разное состояние, Раствор при котором эритроциты не изменяются. Называется физиологическим, т.к концентрация соли такая же как в плазме крови. В аптеках готовят 0,9 % раствор соли, который используют при введении лекарств. При больших кровопотерях.

Почему эритроциты лопнули? почему эритроциты сморщились?

-Объясните, почему нередко моченые яблоки, селенные огурцы теряют форму?

4.3. Выступления детей с сообщением по опережающему заданию.

Лейкоциты - бесцветные, не имеющие постоянной формы, совершающие амёбовидное движение белые кровяные клетки, с хорошо развитым ядром. Образуются красным костным мозгом, в селезенке, лимфатических узлах. Живут от нескольких суток до нескольких десятков лет. Защищают нас от инфекций. В 1 кубическом мм. - 4-8 тыс.

Объяснение о фагоцитозе, антигенах, антителах, макрофагах.

- Какие особенности строения лейкоцита позволяют ему выполнять свои функции?

4.4. Выступления детей с сообщением по опережающему заданию.

В 5 литрах крови содержится 2 трлн. клеток, образуются в красном костном мозге, это клетки в виде кровяных пластин, продолжительность жизни 5-7 дней. Участвуют в свертывании крови, при наличии солей кальция. В 1 кубическом мм.- 400 тыс.

1.Перечислите основные функции крови. Сл.19

2.Выполните тест сл.20

1.основная транспортная система организма, состоящая из плазмы и форменных элементов-.....

2.Жидкая часть крови, остающаяся после удаления из нее форменных элементов-.....

3.физиологический механизм, обеспечивающий образование кровяного сгустка-.....

4.безъядерные форменные элементы крови, содержащие гемоглобин-.....

5. форменные элементы крови, имеющие ядро, и не содержащие гемоглобина-.....

3.Назовите разновидности клеток крови:.....,,

4. Соотнесите клетки и их функции: сл.21

А.Эритроциты.

1. Белые клетки, часть иммунной системы

Б. Тромбоциты,

2. Красные клетки, перенос газов

В. Лейкоциты

3. Часть свертывающей системы

5. Рефлексия

Давайте сформулируем главное, что выделили на занятии:

Что такое внутренняя среда?

Из чего она состоит, и какое значение имеет? Функции крови, ее состав?

Что необходимо сделать для поддержания здоровой внутренней среды организма?

Где могут пригодиться знания, полученные на занятии?

Если некоторые вопросы вызывают затруднения. Где и как собираешься найти ответ?

Вы достигли поставленной в начале занятия цели? Что вам помогло? Что вызвало затруднения? Довольны результатом работы ?

По желанию задание:

Подготовить сообщение (по выбору) «История иммунитета», Ответить на вопрос- Может ли кровь быть зеленого или синего цвета?

Литература:

1. Галеева Н.Л. Сто приемов для учебного успеха ученика на уроке биологии: Методическое пособие для учителя. -М.: «5 за знания», , 2019.

2. Захарова В.Б., Сониная Н.И. «Биология. 8 класс. Человек»/ авт.-сост. В.И.Сивоглазов.- М.:Дрофа 2020

3. Колесов Д.В. Биология. Человек. 8 класс: Тематическое и поурочное планирование к учебнику Д.В.Колесова, Р.Д. Маша, И.Н. Беляева «Биология. Человек. 8 класс»/Д.В Колесов, Р.Д.Маш, И.Н.Беляев.-М.:Дрофа.2020.

4. Маслюк Е.Н. Личностно-ориентированный урок: Из практики работы учителя биологии /Е.Н. Маслак- М.: Чистые пруды, 2019

5. Пепеляева О.В. Сунцова И.В. Универсальные поурочные разработки по биологии (человек): 8 класс.- М.:ВАКО, 2017

6. Сонин Н.И. Сапин М.Р. «Биология. 8 класс. Человек»/авт.сост. В.И.Сивоглазов. –М.: Дрофа 2020

Сценарий мероприятия

«Интеллектуально-творческий тимбилдинг «Компетенции будущего»

Калимуллина Чулпан Наилевна,
педагог-организатор

МАУДО «Городской дворец
творчества детей и молодежи №1»

Пояснительная записка

Интеллектуально-творческий тимбилдинг проводился для членов объединений отдела интеллектуального развития МАУДО «Городской дворец творчества детей и молодежи №1». На мероприятии ребята знакомятся с детской общественной организацией «Научное общество учащихся», её деятельностью и направлениями работы. Тимбилдинг (teambuilding) в переводе с английского языка означает «строение команды». Именно поэтому данное мероприятие проводится в начале учебного года с мотивом ознакомления обучающихся друг с другом. Был выбран формат именно квест-технологии, так как она направлена на решение конкретных образовательных задач, постановка нестандартных поисково-исследовательских задач и использование разнообразных ресурсов, инструментов для их выполнения, что помогает максимально достичь цель мероприятия.

Цель квеста: создание условий для интеллектуального развития обучающихся, сплочения детей и организация профессиональной ориентации.

Задачи:

- 1) способствовать активизации интеллектуально-творческой деятельности;
- 2) развитие у школьников личностного смысла в приобретении познавательного опыта и интереса к профессиональной деятельности;
- 3) создание сплоченного коллектива через вовлечение детей в работу по секциям.

Целевая группа мероприятия обучающие 6-9 классов, члены объединений отдела интеллектуального развития. Мероприятие рассчитано на 6-8 команд по 6 человек.

Механизм реализации квеста. Мероприятие начинается со знакомства с командами. После переключки ведущий вводит участников в атмосферу будущего и начинает спрашивать их представление о будущем. Пока ребята делятся видениями и предсказаниями, составляется образ личности будущего. Это всё происходит в формате блиц-опроса. Далее ребятам нужно собрать компетенции человека из будущего. Для этого ребята в командах проходят секции, и на каждой открывают по одной компетенции. Всего 5 станций: первые 4 команды проходят первые четыре станции, а оставшиеся 3 команды проходят пятую станцию. Через 20 минут команды меняются. Время прохождения станций 1-4 – 5 минут. Время прохождения 5 станции – 20 минут. Последняя станция общая, где ребята собирают общую картину компетенций будущего - создание коллективных рисунков по компетенциям будущего. Мероприятие заканчивается награждением команд по номинациям: «Самая нестандартная команда», «Самая творческая команда», «Самая сплоченная команда», «Самая креативная команда», «Самая эрудированная команда», «Самая дружная команда», «Самая целеустремленная команда».

Ожидаемые результаты:

- 1) повышение мотивации, активности, активация личностных и творческих ресурсов, коммуникативных компетенций, эмоционального положительного фона, адаптивных качеств;
- 2) повышение познавательной и социальной мотивации;
- 3) развитие коммуникативных качеств;
- 4) развитие познавательных процессов (память, внимание, мышление, воображение);

Социальный и образовательный эффект от реализации квеста: расширения взаимодействия членов объединений, расширение сетевого взаимодействия с членами других организаций, вовлечение обучающихся в интеллектуально-творческую деятельность.

Ход мероприятия

- Всем добрый день! Давайте познакомимся. Меня зовут Чулпан Наиловна. Я педагог-организатор отдела интеллектуального развития. Вижу, тут собралось много команд, давайте устроим переключку.

1. Команда «Исследователи»
2. Команда «Русские медведи»
3. Команда «Великий и могучий»
4. Команда «Знатоки»
5. Команда «Эврика»
6. Команда «Хочу домой»
7. Команда «Дотеры»

- Отлично! Тут собрались ребята из объединений по различным направлениям науки: биология и экология, английский язык, русский язык, обществознание и правоведение. Но всех нас кое-что объединяет. Как вы думаете, что же это?

(Отвечают)

- Верно! Слышу правильный ответ – Научное общество учащихся! Да, мы все вместе организовываем НОУ – Научное общество учащихся. Буквально с прошлой недели мы начали работу с активом НОУ. Каждый четверг мы будем встречаться с активом, готовиться к участию в различных конкурсах, писать исследовательские работы, развивать лидерские качества и, конечно же, раскрывать свои способности. Если среди вас есть желающие к нам присоединиться, welcome! Наши встречи проходят каждый четверг в 16:00 в 321 кабинете.

- Давайте же узнаем поближе тех, кто стоит рядом, кто же это учащиеся Научного общества. Предлагаю игру на знакомство.

Игра на знакомство «Привет! Как тебя зовут?»

Время: 5-7 минут.

Инструкция: По моему сигналу вы начнете ходить по комнате. Ваша задача поздороваться с каждым из группы за руку и при этом сказать: «Привет! Как тебя зовут?». Говорите только эти простые слова и ответьте на вопрос. Но в этой игре есть одно важное правило: здороваясь с кем-либо из участников, вы можете освободить свою руку только после того, как другой рукой вы начнете здороваться еще с кем-то. Иными словами, вы должны непрерывно быть в контакте с кем-либо из группы. Давайте мы это продемонстрируем.

(Демонстрация игры с педагогами)

- Правила игры понятны? Хорошо, тогда давайте начнем.

(Играют)

- Время вышло! Ну, всё, перезнакомились, возвращаемся в свои команды. Вернемся к нашей общественной организации НОУ. Помимо активного участия в конкурсах, учащиеся Научного общества занимаются социальным проектированием. Именно этому будут посвящены наши следующие встречи: «Проектный форум НОУ», «Предзащита. Процентовка». Как вы понимаете слово «социальный проект»?

(Отвечают)

- Да, верно, социальным значит проект, значимый для общества, а также имеющие положительное влияние на разные сферы жизни. Да, именно этому – социальному проектированию, мы будем с вами учиться. Название сегодняшней встречи «Компетенции будущего». Важное значение для будущей успешной профессиональной деятельности учащихся имеют не только приобретенные знания в данной области науки, но и умение применять их на практике. Поэтому давайте устроим блиц-опрос о компетенциях. Я задаю вопрос, а вы отвечаете, подняв руку.

Блиц-опрос о компетенциях

1) Что такое компетенция?

Компетенция — это знания, умения, навыки, модели поведения и личностные характеристики, при помощи которых достигаются желаемые результаты. Считается, что термин «компетенция» был впервые введен Уайтом в 1959 г., который определил компетентность как «эффективное взаимодействие человека с окружающей средой».

2) Следующий вопрос. Каким вы видите человека будущего?

3) Как вы думаете, какие будут профессии в будущем?

4) Какие личностные качества, необходимые для работы в будущем?

5) Что нужно знать человеку будущего?

6) А что нужно будет уметь делать?

7) Какие компетенции понадобятся нам в будущем? Давайте назовем 10 самых востребованных компетенций будущего.

- Молодцы! Запомнили все мысли, ответы, что были только что озвучены. Они нам понадобятся в дальнейшем. Теперь переходим к работе по секциям. У нас всего 7 команд и 5 станций. Первые четыре команды остаются здесь вместе со мной. Остальные четыре команды сейчас разойдутся к педагогам и будут поочередно работать в четырех станциях. Например, команда «Исследователи» подходят к станции Дарьи Сергеевны. На каждой станции педагог объясняет правила игры. У вас есть 5 минут на прохождение испытания. По истечению времени вы станциями меняетесь по часовой стрелке, то есть переходите на следующее испытание. Как проходите все 4 станции, вы приходите на мою секцию, а первые 4 команды идут проходить остальные станции. Всё понятно? Есть вопросы? Тогда приступаем!

Работа по секциям:

Станция 1. Игра «Паутинка»

Время: 5 минут.

Инструкция: Для этой игры вам нужно выбрать лидера команды. Выбрали, хорошо. Теперь давайте встанем в круг. Протяните правую руку к центру круга, и по моему сигналу найдите себе партнера по рукопожатию. *(Сигнал)* Отлично, теперь вытягиваем левую руку к центру и также находим партнера по рукопожатию. НО! Очень важно, чтобы это был не тот же самый человек, и не тот человек, который стоит рядом! *(Сигнал)* И теперь ваша задача состоит в том, чтобы распутаться и снова выстроиться в круг, не разъединяя рук и не разговаривая. Говорить что именно делать может только лидер команды.

Мораль: Эта игра учит выбирать лидера, доверять ему. Только при сплоченной работе можно добиться успеха.

Компетенция: межатраслевая коммуникация.

Станция 2. Игра «Комплимент»

Время: 5 минут.

Материалы: распечатанная фраза.

Инструкция: Давайте встанем парами. Ваша задача сделать комплимент вашему партнеру. На что второй отвечает: «Да, конечно, но кроме того я еще и...», называя то, что он в себе ценит. Затем вы меняетесь ролями. По моему сигналу/хлопку вы меняетесь партнерами, образуя новую пару, и заново говорите приятное словечко.

После игры задаем несколько вопросов для анализа:

Какие чувства вы испытывали, когда говорили партнерам комплименты? Что вы чувствовали, когда комплименты говорили вам? Легко ли было реагировать на комплимент? Почему? Легко ли было сказать что-то приятное о себе? Почему?

Мораль: Эта игра учит замечать сильные стороны как в себе, так и в других участниках команды.

Компетенция: работа с людьми.

Станция 3. Игра «Найди верный путь»

Время: 5 минут.

Материалы: поле из малярного скотча, схема игры.

Инструкция: Данная игра выполняется при полной тишине. Встаньте в ряд. Впереди вы видите поле из клеточек. Там есть единственный верный путь (Схема прохождения верного пути указана в Приложении 1). Все участники стоят задом к полю. Первый человек колонны подходит и делает шаг. Если наступает на верную клеточку, делает второй шаг. Если наступает на ложную клетку, то идет обратно в колонну, говорит следующему человеку

шепотом куда можно, а куда нельзя наступать, и встает назад колонны. Следующие участники поступают аналогично, пока кто-то из команды не найдет тот самый верный путь и не пройдет всё поле. Главное – передаем информацию шепотом и не подсматриваем!

Мораль: Эта игра учит нас доверять участникам команды, а также внимательно слушать говорящего. От действия каждого зависит победа!

Компетенция: работа в условиях неопределенности.

Станция 4. Игра «Ловушки»

Время: 5 минут.

Материалы: маска для глаз, разбросанные предметы на полу.

Инструкция: Перед вами дорога, но не простая, а с ловушками. Сможет ли один участник вашей команды пройти этот путь с закрытыми глазами, слушая своих товарищей? Кто желает попробовать свои силы? Отлично, надеваем маску и внимательно слушаем: подсказки других участников – это твои глаза.

Мораль: Эта игра учит внимательно слушать, доверять, а также понимать ответственность за другого человека в команде.

Компетенция: системное мышление.

Станция 5. Игры «Лестница», «Создаем вместе»

Игра «Лестница»

Время: 10 минут.

Инструкция: Давайте выстроимся в один ряд на этой ступеньке. Это задание мы выполняем в полной тишине. Тут четыре команды, многих ребят вы видите впервые, несмотря на это вам нужно будет сейчас взаимодействовать друг с другом. Изюминка этой игры заключается в том, что все действия нужно выполнять молча.

Мораль: Все участники помогают и поддерживают друг друга. В любой команде работа эффективнее при взаимопомощи.

Компетенция: управление проектами и процессами.

Игра «Создаем вместе»

Время: 10 минут.

Материалы: бумага А3 на количество команд, карандаши, ручки, маркеры, фломастеры

Инструкция: В этой игре ваша задача изобразить человека будущего с необходимыми компетенциями, которые мы обсуждали на блиц-опросе.

Закончили работу по секциям.

- Молодцы! Мы закончили работу по станциям. Теперь вы знаете все компетенции, которые вам будут необходимы в будущем. Хочу поблагодарить и похвалить вас: вы проделали большую работу! Поэтому переходим к следующему пункту нашей программы – награждению.

(Награждение)

- Перед завершением хочу провести ещё одну игру, но не простую.

Игра «Клубок дружбы»

Время: 10 минут.

Материалы: клубки, ножницы

Инструкция: Давайте встанем в большой круг. В моих руках есть клубочки дружбы. Ваша задача - перекидывать клубок одному из участников круга. Оставляя нить в руках, участник перекидывает клубок дальше. Наша цель накрыть весь зал шерстяным покрывалом. Я начну составлять нашу композицию Научного общества учащихся, создав тем самым первую коммуникацию.

Мораль: Наша получившаяся паутинка – это наглядная демонстрация схемы создания прочных и доверительных связей между нами. Вы ощущаете, как вы связаны буквально с каждым присутствующим? Получившаяся композиция уникальна, такая паутинка могла

получиться только у вас, Научное общество учащихся. И запомните, от действий каждого зависит успех многих.

- Для того чтобы запомнить этот день, предлагаю сделать браслеты Научного общества учащихся из нашего клубка дружбы. Педагоги, помогите мне, пожалуйста, разрезать, а вы завяжите их друг другу на запястье.

- Спасибо большое, ребята! Мне было приятно с вами познакомиться и поработать. Кто желает более активно заниматься в НОУ, напоминаю, что у нас есть актив, и встречи наши проходят каждый четверг в 16:00 в 321 кабинете. Благодарю всех за участие! Мероприятие подошло к концу.

Список литературы

1. Атлас новых профессий.– Режим доступа: <https://new.atlas100.ru/>.
2. Касаткина Е. И. Игровые технологии в образовательном процессе ОУ. //Управление ОУ. - 2012. - №5.
3. Лечкина Т.О. Технология «Квест – проект» как инновационная форма воспитания. Наука и образование – 2014. -№ 4.-с.45-47.
4. Николаева Н.В. Образовательный квест – проект как метод и средство развития навыков информационной деятельности учащихся// Вопросы Интернет – образования, 2012, № 7.
5. Осяк С.А., Султанбекова С.С., Захарова Т.В., Яковлева Е.Н., Лобанова О.Б., Плеханова Е.М. Образовательный квест – современная интерактивная технология // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 1-2.;
6. Полат Е.С., Бухаркина М.Ю., Моисеева М.В., Петров А.Е. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования / Учеб. пособие для студ. пед. вузов и системы повыш. квалиф. пед. кадров / под ред. Е. С. Полат – М.: Издательский центр «Академия», 2001.
7. Сокол И.Н. Классификация квестов // - 2014. - Вып. №6 (09). – С.138-140
8. Шеина Л.И. Квесты – как новая форма взаимодействия взрослых и детей //Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2016. – Т. 46. – С.439–441.
9. Щелина Т. Потенциал квеста как педагогической технологии формирования у подростков установки ведения здорового образа жизни / Т. Т. Щелина, А. О. Чудакова // Молодой ученый. - 2014. - № 21.1. - С.146-149.

Квест «Страна Дорожных знаков или кто украл ПДД»

Кошурникова Ольга Юрьевна,
педагог – организатор
МАУДО «Дом детского творчества №15»
город Набережные Челны.

Пояснительная записка

Увеличение числа автомобилей на улицах нашего города неизбежно влечен за собой множество проблем, главной из которых в последние годы остается дорожно – транспортный травматизм. Особую категорию пострадавших в результате дорожно – транспортного травматизма составляют дети. Они являются самыми подвижными и непредсказуемыми участниками дорожного движения. Причин, побуждающих или приводящих детей младшего школьного возраста (7 – 9 лет) к нарушениям установленных правил уличного движения, много. Улица полна неожиданностями, многими отвлекающими, интересными для ребенка вещами. В этом возрасте сложно сосредоточиться на одном, более важном и значимом в процессе дорожного движения.

Данное мероприятие разработано с целью профилактики и снижения дорожно – транспортного травматизма детей младшего школьного возраста и проводится для учащихся вторых классов школ Комсомольского района города Набережные Челны. Игра проводится в

третьем конкурсном туре городской программы по правилам дорожного движения «Азбука пешехода».

Актуальность. Город Набережные Челны достаточно молодой и быстро растущий город, а, следовательно, в геометрической прогрессии увеличивается количество молодых семей с маленькими детьми. В связи с ростом молодого поколения, как не печально звучит, увеличивается и рост дорожно транспортных происшествий с участием несовершеннолетних детей. Лишь за первый месяц 2021 года в Набережных Челнах произошло три дорожно – транспортных происшествия с участием маленьких детей. Поэтому мероприятия по пропаганде безопасности дорожного движения среди воспитательных мероприятий выходят на первоочередной план. Мероприятия по правилам дорожного движения проводятся в первую очередь с целью формирования у детей культуры поведения на дорогах. Дети должны знать, к каким необратимым и печальным последствиям могут привести нарушения правил дорожного движения пешеходом. Только многократное повторение правил, проигрывание и разбор ситуаций, тренировочные упражнения на улицах города, и ежедневный положительный пример взрослых позволят ребенку чувствовать себя уверенно в качестве пешехода.

Цель мероприятия: формирование умений у учащихся применять на практике полученные знания по безопасности дорожного движения и навыка наблюдения за дорожными ситуациями.

Задачи:

Обучающие:

1. первичное закрепление знаний о нормах безопасного поведения на дорогах;
2. развитие у детей способности прогнозировать свое поведение в дорожно – транспортной ситуации;

Развивающие:

1. Формирование у учащихся сознательного, ответственного отношения к вопросам личной безопасности;
2. развитие у учащихся умений работать в команде;
3. анализировать и объективно оценивать результаты собственного труда;

Воспитательные:

1. Воспитание личностных качеств учащихся: усидчивость, внимательность, чувство ответственности за сохранность своей жизни;
2. воспитание коммуникативной культуры учащихся, освоение социальных ролей;
3. формирование положительной мотивации к занятиям по соблюдению правил дорожного движения.

Ожидаемые результаты. *Личностные:* умение применять полученные знания в жизни; правильно ориентироваться в опасных ситуациях на дорогах; сознательно следовать нормам и правилам дорожного движения.

Метапредметные: умение самостоятельно отбирать и анализировать полученную информацию; сравнивать и оценивать полученные результаты; умение работать в команде, озвучивать свое мнение и подтверждать его фактами.

Предметные: применение знаний по правилам дорожного движения для решения конкретных задач.

Сценарий данного мероприятия может использоваться, педагогами – организаторами, педагогами дополнительного образования при проведении воспитательных мероприятий, учителями в качестве дополнения к внеурочной работе.

Участники: учащиеся вторых классов (можно использовать для 3 – 4 классов).

Место проведения: стадион, спортивная площадка, парк.

Герои: Умняша Светофорова (лучшая выпускница школы дорожных наук), ее помощники (постовые – ребята, одетые в жилеты со световозвращающими полосками), миньоны (отрицательные герои).

Реквизит: дорожные знаки, плакаты, светофор, небольшие столики или парты, фуражка полицейского (детская) жезл, конусы, налокотники, наколенники, шлем велосипедиста.

Оборудование: ноутбук/компьютер, колонки, микрофоны, самокат, велосипед.

Раздаточный материал: карточки с заданиями, бланки для ответов, планшетки, ручки, клей – карандаши, кубики (5 наборов из 6 кубиков), мешочки под кубики.

Призовой фонд: Дипломы (1,2,3 место), дипломы за участие каждой команде, диплом вежливого пешехода (активным участникам игры). Каждому участнику выдается памятка по правилам дорожного движения для пешехода.

Команда состоит из 6 человек, включая капитана команды. Одновременно в мероприятии могут принимать до 5 команд. Заранее командам предлагается приготовить: название, девиз, выбрать капитана, придумать свою отличительную атрибутику. В ходе мероприятия ребятам предлагается проверить свои знания по правилам дорожного движения на практике выполнив ряд заданий на каждой станции. Задания на станциях делятся на теоретические и практические. Всего нужно пройти 5 станций: «Вежливый пешеход», «Дорожная ловушка», «Дорожная задачка», «Следы», «Перекресток». За каждый правильный ответ команда зарабатывает балл (подсчет баллов идет во время мероприятия членами жюри).

Маршрут каждой команды индивидуален и не имеет пересечений с другими командами. За каждую пройденную станцию команда получает баллы, которые заносятся в зачетный лист. На маршрутном листе пройденная станция отмечается определенным символом.

Жюри: Представитель отделения пропаганды ОГИБДД по г. Набережные Челны

Руководитель городской программы ЮИД по профилактике детского ДТТ

Руководитель городской программы по пропаганде БДД «Азбука пешехода»

Ход мероприятия

Звучит музыка из м/ф «Смешарики» (из серий по азбуке безопасности).

Команды приветствует Умняша Светофорова.

Умняша: Ребята, я рада приветствовать вас на игре по правилам дорожного движения в стране Дорожных знаков. Только ребята у нас случилась беда, кто-то украл все знания смешариков по ПДД, они позабыли как нужно вести себя на дороге. Поэтому перед вами стоит серьезная задача, пройти все испытания и вернуть все знания в страну Дорожных знаков. Вы готовы?

Ответ команд

Умняша: Прежде чем мы приступим к нашей игре, я хочу провести небольшую разминку, и узнать насколько вы являетесь вежливыми пешеходами. Я буду задавать вам вопросы, а вы дружно отвечайте «ДА» или «НЕТ».

Разминка.

1. Вы переходите дорогу на красный свет? (Нет)
2. Вы катаетесь на самокате в парке? (Да)
3. Говорят, вы не уступаете место старшим в транспорте. Это правда? (Нет)
4. А правда ли, что вы дорогу переходите на зеленый свет? (Да)
5. Вы играете на проезжей части? (Нет)
6. Точно ли, что на желтый свет светофора вы смело переходите дорогу? (Нет)
7. Автобус нужно ли ждать на автобусной остановке? (Да)
8. В этом зале есть дети, которые могут прокатиться на транспорте, прицепившись к нему? (Нет)
9. А правильно ли будет, если будет отменен знак «Пешеходный переход»? (Нет)
10. Так нужно ли соблюдать правила дорожного движения? (Да)

Умняша: Молодцы ребята, сейчас я точно уверена, что вы с легкостью пройдете, все испытания и вернете знания в нашу страну!

Умняша: Сейчас я попрошу моих помощников раздать вам подсказки! Это маршрутные листы, которые помогут вам отыскать знания! Всего вам нужно пройти 5 станций, на каждой из которых вас ждут увлекательные задания по правилам дорожного движения. За прохождение станции вам будет даваться 1 кубик, с изображенным на нем элементом дорожного знака. Вам нужно собрать все кубики и вернуться обратно. Я желаю вам удачи!

Команды отправляются по маршруту.

I. «Вежливый пешеход»

Практическое задание: Капитан команды становится водителем автобуса. Его задание перевезти всю команду с одной остановки на другую, соблюдая правила дорожного движения. Двигаться он должен только по главной дороге. Взять с собой он может только 1 пассажира. Ведущий на станции с периодичностью называет сигналы. Сигналы: «Светофор!» – стоим на месте, «Автобус!» – продолжаем движение. Нарушение минус 0,1 балл.

Теоретическое задание: Ребятам выдается бланк с вопросами, нужно ответить на 5 вопросов за 1 минуту. К вопросам прилагаются варианты ответов, нужно выбрать 1 правильный ответ. За каждый правильный ответ ставится 1 балл. Максимальное количество – 5 баллов.

1. Ты вышел из автобуса и тебе необходимо перейти на другую сторону улицы, как ты поступишь?
 - А. обойду, автобус спереди и перейду улицу.
 - Б. подожду, пока автобус отъедет, и перейду по пешеходному переходу.
 - В. обойду, автобус сзади и пойду по переходу.
2. Как определить на улице где находится остановка общественного транспорта?
 - А. по нанесённой на проезжую часть разметке.
 - Б. по дорожному знаку «Остановка автобуса».
 - В. Там, где стоит много людей.
 - Г. рядом с пешеходным переходом.
3. Какие меры предосторожности должен принять пешеход, начиная переход дороги между стоящими автомобилями?
 - А. переходить дорогу медленно.
 - Б. переходить дорогу быстрее.
 - В. убедиться, что нет приближающихся транспортных средств.
4. Что должны иметь при себе пешеходы при движении по обочинам или краю проезжей части?
 - А. фонарь красного цвета.
 - Б. фонарь белого цвета.
 - В. предметы со световозвращающими элементами.
 - Г. флажки красного и белого цвета.
5. Вы вышли из автобуса. Нужно перейти на противоположную сторону улицы. Как правильно это сделать?
 - А. подождать, когда транспорт отъедет от остановки, дойти до ближайшего пешеходного перехода и перейти дорогу.
 - Б. обойти стоящий транспорт сзади.
 - В. обойти стоящий транспорт спереди.

Ключ ответов: 1-Б, 2-Б, 3-В, 4-В, 5-А.

II. «Дорожная ловушка»

Практическое задание: Капитан команды становится регулировщиком, одевает световозвращающий жилет, фуражку и жезл. Он встает так чтобы его видела команда. Каждому члену команды нужно проехать на самокате обогнув фишки и соблюдая сигналы регулировщика, вернуться и передать самокат следующему участнику. Капитан показывает жестаи сигналы, прямо, направо, налево. Сбитая фишка минус 0,1 балла.

Теоретическое задание: Ребятам предлагается рассмотреть 4 картинки - ситуаций на дороге (ловушки), нужно соотнести название ловушки (они написаны в бланке для ответов) и картинку (картинки расположены под буквами А, Б, В, Г). За каждый правильный ответ ставится 1 балл. Максимальное количество – 4 балла.

1)	Выезд из двора, арки	Б
2)	Остановка	А
3)	Стоящий транспорт, кусты, сугроб	В
4)	Светофор	Г

Ключ ответов: 1-Б, 2-А, 3-В, 4-Г.

III. «Дорожная задача»

Практическое задание: Участникам предстоит проехать на велосипеде от некоторого расстояния, при этом они должны одеть экипировку (шлем, жилет, налокотники и наколенники, при развороте участник обязан показать жестом руки в какую сторону поворачивает, возвращается, передаёт экипировку и велосипед другому участнику. Сбитая фишка или проезд без сигнала поворота минус 0,1 балла.

Теоретическое задание: Команда получает бланк с задачей «дорожная ситуация», обсудив в команде, участники озвучивают ответ. За правильный ответ ставится 1 балл, за развернутый ответ (с пояснением) добавляется еще 1 балл. Максимальное количество – 2 баллов. На обсуждение 1 задачи дается 1 минута.

Задача: В дождь мы берем с собой зонт или надеваем капюшон. Какие дополнительные правила безопасности нужно соблюдать при переходе дороги с зонтом или в капюшоне?

Ответ: Зонт и капюшон ограничивают обзор, нужно быть максимально внимательным. Поэтому переходя дорогу даже на зеленый сигнал светофора, пешеходу следует сложить зонт или откинуть капюшон, убедиться, что приближающиеся машины остановились, и только после этого переходить проезжую часть.

IV. «Следы»

Практическое задание: Участники команды, по очереди прыгая по следам, преодолевают расстояние от одной до другой фишки, поднимают дорожный знак и показывают его команде, команда должна поднять картинку с изображением машины или пешехода, в зависимости к какой категории относится знак. Затем возвращается к команде и передает эстафету следующему участнику. Ошибка минус 0,1 балла.

Теоретическое задание: Команде выдается карточка с алфавитом. Им предстоит вспомнить и назвать в течение минуты название транспорта начинающиеся на разные буквы алфавита. Ведущий вычеркивает букву в алфавите, повторения не засчитываются. 1 слово – 1 балл.

V. «Перекресток»

Теоретическое задание: Дети получают карточки, на которых написан алгоритм перехода проезжей части в зоне регулируемого пешеходного перехода. На каждой карточке отдельный шаг алгоритма. Участники должны выстроить правильно все шаги алгоритма и наклеить их на лист бумаги. Карточки разного цвета, поэтому на листе при правильном выполнении задания должна получиться «радуга».

1. Остановиться на краю тротуара, посчитать до пяти.
2. Перестать разговаривать по телефону. Снять капюшон и наушники. Посмотреть на светофор на противоположной стороне дороги.
3. Дождаться разрешающего зеленого сигнала светофора для пешехода.
4. Посмотреть налево, направо, затем снова налево.
5. Убедиться в остановке транспортных средств.
6. Пропустить движущий с использованием световых и звуковых сигналов спецтранспорт.
7. Совершить переход, контролируя движение транспорта с обеих сторон.

Ответ: Карточки разного цвета, поэтому на листе при правильном выполнении задания должна получиться «радуга».

«Конкурс капитанов»

Пройдя все станции команды, возвращаются на старт, где помощники Умняши выдают им недостающий последний кубик. Капитаны команд на время собирают изображение знака из кубиков, первый собравший приносит команде дополнительный балл.

Умняша: Молодцы ребята, вы справились со всеми заданиями. Мне только сейчас сообщили, что все знания вернулись, и в стране дорожных знаков снова царит порядок. Но кто же так напроказничал, давайте посмотрим. Капитаны поднимите аккуратно все кубики и покажите их другой стороной команде.

Капитаны поднимают кубики и на другой стороне появляется изображение миньонов.

Умняша: Ребята, вы узнали этих проказников? Это помощники злодея, они то и украли наши знания!

Выход Миньонов под музыку из м/ф «Гадкий Я». У одного из миньонов в руках руль и вид как после аварии.

Миньон Кевин: Банана-мама, мы больше не будем вредничать, честное банановое!

Миньон Боб: О, мама морозилка, я понял, что лучше соблюдать правила движения.

Возвращают Умняше детскую энциклопедию по ПДД.

Умняша: Ну что ребята простим проказников?

Миньон Кевин: Мы обязательно будем, соблюдаем правила дорожного движения и будем вежливы друг к другу!

Миньон Боб: я так рад, что нас простили, что даже хочется потанцевать, Ребята давайте станцуем наш любимый танец в теме ПДД.

Миньон Кевин: Ну что, тогда приготовили свои ручки и ножки и повторяем все движения за нами! Поехали!

Музыка «Едем влево, едем вправо». Дети танцуют!

Жюри подсчитывает баллы!

Миньон Кевин: Умняша Светофоровна, как вы думаете, во время танца все соблюдали правила дорожного движения?

Умняша: Конечно, все ребята были вежливыми участниками дорожного движения! Ребята вам понравилась ваша поездка?

Ребята хором отвечают.

Подведение итогов. Жюри озвучивают победителей. Награждение.

Общее фото участников игры.

Умняша: Спасибо ребята, что пришли ко мне в гости! Надеюсь, вы будете такими же внимательными на улицах нашего города, как на сегодняшней игре! Желаю вам успехов в учебе и хороших отметок! До новых встреч!

Миньоны: Пока! Пока!

Список литературы

1. Козловская Е.А., Козловский С.А. Детям о безопасности на дорогах. Развитие памяти: рабочая тетрадь для 8-9 лет. – М.: Дрофа, 2010. -14 с.
2. Крутецкая В.А. Правила дорожного движения. – Санкт-Петербург.: «Издательский дом «Литера», 2013. – 10 с.

Список интернет ресурсов

1. Квитко, Т. М. Проблемные ситуации по формированию знаний о безопасности жизни (из опыта работы) / Т. М. Квитко. — Текст: непосредственный // Вопросы дошкольной педагогики. — 2017. — № 1 (7). — С. 78-80. — URL — Режим доступа: <https://moluch.ru/th/1/archive/49/1522/>
2. Методическая разработка [Электронный ресурс]: «Методическая разработка по правилам дорожного движения» — Режим доступа: <https://blog.dohcolonoc.ru/entry/zanyatiya/metodicheskaya-razrabotka-po-pdd.html>

3. Портал по безопасности дорожного движения САКЛА [Электронный ресурс]: - Режим доступа: <http://sakla.ru/page/about>

Интеллектуальная игра «Мы и природа»

Нурлыгаянова Диля Назифовна,
учитель начальных классов МАОУ «СОШ №50»,
педагог дополнительного образования
МАОУ ГДТДиМ №1 г. Набережные Челны

Цели: расширять кругозор, развивать интерес к познанию мира.

Задачи:

- Развивать быстроту реакции, сообразительность, наблюдательность, внимание, память, зрительный анализ и синтез, логическое мышление.
- Воспитывать терпение и выдержку, умение работать в команде.
- Развивать логическое мышление учащихся; воспитывать уважение и бережное отношение к природе.

Оборудование: рулетка, конверты с заданиями, презентация.

Ход игры:

- Добрый день, я рада приветствовать вас в интеллектуальном клубе «Мы и природа».

Мы ведем нашу игру из стен средней школы №50. Сегодня играют две команды: сборная команда знатоков – мальчиков «Умники» и команда знатоков – девочек «Умницы». Представляю вам команду «Умники»:

Капитан команды «Умники» - Беликов Роман

Представляю команду «Умницы»:

Капитан команды «Умницы» - Палачева Софья

У каждой команды на столе есть флажок, который будет поднимать капитан, если у команды появился ответ.

Ведущий

Как здорово, что все мы здесь сегодня собрались!

Мы видим цель, и значит – нам дорога только ввысь!

У нас в запасе знания вершины покорять!

Вы – умники и умницы. Пришла пора играть!

Ведущий:

Ответьте, рады быть вы здесь? (Да)

А знаний много у вас есть? (Да)

Смекалку взяли вы с собой? (Да)

Готовы вы на честный бой? (Да)

Поддержит верный друг в пути? (Да)

Вы вместе будете идти? (Да)

Я объявляю начало игры.

- Выпал... сектор. Внимание на экран.

Сектор «Дальше...». Конкурс капитанов. Кто ответит на большее количество вопросов за 1 минуту – победит. Сколько правильных ответов – столько очков. Если не знаете ответа, говорите «дальше».

Разыгрываем категории «Растительная жизнь» и «Братья наши меньшие».

«Растительная жизнь»

1. Как с греческого языка переводится название астра?
2. Самый первый весенний цветок? (подснежник)
3. Цветки этого дерева являются прекрасным средством от простуды (липа)

4. Как называется плод у лещины? (орех)
5. Какой крупный цветок называют «цветком солнца»? (подсолнух)
6. В старину кору этого дерева использовали вместо бумаги (береза)
7. Как называется сушеный виноград? (изюм)
8. Из какой страны к нам привезены кактусы? (из Мексики)
9. Какую часть растения мы едим у гороха? (семена)
10. Семена какого растения используют для приготовления шоколада? (какао)
11. Что за дерево стоит: ветра нет, а лист дрожит. (осина)
12. Какой первоцвет получил название из-за своих листьев: снаружи темных, холодных, а изнутри – теплых, мягких? (мать-и-мачеха)
13. Какое растение является символом мира? (олива)
14. Самые дружные грибы? (опята)
15. Ягоды на этом дереве могут висеть всю зиму. И чем крепче прихватит морозец, тем слаще они будут (рябина)
16. «Красивое крепкое дерево» - так переводится с латинского научное название этого дерева. Его плоды – лакомство для кабанов (дуб)
«Братья наши меньшие»

1. Самая маленькая птичка (колибри)
2. Самое большое животное (синий кит)
3. У какой птицы под клювом имеется кожистый мешок для складывания улова? (пеликан)
4. Дикая лесная свинья (кабан)
5. Какое хищное насекомое питается тлём? (божья коровка)
6. Чем дышит рыба? (жабрами)
7. На Крайнем Севере это животное впрягают в сани (олень)
8. Как называют зайчат, родившихся осенью? (листопаднички)
9. Какой зверь считается хозяином тайги? (медведь)
10. Какого зверя «ноги кормят»? (волк)
11. Какая птица выводит птенцов зимой? (клест)
12. Ленивый медведь, живущий в Австралии, имеющий сумку, как кенгуру (коала)
13. Как называется грузовичок и изящное животное? (газель)
14. Хищный зверёк с нежным именем? (ласка)
15. Изысканный материал, сотканный гусеницей (шёлк)
16. Самая крупная морская птица? (альбатрос)

Выпал сектор «Фруктово – ягодный футбол»

В тексте зашифрованы названия 14 ягод и фруктов. Найдите их и подчеркните.

Вечер никак не наступал. Ребята продолжали свою игру, шалили. «Мы принесли вам мяч!» - крикнули Моника и Люба. На них были кеды, а на Насе кроссовки. Видимо, они задумали начать игру в футбол. «Давай, Вадик! Беги, Костя! Диман! Диман!» - «Гол!» - кричали девчонки. Они рады тому, как ловко Костя сделал передачу Димке. Счёт уже 4:0. Игра на том и закончилась. «Воды, няня, - попросил дома усталый Дима. – А где же Вика?» - Она уже спит.

Вечер никак не наступал. Ребята продолжали свою игру, шалили. «Мы принесли вам мяч!» - крикнули Моника и Люба. На них были кеды, а на Насе кроссовки. Видимо, они задумали начать игру в футбол. «Давай, Вадик! Беги, Костя! Диман! Диман!» - «Гол!» - кричали девчонки. Они рады тому, как ловко Костя сделал передачу Димке. Счёт уже 4:0. Игра на том и закончилась. «Воды, няня, - попросил дома усталый Дима. – А где же Вика?» - Она уже спит.

Игра со зрителями.

«Сказочные животные»

1. Пудель Мальвины (Артемон)
2. Собака доктора Айболита (Авва)
3. Детеныш Мумми-мамы и мумми-папы (мумми-троль)
4. Песик Элли (Тотошка)
5. Собачка, которая помогала деду и бабе собирать урожай (Жучка)
6. Пантера из сказки «Маугли» (Багира)
7. Крыса старухи Шапокляк (Лариска)
8. Кот из деревни Простоквашино (Матроскин)
9. Черепаха из сказки «Золотой ключик» (Тортила)
10. У кого в голове опилки? (Винни - Пух)
11. Муха, которая напоила всех чаем (Цокотуха)
12. Имена двух мышат из сказки «Колосок» (Круть и Верть)

Сектор «Дешифровщик» Загаданное слово будет представлять собой одновременно комбинацию отдельных букв (как на телефонном аппарате). Например: хвойное дерево 55541 (сосна)

1 абв	2 гдеё	3 жзий
4 клмн	5 опрс	6 туфх
7 цчш	8 щъьь	9 эюя

Нужно расшифровать слово:

Название планеты

1 2 4 2 5 1

В е н е р а

Времени – 1 минута.

Сектор «Чёрный ящик»

Отгадать, что в черном ящике:

- 1) В старину этот овощ называли «любовное яблоко», «золотое яблоко». И сейчас у него есть два имени. Какой овощ лежит в чёрном ящике?

Помидор или томат

Отгадать, что в черном ящике:

- 2) Родина его – Южная Америка. Индейцы называли его «папой», а наши предки – «чёртовым яблоком». О каком овоще идёт речь?

Отгадайте, чьи это жалобы:

1. Ох, не любят меня люди. Голос им не нравится, глаза у меня круглые, ночью светятся. Считают, что беду приношу, а это неправда. Польза от меня большая – я мышей ловлю, урожай сохраняю. Кто я?

Сова

2. Меня все боятся, поэтому столько небылиц про меня рассказывают. Не нравится им, что в темноту люблю я отдыхать вниз головой. Не похожа я ни на птицу, ни на зверя, но человеку не враг. Кто я?

Летучая мышь

Сектор «Грибные тесты»

1. Расставить + рядом с верными утверждениями и - рядом с неверными:
Грибы – это растения.

Ложные опята, бледная поганка – несъедобные грибы.

Грибы растут на деревьях.

Животные едят несъедобные для человека грибы.

Самый ядовитый гриб – мухомор.

Гриб дождевик съедобен.

За грибами следует отправляться днём.

2. Выбрать правильный ответ.

Самый ядовитый гриб:

а) подосиновик; б) мухомор; в) бледная поганка

Этими грибами лечатся лоси:

А) мухомор; б) рыжик; в) груздь

Какой гриб называют царем грибов:

А) лисички; б) боровик; в) подберёзовик

Какие грибы существуют:

А) туманники; б) дождевики; в) росянки

Заячье картошкой в народе называют:

А) морковь; б) капусту; в) дождевик

Какие грибы ищут специально обученные свиньи:

А) свинушки; б) трюфели; в) сморчки

Какой гриб повсеместно называют белым:

А) дубовик; б) боровик; в) бледную поганку

Какой из этих грибов предпочитает расти на деревьях:

А) подберёзовик; б) подосиновик; в) опёнок

Эстафета пословиц, поговорок о природе.

Участники команд по очереди называют пословицы или поговорки о природе. Если кто-то из игроков не справился с задачей, он передает эстафету следующему игроку своей группы, а сам выбывает из игры. Побеждает группа, чей игрок остался последним.

Природные зоны

О какой природной зоне идёт речь?

- 1) До самого горизонта расстилалась холмистая равнина, покрытая снегом. На ней не было видно ни деревца, ни кустика. Тишина и безлюдье кругом. Лишь вдали виднелось стадо оленей, да снег скрипел под полозьями нарт.

Тундра

- 2) С приближением лета с каждым днем становится жарче. Лучи горячего солнца выпивают последнюю воду из почвы и растений. Вот проносится горячий сухой ветер. И нет уже цветов, нет яркой травы – пожелтела, выгорела, будто огонь спалил её: остались только травы с узкими листьями.

Степь

- 3) Рассели животных по природным зонам, соединив стрелками животное и зону его обитания:

кит	арктическая пустыня	рысь
богомол	субтропики	суслик
косуля	тундра	дельфин
лось	степи	корсак
лемминг	зона лесов	глухарь
кобылка	пустыни	жук-скарабей
северный олень		тюлень
тупик		

Арктика: кит, тюлень, тупик

Субтропики: богомол, косуля, дельфин

Тундра: лемминг, северный олень

Степи: кобылка, суслик

Зона лесов: рысь, глухарь

Пустыни: корсак, ушастый ёж

Вопросы - шутки для зрителей во время подведения результатов игры:

1. Назовите квакающий овощ, квакающую ягоду (тыква, клюква)
2. Назовите каркающий овощ. (Картофель)
3. Какие овощи мечут икру? (Баклажан, кабачок)
4. Какой злак может расти на человеке? (Ячмень)
5. Из какого овоща можно стрелять? (Лук)
6. Фрукт, который обожают боксёры (Груша)
7. Кто автор самой фруктовой сказки? (Д. Родари «Приключения Чиполлино»)

Итак, результаты игры:
Со счетом победила команда
Поздравляем победителей. Вот их имена

Список использованной литературы:

1. Плешаков А.А. «Зелёные страницы», М., Махаон, с.28-40
2. Складенко, Н. С. От муравьишки до слонишки / Н. С. Складенко. – Книжки, нотки и игрушки для Катюшки и Андрюшки. - № 5. – 2011. – С. 45 – 47.
3. Сабанова, Т. А. В лес по загадки / Т. А. Сабанова. – Книжки, нотки и игрушки для Катюшки и Андрюшки. - № 4. – 2010. – С. 3 – 5. 3. Бианки, В. В. Лесные домишки / В. В. Бианки. – Москва : Астрель : АСТ, 2008. – 173,[3] с. : ил.
4. Рассказы о природе. – Москва : Самовар, 2006. - 92,[2] с. : ил. – (Школьная библиотека).
5. Сладков, Н. И. Бюро лесных услуг / Н. И. Сладков. – Москва : Стрекоза-Пресс, 2007. – 60,[2] с. : ил.
6. Сладков, Н. И. Лесные тайнички : рассказы / Н. И. Сладков. – Москва : Астрель : АСТ, 2008. – 219,[5] с. : ил.
7. Соколов-Микитов, И. С. Домик в лесу : рассказы о природе / И. С. Соколов-Микитов. – Москва : Махаон, Азбука-Аттикус, 2015. - 125,[3] с. : ил. – (Классная классика).
8. Чарушин, Е. И. Тюпа, Томка и сорока / Е. И. Чарушин. – Москва : Книги «Искателя», 2006. – 61,[1] с. : ил. 9. Чарушин, Е. И. Про зверей / Е. И. Чарушин. – Москва : Искатель пресс, 2014. – 45,[1] с. : ил.

Методическая разработка квест игры
«В ПАУТИНЕ ИНТЕРНЕТА»

Саримова Евгения Михайловна,
МАУДО «Дом детского творчества №15»
г. Набережные Челны , педагог-организатор
89867153574
gsy_chelny@mail.ru

Аннотация: Современное общество и развитие информационных технологий оказывает влияние на подрастающее поколение. Игра «Безопасный интернет» разработана с целью научить подростков безопасному поведению в сети Интернет.

Ключевые слова: Интернет, Кибербезопасность, Медиаобразование.

Интернет для многих стал незаменимым помощником. Всемирная сеть – доступный источник новых знаний, помощник в учебе и работе, а также один из самых популярных видов досуга. Подростки – одна из самых крупных частей интернет-аудитории. Юные пользователи осваивают сервисы мгновенных сообщений, общаются на форумах, в чатах, в социальных сетях, каждый день узнают много новой увлекательной и образовательной информации.

Стремительное вхождение в нашу жизнь новых информационных технологий, которые «переселяют» детей из реальной жизни в виртуальную, имеет как позитивные, так и негативные стороны. Именно поэтому мы все чаще слышим такие фразы, как – «безопасный интернет», «виртуальная безопасность», «киберзависимость» и пр.

Правила безопасного поведения в Интернете можно закрепить посредством проведения квест-игры «В паутине Интернета». Игра «В паутине Интернета» ориентирована на подростков 13-17 лет и разработана в двух вариантах: игра по станциям (для учащихся базового уровня) и квест-игра (для учащихся продвинутого уровня).

Квест-игру многие путают с обычной игрой по станциям. В квесте команда не просто передвигается по станциям. Выполнив задание квеста, игроки получают подсказку к выполнению нового. Такой прием является эффективным средством повышения мотивации к познанию и исследованию.

Сущность квест игры заключается в прохождении этапов, накоплении «лайков» и спасении «пленника» из сетей вируса.

Успешное прохождение игры зависит:

- от уровня предварительной подготовки участников;
- от действия команды на первом этапе;
- от увеличения числа членов команды к концу игры;
- от поддержки «скрытых» участников игры.

Форма проведения может варьироваться. Так, с депутатами Городского совета учащихся мы проводили эту игру в форме квест-игры для учащихся продвинутого уровня, включающей 5 станций.

Вариант 1.

Условия игры:

- В игре участвуют 5 команд. На старт команды выходят в количестве 4 человек. По 1 участнику команд попадает в «В паутину Интернета».
- Правильное выполнение каждой станции дает возможность командам привлечь к игре нужного им игрока и заработать «лайк» - ключ к спасению пленника.
- На каждой станции один из запасных игроков может попробовать выполнить задание и заработать «лайк» для команды, при этом участие на этапе лишает команду возможности привлечь этого запасного игрока к выполнению задания на следующем этапе.
- Игроки, оказавшиеся в паутине Интернета, во время основных этапов игры также проходят задания станций и за верное выполнение заданий получают «лайки», которые впоследствии могут использовать для своего спасения.
- Использование гаджетов во время прохождения игры запрещено. Нечестное прохождение этапа наказывается штрафом в 1 «лайк».

Станция «Безопасный интернет» включает в себя задания-ситуации. Первое задание, найти безопасное решение описанных в карточках ситуаций. Второе задание – определить, на каких карточках изображены небезопасные действия в интернете и назвать их.

На станции «Под защитой закона» потребуется игрок, владеющий знаниями о законах, регламентирующих действия пользователей Интернета. Сначала команде предстоит выбрать из списка те законы, которые как-либо регламентируют работу в Интернете. Вторым заданием выступает филворд. Игрокам надо найти все спрятанные слова, так или иначе связанные с киберпреступностью, и дать им определения.

На станции «Что такое интернет?» игрокам предлагается проверить свои знания интернет-терминов. В первом задании участники должны дать определения предложенным терминам. Во второй части станции подросткам предстоит, используя математические вычисления, расшифровать интернет-термин. На этой станции ребятам будет необходима помощь игрока, хорошо разбирающегося в терминологии.

Станция «Победить вирусы» посвящена компьютерным вирусам и средствам защиты ПК. На этом этапе игры будут полезны знания об антивирусных программах, а также об алгоритме действий при нахождении вирусов на компьютере.

Станция «Эрудит» также включает в себя два задания. На первом этапе одному игроку (его команда выбирает самостоятельно) необходимо без слов – жестами и мимикой – показать 5 слов, связанных с компьютерной и интернет сферой. После того, как команда справится с

этим заданием, игрокам необходимо будет соотнести фото и биографию известных программистов, внесших существенный вклад в развитие мирового и российского интернета. За правильное выполнение двух заданий каждого этапа команды получают по одному «лайку». Пройдя все испытания и собрав определенное количество «лайков» (макс. 5) команды отправляются за пленником сети. Спасти из сетей участника команда может лишь при наличии 5 «лайков». Если команды на этот этап пришли с меньшим количеством лайков, помочь им может сам «пленник».

Когда все команды собрались в полном составе и прошли все этапы квест-игры, они приступают к розыгрышу финального этапа. Финальный этап разработан по формату телевизионной игры «Где логика?». За каждый правильный ответ команда получает 1 балл. Получившая большое количество баллов команда становится победителем всей игры.

Вариант 2. Для учащихся базового уровня данную игру можно провести в другом варианте.

Условия игры:

- В игре участвуют 5 команд. На старт команды выходят в полном составе. По 1 участнику команд попадает «В паутину Интернета».

- Правильное выполнение каждой станции дает возможность командам заработать «лайк» - ключ к спасению пленника.

- Игроки, оказавшиеся в паутине Интернета, во время основных этапов игры также проходят задания станций и за верное выполнение заданий получают «лайки», которые впоследствии могут использовать для своего спасения.

- Использование гаджетов во время прохождения игры запрещено. Нечестное прохождение этапа наказывается штрафом в 1 «лайк».

Один участник становится пленником паутины. Помощник организатора уводит их в секретные помещения. Чтобы спасти своего участника, каждая команда должна пройти пять этапов. При правильном выполнении этапа участники команд получают ключ, по окончании игры предъявляют их организаторам и возвращают своего игрока. Каждый пленник, находясь в заточении, может также выполнять задания и получить дополнительные ключи. Если команда на этапах не смогла справиться со всеми заданиями, они могут получить ключи от пленника своей команды.

Задания станции «Безопасный интернет» подходят для выполнения учащимися продвинутого и базового уровня. Включает в себя задания-ситуации. Первое задание, найти безопасное решение описанных в карточках ситуаций. Второе задание – определить, на каких карточках изображены небезопасные действия в интернете и назвать их.

На станции «Под защитой закона» учащиеся базового уровня должны перечислить все те действия, которые считаются противоправными в интернете.



1. (Копирование файлов, защищенных авторскими правами)



2. (Рассылка «информационной грязи», спама)



3. (Кража денег через интернет)



4. (Кража личных данных через интернет)



5. (Угрозы и шантаж через интернет)

Вторым заданием выступает филворд. Игрокам надо найти все спрятанные слова, так или иначе связанные с киберпреступностью. Прежде чем преступить к решению филворда, участники команд получают список слов с их определением. Во второй части станции участникам предстоит, используя несложные математические вычисления, расшифровать интернет-термин.

На станции «Что такое интернет?» игрокам предлагается проверить свои знания интернет-терминов. В первом задании участники должны соотнести термины и их определения. Во второй части станции подросткам предстоит, используя математические вычисления, расшифровать интернет-термин. На этой станции ребятам будет необходима помощь игрока, хорошо разбирающегося в терминологии.

Станция «Победить вирусы» посвящена компьютерным вирусам и средствам защиты ПК. Участникам предстоит выбрать из предложенных картинок – логотипы антивирусных программ.

Станция «Эрудит» также включает в себя два задания. На первом этапе капитану команды необходимо без слов – жестами и мимикой – показать 5 слов, связанных с компьютерной и интернет сферой.

Эту же игру можно перевести в интерактивный формат и проводить ее при помощи компьютеров. Такой вариант удобен для педагогов информатики и требует наличие компьютерной техники.

Предлагаю вам разделить на команды и попробовать свои силы в выполнении некоторых заданий.

1. Безопасный интернет.

В конверте изложены ситуации, в которых ребята не могут разобраться. Надеюсь, мы поможем им. (За каждый правильный ответ – 1 балл).

1. Петя в поисках информации для школьного доклада, забрел на незнакомый сайт. Вдруг на страничке сайта стали появляться какие-то сообщения. Что делать Пете?

А Закрывать сайт

Б Обратиться к родителям за помощью

В Самому устранить неисправность

(Всегда спрашивай родителей о незнакомых вещах в Интернете. Они расскажут, что безопасно делать, а что нет.)

2. Катя завела электронную почту, с помощью которой общается с друзьями, родственниками и учителями. Сегодня на ее e-мэйл пришло письмо от незнакомца с прикрепленным файлом. Что нужно сделать Кате?

А Скачать файл, и начать играть.

Б Не открывать файл.

В Отправить файл своим друзьям.

(Не скачивай и не открывай неизвестные тебе или присланные незнакомцами файлы из Интернета. Убедись, что на твоём компьютере установлено антивирусное программное обеспечение. Помни о том, что эти программы должны своевременно обновляться.)

3. Слава в социальной сети познакомился с школьником Арсением. Слава никогда не видел Арсения и не знает его в реальной жизни. Сегодня Арсений предложил Славе вместе сходить погулять в парк. Как поступить Славе?

А Пойти на встречу.

Б Пойти на встречу вместе с мамой или папой.

В Не ходить на встречу.

(Не встречайся без родителей с людьми из Интернета вживую. В Интернете многие люди рассказывают о себе неправду.)

4. К Лизе в друзья добавилась незнакомая девочка Наташа. В процессе он-лайн общения Наташа стала расспрашивать Лизу о такой информации как домашний адрес, номер телефона, кем работают родители девочки. Лизе необходимо:

А Сообщить нужные сведения.

Б Не сообщать в Интернете, а сообщить при встрече.

В Не распространять подобную информацию.

(Никогда не рассказывай о себе незнакомым людям: где ты живешь, учишься, свой номер телефона. Это должны знать только твои друзья и семья!)

5. Катя решила опубликовать несколько фотографий с одноклассниками на страничке одной из соц.сетей. Может ли она это сделать?

А Нет, не может.

Б Может, с согласия одноклассников.

В Может, согласие одноклассников не обязательно.

Найди все слова, связанные с киберпреступностью.

1. Кардинг - это род мошенничества, при котором производится операция с использованием банковской карты или ее реквизитов, не инициированная или не подтвержденная ее держателем. Реквизиты платежных карт, как правило, берут со взломанных серверов интернет-магазинов, платежных и расчётных систем, а также с персональных компьютеров.

2. Фишинг - это обман пользователя с целью получения его личных данных, таких как логин, пароль, номер телефона или банковской карты.

3. Хакер - «компьютерный взломщик», программист, намеренно обходящий системы компьютерной безопасности.

4. Взлом - действия, направленные на устранение защиты программного обеспечения (ПО), встроенной разработчиками для ограничения функциональных возможностей.

5. Атака - несанкционированное воздействие на вычислительную систему специальными программными средствами с целью нарушения ее работы, получения секретной информации и т. п.

6. Спам - массовая рассылка корреспонденции рекламного характера лицам, не выразившим желания её получать.

7. Кибермошенничество - один из видов киберпреступлений, целью которого является причинение материального или иного ущерба путем хищения личной информации пользователя

8. Пиратство - копирование и распространение произведений защищенных копирайтом, без ведома правообладателей.

9. Крэк - программа, позволяющая осуществить взлом программного обеспечения.

10. Кибербуллинг - использование компьютеров и подключенных устройств для домогательств, унижения и запугивания личностей.

К	А	К	П	И	Т	С	О	Б	Р
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

А	Х	Е	Р	Р	А	Т	В	У	Е
Р	Ф	И	Ш	И	Н	Г	Л	Л	Б
Д	В	З	К	И	Р	М	И	Н	И
И	С	Л	О	Б	Е	О	И	Г	К
Н	П	А	М	Т	Е	Ш	С	К	Э
Г	А	Т	И	В	Н	Е	С	К	Р
В	М	А	К	А	И	Ч	Т	В	О

Станция 3. Что такое интернет?

Соотнеси интернет - термины и их определения

1. Аккаунт
2. Бан
3. Кликер
4. Монетизация
5. Рунет
6. Сайт
7. Хостинг
8. Тизер
9. Контент
10. Флей

- А. узел сети интернет, машина с определенным IP адресом.
 Б. словесная война на интернет-сайте, к примеру, форуме.
 В. услуга по предоставлению интернет-сервера и обеспечению его круглосуточной работоспособности.
 Г. человек, зарабатывающий щелканьем на рекламных ссылках
 Д. содержание сайта, состоящее из текста, иллюстраций и т.д. и т.п.
 Е. один из принятых в интернете способов контроля за действиями пользователей.
 Ж. процесс заработка денег на сайте.
 З. русскоязычная часть всемирной сети интернет.
 И. рекламный блок с графическим и текстовым содержанием.
 К. Учётная запись, содержащая сведения, которые сообщает о себе пользователь при регистрации в определенном сервисе (сайте).

ОТВЕТЫ:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
К	Е	Г	Ж	З	А	В	И	Д	Б

ЗАДАНИЕ 2.

Расшифруй ответ, решив примеры.

Как называется программист-любитель или пользователь-специалист, нелегально проникающий в чужие базы данных, в сети и иные накопители информации?

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
У	К	Ф	Р	О	А	Т	П	Л	Е

$(108+99) \div 207$	$(950-15) \times 0+3$	$(3060 \div 45 + \div 14$	$(892+345) - 1238+2$	$8181 \div 909+0$	$2692 \div 673 - 1$

ОТВЕТ: КРАКЕР

135193

Защиту компьютеров и гаджетов выполняет специальное программное обеспечение, в народе, антивирусы. Логотипы каких антивирусов представлены ниже? Какие из этих антивирусных программных обеспечений разработаны в России?



ОТВЕТЫ: Касперский (Россия), Нортон (Америка), Доктор Веб (Россия), Аваст (Чехия), Эсет (Словакия).

«Компьютерный крокодил»

Капитан команды должен показать термины, связанные с компьютером и интернет-сферой, своей команде без слов.

1. Вирус.
2. Мышка
3. Компьютерная сеть
4. Селфи
5. Билл Гейтс

На примере игры «В паутине Интернета» мы увидели, как одна и та же тема – «Безопасное использование интернета» - может быть представлена в заданиях разного уровня сложности. Я также постаралась показать, как используя различные формы, обыгрывая задания с разных сторон, можно разработать два варианта игры на одну и ту же тему, учитывая разные уровни подготовки учащихся.

Список использованной литературы

1. Бениушис В. Интерактивные игры для юных журналистов. Руководство учителя / В. Бениушис. – Донецк, 2012 – 52 с.
2. Грошева Е.К., Невмержицкий П.И., Информационная безопасность: современные реалии, журнал «Бизнес-образование в экономике знаний» №3, 2017
3. Информационная безопасность: учебное пособие: ГОУ ВПО «Уральский государственный педагогический университет», Екатеринбург, 2012, ч. 1,2.