



РОССИЙСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ
ЯМАЛО-НЕНЕЦКИЙ АВТОНОМНЫЙ ОКРУГ

Муниципальное автономное
общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №4»

Квест-технология
как способ активизации
учебной деятельности учащихся



г. Губкинский

2021год

ОГЛАВЛЕНИЕ

Предисловие.....3

Раздел 1. Методические материалы

Чуранова Е.А. Возможности применения квест - технологии в школе4-8

Чуранова Е.А. Веб - квест как форма организации проектной деятельности.....9-12

Раздел 2. Сценарии квестов

Салахова Г.А. Квест- игра «Марафон здоровья» для обучающихся 1-8 классов.....13-30

Гурина Ю.А. Сценарий образовательного мероприятия «Ямальский квест».....31-34

Ибраева Н.А., Погадаева Л.А., Клименко Л.А., Выдрина Н.А.
Квест-игра «Кладовая природы» 35-39

Салахова Г.А. Квест- игра «Мы - будущие защитники Отечества!» школьного
спортивного клуба «Белый медведь», посвящённая 75- летию Победы в Великой Отечественной
войне.....40-43

Манкеева Г.Ф. Событийное мероприятие по английскому языку в средней школе
(старшая ступень обучения 9 – 11 классы) Квест-игра «Найди приз» - QuestGame
“FindthePrize”44-49

Архипова Ю.О. Квест-игра «Осенний марафон».....50-55

Архипова Ю.О. Квест-игра «В некотором царстве».....56-62

Предисловие



Одна из групп профессиональных задач педагога связана с умением проектировать образовательный процесс с учётом современных образовательных технологий. В этом пособии в качестве примера авторы рассмотрели квест-технологию в образовании (технология образовательных квестов).

Выбор данной технологии связан с тем, что в школе работает творческий коллектив, объединяющий учителей, педагогов дополнительного образования. Он в постоянном поиске: как сделать обучение более разнообразным и увлекательным для современного обучающегося? Ведь ещё Я. А. Коменский в «Великой дидактике» (1638) ставил проблему: «Каким образом поставить дело так, чтобы при одной работе выполнялось двойное или тройное дело» и давал такой вариант её решения: «Серьёзное вместе с развлечением...». Если для отдыха ума разрешаются юношеству и придумываются такие игры, которые живо представляли бы серьёзные стороны жизни и этим уже развивали бы у юношества некоторые склонности к этим сторонам жизни»

Сборник состоит из двух разделов: в первом представлены методические материалы, во втором - сценарии квестов. Цель разработанных нами игр – реализация проектной деятельности.

Предлагаемый методический материал популяризует квест-технологии в школе. Квест-игра как уникальная форма образовательной деятельности объединяет в себе различные виды двигательной, познавательно-исследовательской, продуктивной, коммуникативной и музыкально-художественной деятельности. Квест-игра предполагает тесную интеграцию всех образовательных областей, опираясь на постоянное сотрудничество детей и взрослых как равноправных партнёров.

Раздел 1. Методические материалы

Чуранова Е.А.
начальных классов

учитель
МАОУ «СОШ № 4»

Возможности применения квест - технологии в школе

*«Надо помогать людям эффективно учиться,
вместо того чтобы передавать им ненужные знания»*

П. Фани, А. Мамфол

Квест (от англ. *quest* – поиск, приключение) – это увлекательная «живая» игра для команды с интересным сюжетом, где каждый участник играет определенную роль и выполняет отведенные для этой роли задачи.

Квест в учебном процессе – проблемное задание с элементами ролевой игры, для решения которого используются информационные ресурсы, в том числе и Интернет.

Впервые термин «квест» в качестве образовательной технологии был предложен в 1995 году Берни Доджем (BernieDodge), Т. Марчем, Университет Сан-Диего (США). Они предложили использовать в процессе обучения поисковую систему, в которой необходимо находить решение поставленной задачи, проходя промежуточные стадии, на каждой из которых требовалось выполнить какое-то действие или найти ключ для выхода на следующий уровень.

Виды квестов

Линейные	Штурмовые	Кольцевые
<ul style="list-style-type: none"> Игра построена по цепочке Разгадав одно задание, участники получают следующее И так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут 	<ul style="list-style-type: none"> Все игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками При этом самостоятельно выбирают пути решения задач 	<ul style="list-style-type: none"> Такие квесты представляют собой тот же «линейный» квест, но замкнутый в круг Команды стартуют с разных точек, которые будут для них финишными

- **Формы проведения:** компьютерные игры-квесты, веб-квесты, квесты на природе, комбинированные
- **Режим проведения:** в реальном времени, в виртуальном режиме, в комбинированном режиме
- **Срок реализации:** краткосрочные, долгосрочные
- **Форма работы:** групповые индивидуальные
- **Предметное содержание:** моноквест, межпредметный квест
- **Образовательная среда:** традиционная, виртуальная

Структура квеста

Введение	<ul style="list-style-type: none"> Цели, задачи, сценарий, сюжет и роли
Задание	<ul style="list-style-type: none"> Этапы прохождения, список вопросов, ролевые задания
Порядок выполнения задачи	<ul style="list-style-type: none"> Бонусы и штрафы
Конечная цель	<ul style="list-style-type: none"> Оценка, итоги, призы

Принципы создания квестов

1. Определение цели – для чего проводится игра
2. Создание сюжета
3. Количество и возраст участников
4. Территория проведения квеста
5. Наличие поисковой деятельности и решения загадок, будь это математическая или логическая загадка
6. Подсказки, позволяющие участнику дойти до финала
7. Разнообразие этапов и заданий – в квестах должна быть сменяющаяся деятельность, которая заставит участника прикладывать усилия и этим сделает квест интересным
8. Условия прохождения процесса: на время, на очки или на соревнование
9. Наличие дополнительных заданий: в случае, если участник не сможет пройти этап, на помощь приходят дополнительные задания
10. Тестирование созданного квеста: нужно убедиться в правильности загадок и головоломок

Возможности технологии

1. Применение квест-технологии помогает выполнить требования к реализации ФГОС нового поколения, так как в ее основе – деятельный подход

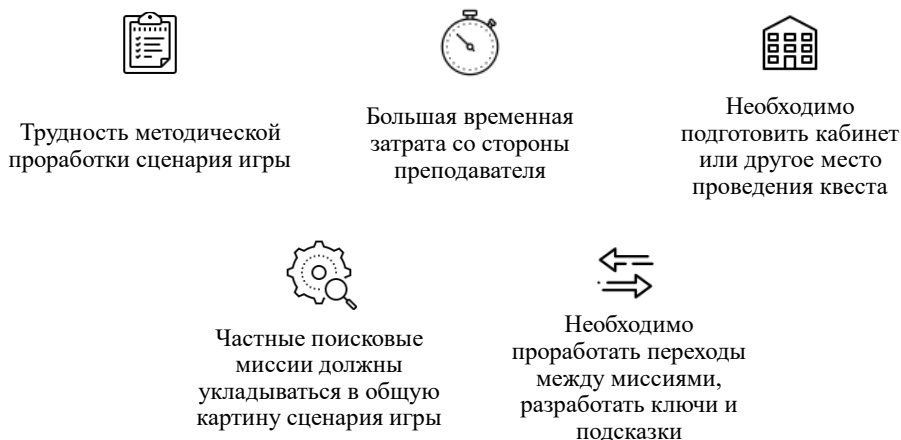
2. Хорошо проработанные квесты способствуют развитию УУД обучающихся

3. Несмотря на сложность применения данной технологии, эффективность ее оправдывает средства

4. Технология универсальна и может с легкостью применяться для индивидуальной и групповой работы, в урочной и внеурочной деятельности

5. Следует помнить: «Так сладок мед, что, наконец, он горек. Избыток вкуса убивает вкус» (Шекспир). Не стоит часто применять данную технологию. Пусть её применение будет праздником для ребят!

Трудности использования технологии



Конструкторы сайтов

- learningapps.org – создан с целью поддержки учебного процесса с помощью интерактивных приложений
- [JIMDO](https://jimdo.com) – платформа для создания веб-квестов
- [Wix](https://wix.com)- удобный и понятный
- [uKit](https://ukit.ru)- современный и простой
- [Zunal](https://zunal.ru) — это бесплатный сервис, который поможет легко пройти все этапы создания веб-квеста
- [Сайты Google](https://sites.google.com) - бесплатный конструктор
- [Ucoz](https://ucoz.ru) – бесплатный конструктор сайтов
- [Lernis](https://lernis.ru) – для создания учебных веб-квестов, викторин и интеллектуальных онлайн-игр всего за несколько минут

Хотелось бы поближе познакомиться с образовательной платформой LERNIS. Автор – Максим Новиков, учитель информатики школы № 145 г. Екатеринбург. Девиз данной платформы: **«Быстро, просто, доступно».**



Образовательный сервис "Learnis"

Не нужно устанавливать на компьютер программы или владеть навыками программирования. Просто выберите уже готовые квесты, задания и адаптируйте их для своего предмета.

На данном сайте есть небольшая видеоинструкция для новичков. Сервис [Learnis.ru](https://learnis.ru) позволяет создавать квесты подвиги жанра **"выход из комнаты"**. В таких квестах перед игроками ставится задача выбраться из комнаты, используя различные предметы, находя подсказки и решая логические задачи.

Создавая квест, надо учитывать несколько моментов: все задания должны быть пронумерованы (задание 1, 2 и т. д.), так как ученики могут их открывать в произвольном порядке. ВАЖНО! Записать ответ на каждое задание в определенной последовательности, т.к. это ключ от двери. Ответом могут быть как числа, так и слова (на английском или русском языках).

Задания проще всего подготовить в редакторе презентаций и сохранить ее в формате изображений. После создания квеста Вы получите его номер, который необходимо сообщить своим учащимся, или пройдите квест вместе с ними.

При использовании квест- технологии привлекает, то, что существуют, по крайней мере, два результата. Первая составляющая оценки результата это, собственно, та видимая часть, которая и является выполненным квест-проектом. Причем оценивается не объем освоенной информации (что изучено), а ее применение в деятельности (как применено) для достижения поставленной цели. Второй же результат – это педагогический эффект от включения школьников в “добывание знаний” и их логическое применение, то есть включение их в информационную деятельность.

Данная технология открыта для всех участников образовательного процесса школы, осуществляющую преемственность между различными уровнями образования, межведомственное и сетевое взаимодействие, способствующую достижению предметных, метапредметных и личностных результатов обучающихся.

Список использованных источников

1. Игумнова Екатерина Александровна, Радецкая Ирина Валерьевна. Квест –технология образовании ФГБОУ ВО «Забайкальский государственный университет», 2016г.
2. Николаева Наталья Васильевна. Образовательные квест-проекты как метод и средство развития навыков информационной деятельности учащихся (URL: http://rcio.pnzgu.ru/vio/07/cd_site/Articles/html)
3. «Квесты для младших школьников. Методическая разработка / Ленинградская областная детская библиотека; сост. С.С. Леонтьева. – Санкт-Петербург, 2017. –44 с.: ил.
4. Образовательная платформа Learnis(URL: <https://www.learnis.ru/about-us.html>)

Чуранова Е.А.
начальных классов

учитель
МАОУ «СОШ № 4»

Веб - квест как форма организации проектной деятельности

*Чем выше и дальше каждый из нас идет, тем яснее видит,
что предела достижений совершенства не существует.
Дело не в том, какой высоты ты достигнешь сегодня,
а в том, чтобы двигаться вперед вместе
с вечным движением жизни.*

Е.И. Рерих

Для современного человека применение информационных технологий давно стало частью повседневной жизни. В связи с этим появляется много интересных информационных технологий обучения, с помощью которых педагог получает действенный метод формирования мотивации к учёбе, творческому пониманию материала, надёжного закрепления знаний, способность к практическому действию. Одной из самых удобных и результативных форм организации проектной деятельности учащихся является технология веб-квест (от англ. web - сеть (всемирная паутина), quest – поиск).

Веб-квест в педагогике –это проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого необходимо использовать информационные ресурсы Интернета. В разных предметных областях опыт создания образовательных веб-квестов очень широко представлен в глобальной сети Интернет. Автор Е.В. Нечитайлова в своей статье «Веб-квесты как методика обучения на основе Интернет-ресурсов» поделилась своим опытом использования веб-квестов в рамках работы над ТРКМ (технология развития критического мышления). В публикации Н. В. Николаевой “Образовательные квест-проекты как метод и средство развития навыков информационной деятельности учащихся” раскрывается разнообразный подход к применению данной технологии. Автор знакомит с опытом создания квест-проекта на разных учебных занятиях. Она предлагает организовывать квесты не только средствами web-технологий, но и средствами иных информационных технологий (текстовый редактор Word, электронные таблицы Excel).

Новшество использования данной технологии в моей практике -это применение веб-квеста с целью организации проектной деятельности на уроках, во внеурочной деятельности (участие в различных сетевых проектах). А.В. Хуторской пишет, что «проектная форма обучения закрепились в нашей стране преимущественно за дополнительным образованием, хотя ничего не мешает распространить ее на базовый учебный процесс» [2]. Актуальность проектной деятельности, основанной на ресурсах Сети, он определил так: «Интернет-технологии существенно расширяют образовательные и коммуникативные возможности учащихся, а проектная форма занятий позволяет сориентировать их на продуктивность учебной деятельности» [2].

Преподаватель, который решил апробировать технологию веб-квеста, сумеет отыскать детальное представление алгоритма работы в различных методических журналах и Интернет-сетях. Характерной чертой веб-квестов является то, что часть информации, представленная на сайте для самостоятельной, коллективной работы учащихся, располагается в разных интернет-веб-сайтах. Благодаря ссылкам, участники квеста не чувствуют, что функционируют в едином информационном пространстве, для которого не считается важным фактором точное местонахождение учебной информации. Ученикам предоставляется задание собрать материалы в Интернете по данной теме, найти решение проблемы, используя эти материалы. Гиперссылки на часть источников даются педагогом, остальные ссылки ребята могут найти сами, пользуясь различными поисковыми системами. Веб-квест – это продукт совместной работы педагога и обучающихся. Итогом работы являются личные веб-страницы по представленной теме или какие-то другие творческие работы в электронной, печатной или устной форме. После защиты проектов обучающимися педагог может создать банк ЭОР (презентаций) и творческих работ по данной теме, опубликовать свои проекты в виде веб-страниц и сайтов (локально или в сети Интернет). веб-квест **«Путешествие в мир новогодней игрушки...»**¹

В качестве примера можно рассмотреть ссылку на учебный веб-квест **«Расскажи нам Ямал о рождение своём...»**² (межпредметная область), целью которого стало обобщение знаний об историко-культурном наследии и традициях Ямало-Ненецкого округа. Данный веб-квест разработан для обучающихся начальных классов и содержит проблемные задания, которые стимулируют учащихся к самостоятельному поиску информации, к работе в команде и созданию

¹<http://newyear-toys.tilda.ws/>

²https://sites.google.com/s/1QpzlPEXQspdrFfj228qGOMpq4GrJUYnH/p/1RQmumb_wRAnEO20h4k6YCBPKrHPsmR/edit

совместного проекта. Игра посвящена дню рождения округа. В 2020 году 10 декабря исполняется 90 лет со дня образования Ямало-Ненецкого автономного округа. Это значимый праздник для всех, кто связал свой жизненный и трудовой путь с судьбой Арктического региона.

Веб-квест включает в себя следующие этапы:

1) **Знакомство учащихся с темой Web-квеста.** Для того, чтобы ученики понимали, над чем они будут работать и какой результат должен получиться, первый этап проводится на уроке под руководством педагога. Прохождение веб-квеста определён уровнями, на каждом из которых ребята разбиваются на группы при этом выбирая роли.

2) **Выбор ролей** (географ, краевед, топонимист, геральдист, экскурсовод). Прежде чем выбрать роль, ребята должны подумать, какая из них им больше подойдет. Ребята определяют для себя роль, исходя из интересов, склонностей, желаний и делятся на группы, знакомятся с заданиями и вопросами, на которые должны ответить при изучении Интернет-источников.

3) **Ученики самостоятельно работают дома или в школе.** В зависимости от выбранной роли они самостоятельно изучают Интернет-ресурсы, собирают необходимую информацию, а затем выполняют творческое задание. Ребята могут работать как самостоятельно, так и с помощью учителя, родителей.

4) **Создание презентации, выступления.** Ребята учатся описывать по алгоритму объект наблюдения, записывать аудиовизуальную и числовую информацию о нём, используя инструменты ИКТ; совместно создавать презентацию. Презентация может быть создана в офисном приложении PowerPoint или на платформе Google.

5) **Защита проектной работы может проходить на уроке или внеурочном занятии.** Перед защитой педагог знакомит учащихся с критериями оценки. Каждый участник команды может рассказать о своей части изученного материала. Оценка защиты проекта проходит по следующим критериям: *содержание* (понимание раскрытия темы, логика изложения информации); *самостоятельная работа группы* (слаженная работа в группе, степень самостоятельности работы группы); *оформление работы* (отсутствие ошибок правописания, наглядность); *защита проекта* (качество доклада, глубина знаний по теме, ответы на вопросы).

На сайте web-квеста представлена информация для учителей и родителей. Страница «Обратная связь» даёт возможность участникам получить ответы на возникающие

вопросы. На странице *«Это интересно!»* размещен короткометражный документальный фильм «Ямал. Фильм создан телеканалом РТД. «Дыхание земли», в котором вместе с экспедицией российских учёных вы сможете побывать на полуострове Ямал и увидеть, как образовывается новое озеро. Ненцы расскажут о таинственном и опасном подземном мире.

При подведении итога, можно сказать, что веб-квест — это одно из средств для реализации системно-деятельностного подхода в образовании, направленное на получение метапредметных, предметных, личностных результатов [5].

Личностные результаты:

- критическая оценка информации;
- использование в учебной и практической деятельности информационных ресурсов общества и электронных средств связи;
- формирование осознанного, уважительного и доброжелательного отношения к другому человеку, его мнению;
- при сотрудничестве со сверстниками происходит формирование коммуникативной компетентности;
- повышение своего образовательного уровня и уровня готовности к продолжению обучения с использованием ИКТ;
- развивается способность обучающихся к саморазвитию и личностному самоопределению [5].

Метапредметные результаты:

- ориентация учащихся в различных областях;
- общеучебные умения информационно-логического характера;
- организация собственной учебной деятельности;
- основные универсальные умения информационного характера;
- использование средств информационных и коммуникационных технологий;
- принятие решений и управление;
- формирование навыков исследовательской деятельности;
- формирование смыслового чтения - учатся находить в тексте конкретные сведения и факты, определять тему и главную мысль текста, понимать информацию, представленную различными способами: в виде схем, таблиц, диаграмм;

- взаимодействие, сотрудничество со взрослыми и сверстниками [6].

Под метапредметными результатами понимаются универсальные способы действий — коммуникативные, познавательные способы регуляции с деятельности своей, включая планирование, коррекцию, контроль [6].

Веб-квест — это возможность использования всемирной сети для обучения. Используя в своей работе современную технологию образовательный веб-квест, педагог сможет пробудить у учащихся стремление к самообразованию, реализации своих способностей. Ребята учатся делать открытия, у них повышается уверенность в собственных силах, повышается самооценка.

Список использованных источников

1. «Квесты для младших школьников. Методическая разработка / Ленинградская областная детская библиотека; сост. С.С. Леонтьева. — Санкт-Петербург, 2017. —44 с.: ил.
2. Хуторской, А.В. Интернет для ученика: дистанционные образовательные проекты / Хуторской, А. В. // Химия. Методика преподавания в школе. — 2001. - №4. — С. 40-45.
3. Ермакова Т. И. Интеграция как способ формирования метапредметных компетенций // Metod-Kopilka.ru URL: https://www.metod-kopilka.ru/integraciya_kak_sposob_formirovaniya_metapredmetnyh_kompetency-49881.html
4. Николаева Наталья Васильевна, Образовательные квест-проекты как метод и средство развития навыков информационной деятельности учащихся (URL: http://rcio.pnzgu.ru/vio/07/cd_site/Articles/html)
5. Темнорусова О. Н. Образовательный веб-квест на уроках информатики. <http://www.pandia.ru/text/77/483/13874.php>
6. Щербакова С. Г. Формирование единого образовательного пространства школы по достижению метапредметных результатов обучающихся. (URL: <http://pedagogie.ru/stati/pedagogicheskie-tehnologi/formirovanie-edinogo-obrazovatelnogoprostranstva-shkoly-po-dostizheniyu-metapredmetnyh-rezultatovobuchayuschisja.html>)
7. Нечитайлова, Е. В. Веб-квесты как методика обучения на основе Интернет — ресурсов. /Нечитайлова, Е. В. // Проблемы современного образования. - 2012. - №2. — С.147-155.

Раздел 2. Сценарии квестов

Салахова Г.А.

**учитель физической культуры,
руководитель ШСК «Белый медведь»
МАОУ «СОШ № 4»**

Квест-игра «Марафон здоровья» для обучающихся 1-8 классов

1. Пояснительная записка

Новая форма игр для школьников должна быть увлекательной и познавательной, содержать элементы соревнования, возможность творчески проявить себя, работать индивидуально и в команде, иначе говоря, быть одновременно предельно разнообразной и целостной. Этим критериям в полной мере отвечает так называемый «квест» или «игра-поиск».

Квест (от англ. quest – поиск) – командная игра, которая развивает не только быстроту, ловкость, но и эрудицию, сообразительность и нестандартное мышление. Смысл квеста заключается в выполнении всевозможных заданий (логических, игровых, спортивных, на смекалку и предприимчивость и т.д.).

Игровые формы проведения мероприятий в стиле «квест», как никакая другая технология, способствуют использованию различных способов мотивации обучающихся:

Мотивы общения:

- Учащиеся, совместно решая задачи, участвуя в игре, учатся общаться, учитывать мнение товарищей.
- При решении коллективных задач используются разные возможности учащихся; дети в практической деятельности на опыте осознают полезность и быстро соображающих, и критически-оценивающих, и тщательно работающих, и осмотрительных, и рискованных со товарищей.

- Совместные эмоциональные переживания во время игры способствуют укреплению межличностных отношений.

Моральные мотивы:

- В игре каждый ученик может проявить себя, свои знания, умения, свои характер, волевые качества, свое отношение к деятельности, к людям

Познавательные мотивы:

- Каждая игра имеет близкий результат (окончание игры), стимулирует учащегося к достижению цели (победе) и осознанию пути достижения цели (нужно знать больше других).

- В игре команды или отдельные ученики изначально равны (нет отличников и троечников, есть игроки).

- Результат зависит от самого игрока, уровня его подготовленности, способностей, выдержки, умения, характера

- Обезличенный процесс обучения в игре приобретает личностные значения. Учащиеся примеряют социальные маски, погружаются в игровую обстановку и ощущают себя частью процесса.

- Ситуация успеха создает благоприятный эмоциональный фон для развития познавательного интереса. Неудача воспринимается не как личное поражение, а поражение в игре и стимулирует познавательную деятельность (реванш)

- Состязательность - неотъемлемая часть игры - притягательна для детей. Удовольствие, полученное от игры, создает комфортное состояние на уроках физической культуры, физкультурно-оздоровительных мероприятиях и усиливает желание изучать предмет, прививает интерес к занятиям физической культурой и спортом.

В данной методической разработке предлагается сценарий спортивной квест-игры «Марафон здоровья» для обучающихся 1-8 классов.

Актуальность: В соответствии с ФГОС, образование нового поколения требует использования в образовательном процессе технологий деятельностного типа. На сегодняшний день «квест-игра» является современной технологией для организации активного досуга обучающихся, формирования мотивации ведения здорового образа жизни.

Цель: популяризация основ ЗОЖ среди школьников, развитие комплексных механизмов привлечения к занятиям физической культурой и спортом.

Задачи:

1. Развивать познавательную активность, любознательность, умение согласовывать свои действия с действиями товарищей.
2. Приобретение в игровой форме новых жизненно необходимых знаний по ЗОЖ;
3. Способствовать проявлению исследовательской активности детей в процессе решения задач разных видов и поиску результата оригинальными действиями.
4. Формировать осознанную потребность в двигательной активности и физическом совершенствовании.
5. Воспитывать уверенность, чувство собственного достоинства, культуру общения, доброжелательность и эмоциональную отзывчивость

Формируемые УУД:

- *предметные:* освоение способов двигательной деятельности; организовывать здоровьесберегающую жизнедеятельность с помощью спортивных заданий
- *метапредметные:* принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, определять общие цели и пути их достижения; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности; адекватно оценивать свое поведение и поведение окружающих;
- *личностные:* формирование положительного отношения учащихся к занятиям физкультурной деятельностью; накопление необходимых знаний, умений в использовании ценностей физической культуры для достижения личностно значимых результатов.

Ожидаемые результаты: формирование у детей представления о здоровом образе жизни, воспитание ответственности за свое здоровье и здоровье своих близких; развитие двигательных способностей и физических качеств; развитие коммуникационных навыков; развитие творческих способностей, сплочение обучающихся; выявление лидерских качеств участников; вовлечение учащихся во внеклассные спортивные мероприятия.

Участники: обучающиеся 1-8 классов

Форма проведения: квест

Место проведения: МАОУ «СОШ № 4»

Игровой сюжет: участникам предлагается выполнить теоретические и практические творческие и спортивные задания по станциям здоровья, в которых задействованы не только проявление двигательных способностей и физических качеств, но и эрудиция, сообразительность, креативность и нестандартное мышление в области ЗОЖ.

На каждом этапе команда получает определенное количество баллов, которые суммируются для подведения итогов. Также каждая команда после выполнения задания получает букву определённого цвета и в конце игры должна составить слово. Состав команд: 1-4 классы, принимает участие весь класс, в зависимости от индивидуальных способностей обучающихся «самый умный», «самый спортивный», «самый музыкальный» и т.д. 5-8 классы, принимает участие весь класс, но с заменами, в зачёт идут 8 участников.

Подготовительная работа: на подготовительном этапе были разработаны все задания, продуманы станции, в каких кабинетах они будут проходить. Подготовлен весь необходимый реквизит и инвентарь для каждого конкурса. Для того, чтобы участники игры могли лучше ориентироваться в заданиях, для них был разработан маршрутный лист, в котором прописано, в каком помещении, какое задание нужно выполнить. Для проведения квест-игры подготовлена команда педагогов – предметников, медицинского работника школы для работы на станциях. Команда помощников (волонтеров) из обучающихся старших классов, которые помогают ориентироваться в игре, особенно младшим школьникам, следят за правильностью выполнения заданий, выполняют видеосъёмку для создания в последующем фильма о проведении квест-игры и являются судьями на станции «Полоса препятствий».

Программа игры-квеста:

- Станция «Флешмоб - разминка»
- Станция «Медицина»
- Станция «Музыкальная шкатулка»
- Станция «Снайпер»
- Станция «Вкусно и полезно!»

- Станция «Что? Где? Когда?»
- Станция «Полоса препятствий»

Реквизит: музыкальный центр, таблички с названиями станций, маршрутный лист, 4 комплекта слов из вырезанных букв разных цветов: СПАРТАКИАДА, УНИВЕРСИАДА, СПОСОБНОСТЬ, СПОРТСМЕНКА, ФИЗКУЛЬТУРА. Протоколы, грамоты, музыкальные трубки Boomwhackers, карточки с заданиями на станции «Медицина», «Вкусно и полезно», «Что? Где? Почему?».

Инвентарь: секундомер (4 шт.), свисток (4 шт.), стойки с табличками с названиями спортивных станций, кегли (30 шт.), мячи футбольные (2 шт.), мячи баскетбольные №5 (2 шт.), №6 (4 шт.), длинная скакалка (2 шт.), корзина для мячей (4 шт.), мячи резиновые разного диаметра (30 шт.), мини-ворота для футбола (2 шт.), баскетбольные стойки для мини-баскетбола (2 шт.), баскетбольные щиты (2 шт.), надувной батут (1 шт.), полоса для проползания по пластунски, гимнастические маты (12 шт.), гимнастические палки (12 шт.), мягкие модули (14 шт.), установка для стрельбы из электронного оружия, 2 комплекта игры в дартс.

2. Сценарий квест-игры «Марафон здоровья»

I. Организационная часть

Здравствуйте ребята, педагоги и гости нашего праздника!

Мы приветствуем вас на «Марафоне Здоровья». Сегодня все вместе поиграем, посоревнуемся в силе, ловкости, сообразительности и дружбе. Все вы знаете, как полезно заниматься физкультурой и спортом, как необходимо закаляться, делать зарядку, гулять на свежем воздухе.

Поприветствуем команды. Придумать название команды за 30 сек. и дружно объявить.

На каждой станции вашу команду будут ожидать станционные распорядители с заданиями, соответствующими тематике станции. Путеводителем по стране здоровья вам будут служить маршрутные листы с названиями станций, но говорить очередность станций мы вам не будем, вы должны сами принять решение, в какой очередности их проходить.

В добрый путь! Хорошего вам путешествия и новых необходимых для дальнейшей жизни знаний!

II. Основная часть

Каждой команде выдается маршрутный лист для отметки прохождения станций и записи штрафных баллов. После каждой станции команде выдаётся «буква» определённого цвета и в конце игры команда должна составить слово. Команды отправляются на указанные станции, выбирая порядок прохождения самостоятельно.

Станция «Флешмоб - разминка»

С помощью волонтеров команде под музыку необходимо выполнить «флешмоб-разминку», повторяя все движения за ними. Оценивается синхронность движений, артистизм, качество исполнения. Максимальный балл 50.

Станция «Медицина»

Команда должна ответить на вопросы, закончить предложение: знание гигиены, оказание первой медицинской помощи, лекарственных трав. Оценивается правильный ответ.

Станция «Музыкальная шкатулка»

Команде необходимо, после прослушивания музыкальной композиции, без предварительной подготовки повторить инструментальную композицию на музыкальных трубках Boomwhackers. Оценивается артистизм, выразительность и качество исполнения.

Станция «Снайпер»

Команде 1-4 классов необходимо набрать наибольшее количество очков. Каждый участник команды выполняет одну попытку броска дротика в мишень. Команде 5-8 классов даётся 3 попытки стрельбы из электронного оружия. Сумма очков, набранная командой на этой станции, вычитается из общего количества очков за игру и является бонусом.

Станция «Вкусно и полезно!»

Команде рассказывают о здоровом питании. Рассказ может быть о любых полезных и

вредных продуктах. В данном случае речь идет о молоке и овощах.

Станция «Что? Где? Почему?»

Команда садится за игровой стол, крутит волчок и отвечает на вопросы на спортивную тему, на которые указывает стрелка. Оценивается правильный ответ.

Станция «Полоса препятствий»

I этап «Весёлая скакалка»

1-4 классы

Команда становится в круг, в центре которого находится водящий со скакалкой в руке. Водящий вращает скакалку по кругу, чтобы она скользила под ногами участников. Игроки должны подпрыгивать, чтобы скакалка их не задела. Кого задела выбывает из игры и команде засчитывается штрафной балл.

5-8 классы «Роуп-скиппинг»

Команда должна выполнить наибольшее количество прыжков за отведенное время(3 мин.) которые суммируются у всех членов команды. Упражнение проводится для каждого из 6-х участников непрерывно в течение 30 секунд, даже при зацепе, зароне скакалки. В начале выполнения задания подается специальный звуковой сигнал или судья-волонтер подает команду: «Внимание-Марш!»

Первый участник выполняет упражнение столько раз, сколько это возможно за первые 30 секунд, судья-волонтер подает сигнал «Смена!». Первый участник прекращает упражнение, а второй участник начинает выполнять упражнение в течение следующих 30 секунд, упражнение повторяют третий...шестой участники.

ВНИМАНИЕ! Во время команды «СМЕНА!» время не останавливается, так как упражнение проводится в форме эстафеты! Сколько команда сделает количество прыжков, столько баллов и зарабатывает.

II этап « Дружная команда»

1-4 классы

Команде необходимо переправить мячи из одной корзины в другую, которые находятся на определённом расстоянии, становясь в цепочку. Участники не должны перебрасывать, уронить, нести мяч. Учитывается время выполнения задания, за нарушения условий – штраф 1 секунда.

5-8 классы

Команде необходимо преодолеть контрольный отрезок, используя 2 гимнастических мата, участники не должны касаться пола любыми частями тела – за нарушения условий – штраф 1 секунда.

III этап «Кожаный мяч»

Каждому участнику команды необходимо выполнить ведение футбольного мяча змейкой правой, левой ногой и выполнить удар по мини-воротам. Учитывается количество забитых мячей и присуждается столько же баллов. Штраф начисляется за касание мячом фишек.

IV этап «Оранжевый мяч»

1-4 классы

Команда строится в колонну перед баскетбольным щитом для мини-баскетбола (высота 2м 60см.) на расстоянии 2,5 метров.

Задание считается выполненным, когда все участники выполнят бросок мяча в кольцо. Команде присуждаются баллы по количеству забитых мячей.

5-8 классы

Команда строится в колонну перед баскетбольным щитом. Задание: выполнять броски мяча в течение 1 мин. Команде присуждаются баллы по количеству забитых мячей.

V этап «Ловкий. Быстрый. Смелый»

На этой станции по сигналу волонтера необходимо забежать на надувную горку, коснуться натянутого тренажёра для отработки нападающего удара в волейболе, спуститься и проползти попластунски под установленными гимнастическими палками. При задевании палок участник получает 1 штрафной балл. Пробегание по лабиринту змейкой, не касаясь бортиков. При задевании бортиков участник получает 1 штрафной балл. После пробегания лабиринта участник

бежит к финишу.

III. Подведение итогов и награждение

Пройдя полосу препятствий, команда угадывает и составляет слово из полученных на станциях букв, читает слово. Сдаёт маршрутный лист жюри для подведения итогов и награждения. Жюри проводит торжественное награждение команд среди учащихся одной параллели по номинациям, грамотами.

3. Заключение

Образовательный квест - это особая, современная игра, в которой задействуется одновременно и интеллект участников, их физические способности, воображение и творчество. Здесь необходимо проявить и смекалку, и наблюдательность, и находчивость, и сообразительность, эта тренировка памяти и внимания, это развитие аналитических способностей и коммуникативных качеств. Участники учатся договариваться друг с другом, распределять обязанности, действовать вместе, переживать друг за друга, помогать, быть одной командой единомышленников.

Организовывая для учащихся проведение квеста следует помнить, что к игре нужно готовиться заранее и достаточно серьезно, проявив максимум креатива.

Анализируя результаты полученные в ходе использования квест- игры, мы можем говорить о повышении заинтересованности учащихся в данной деятельности. Благодаря использованию новой формы, у участников была возможность принять на себя разные роли для того чтобы лучше разобраться в ситуации. В процессе квеста приходилось выполнять задания, разрешать ситуации, совершать выбор, планировать. Помимо проживания собственного опыта каждый имеет возможность видеть и анализировать опыт других, что расширяет личный социально-психологический багаж. Дети активно принимали участие в квесте, играя с интересом и удовольствием. В основном все с легкостью проходили все станции, но возникали и трудности. Больше всего ошибок и недочетов сделали на станции «Медицина», следовательно, необходимо более активно вести работу по обучению первой медицинской помощи в современных условиях. Работа в формате квест - игры даёт возможность участникам более осмысленно понять, для чего необходимо поддерживать здоровый образ жизни и быть в хорошей физической форме, правильно питаться и соблюдать режим дня. Анализируя итоги проведенного мероприятия, мы

можем утверждать, что квест как интерактивный метод весьма успешен, так как позволяет вовлечь и заинтересовать учащихся. Успешность реализации мероприятия предполагает его дальнейшее использование в работе.

4. Список источников

1. Афанасьева, Л.О. Использование квест-технологии при проведении уроков в начальной школе [Текст] Л.О. Афанасьева, Е.А. Поречная // Школьные технологии. 2012. - №6. - С. 149-159.
2. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования [Текст]: Учеб. пособие для студ. пед. вузов и системы повыш. квалиф. пед. кадров / под ред. Е. С. Полат – М.: Издательский центр «Академия», 2001.
5. Осяк, С.А. Образовательный квест – современная интерактивная технология [Текст] / С.А. Осяк, С.С. Султанбекова, Т.В. Захарова, Е.Н. Яковлева, О.Б. Лобанова, Е.М. Плеханова // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 1-2.
6. Как создать образовательный квест [Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://slovesnik.org/lyudi/anton-alekseevich-skulachev/obrazovatelnye-puteshestviya/kak-sozdavat-obrazovatelnyj-kvest.html>
7. Образовательный квест - современная интерактивная технология [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://www.science-education.ru/ru/article/view?id=20247>
8. Образовательный квест - обучение как приключение [Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://infourok.ru/metodicheskaya-razrabotka-obrazovatelnyj-kvest-obuchenie-kak-priklyuchenie-1084158.html>
9. Сокол, И.Н. Использование квест-технологии для повышения ИКТ-грамотности педагогов [Текст] И.Н. Сокол // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2013. – № 12 (декабрь). – С. 36–40.

Спортивная квест-игра «МАРАФОН ЗДОРОВЬЯ»

Маршрутный лист

[illegible]

Заданное слово											
-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Приложение 2

**Станция
Флешмоб «Разминка»**



**Станция
«Медицина»**

Для 1-4 классов:

Закончи пословицу!

1. Хоть и щиплет, хоть и жжет, гроза микробов – рыжий ...йод!
2. Для братишки, для сестренки, для коленок есть...зеленка!
3. Он подскажет нам ответ. Температура есть, иль нет! Болесть не много радости. Мы поставим ...градусник.
4. Хоть и горький, но полезный. С огорода враг болезней. И микробам он не друг! Знаем мы зеленый ...лук!
5. Тренируюсь! Очень горд! Мне здоровье дарит... спорт!
6. Объявляет бой бациллам. Хочет, чтоб все чисто было! Под водою непременно станет белой пышной пеной. Было, было и уплыло. Потому что это...мыло!
7. Им утрет потоки слез. Не забудем и про нос. Чтоб ты был не одинок, клади в карман себе ...платок!

Для 5-6 классов:

Расположите в нужном порядке пункты режима дня.

ПОДЪЕМ, ГИГИЕНИЧЕСКИЕ ПРОЦЕДУРЫ, ЗАРЯДКА, ЗАВТРАК, ДОРОГА В ШКОЛУ, УРОКИ, ОБЕД, ПОСЕЩЕНИЕ КРУЖКОВ И СЕКЦИЙ, ПРОГУЛКА, УЖИН, СВОБОДНОЕ ВРЕМЯ, СОН

Для 7-8 классов:

Сопоставьте карточки с названиями растений и карточки с названиями болезней.

Ромашка – ангина

Малина – высокая температура

Подорожник – порезы, ссадины

Мать-и-мачеха – кашель

Крапива – радикулит

Чистотел – кожные заболевания

Чеснок – грипп

Черника – болезни глаз

Валериана – нервное расстройство

Каланхоэ – насморк

Из набора предметов оказания первой медицинской помощи (йод, зелёнка, жгут, лейкопластырь, бинт, пинцет, термометр, перекись водорода) необходимо выбрать:

1. Используется для обработки ран



2. Необходим для остановки кровотечения
3. Используется для извлечения инородных тел
4. Применяется для фиксации повязки
5. Им можно заклеить рану
6. Прибор для измерения температуры

(за каждый правильный ответ 1 балл -

записывается в маршрутный лист)

Станция «Музыкальная шкатулка»

Песни о спорте <https://muzofond.fm/collections/sport/>



**Станция
«Снайпер»**

1-4 классы



5-8 классы



Станция
«Вкусно и полезно»

Для 1-4 классов:

Ребята, давайте поиграем. Если продукт полезный, хлопните в ладоши и громко скажите: «Да!», если неполезный, тогда все дружно топните и скажите: «Нет!». Есть вредные и полезные продукты питания. Кто даст правильный ответ, что полезно, а что нет?

Яблочный сок (Да)

Пепси, лимонад (Нет)

Жареные семечки (Нет)

Сахар - рафинад (Нет)

Пирожки горячие (Да)

Чипсы хрустящие (Нет)

Молоко и каша (Да)

Фрукты, простокваша (Да)

Вот теперь я уверена, что вы готовы к путешествию по стране здоровья! До свидания, не забывайте правильно питаться. Для 5-6 классов. Много лет назад восточные мудрецы считали, что молоко – это волшебный напиток. А сейчас я проверю, что вы знаете о молоке.

1. Что получается при скисании молока? (простокваша, йогурт, масло)
2. Первая еда родившегося ребенка (молоко, кефир)
3. Для чего детям необходимо молоко? (для счастья, для настроения, для роста)
4. Из чего получают сливочное масло? (из сливок, из творога, из сметаны)
5. Какой холодный десерт, любимый детьми, делают из молока? (творог, мороженое, пудинг)

Что ж, вы молодцы! А теперь посмотрю, что вы знаете об овощах? Овощи – это очень полезные продукты, они необходимы детям.

1. Какой овощ очень полезен для зрения? (морковь, капуста, помидор)
2. Какой овощ называют вторым хлебом? (баклажан, картофель, огурец)
3. В каком овоще больше всего витамина С? (в капусте, в свёкле, в сладком красном перце)
4. Какое название ещё имеет помидор? (томат, синьор)
5. Этот овощ в зеленых стручках, любимое детское лакомство на дачной грядке (горох, фасоль)
6. Самый сказочный овощ? (тыква, баклажан, кабачок)

Вы молодцы, ребята! (Раздает командам буквы и начисляет заработанные баллы).



Станция
«Что? Где? Почему?»

1-4 классы:

Ребята, давайте проверим, много ли вам известно о спорте?

1. Назовите название спортивной игры, где участвуют две команды, в каждой из которой по 11 человек? (Чемпионат по этому виду спорта проходил в России в 2018 году) (*футбол*)
2. Какой предмет уронила в речку героиня стихотворения Агнии Барто? (*мячик*)
3. В какую спортивную игру можно играть и на траве, и на льду? (*хоккей*)
4. В какой спортивной игре участвуют ладья, конь и даже королева? (*шахматы*)
5. Продолжи пословицу: "Любишь кататься - люби и возить" (*саночки*)
6. Продолжи пословицу "В здоровом теле" (*здоровый дух*)
7. При выполнении какого гимнастического упражнения вы становитесь птичкой? (*ласточка*)
8. Через каких животных можно перепрыгивать на уроке физкультуры? (*через коня и через козла*)
9. Человек, который контролирует ход спортивного состязания-.... (*судья*)

5-8 классы:

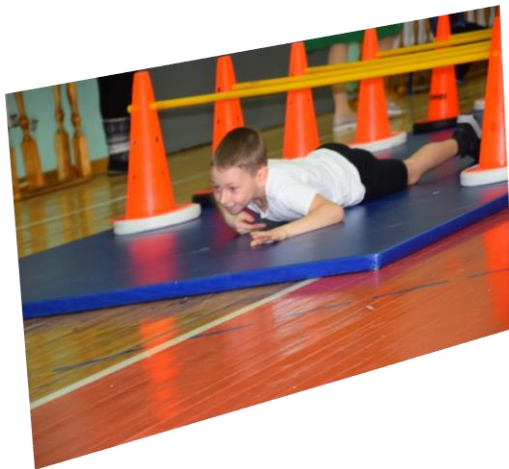
1. В этом виде спорта спортсмены стараются шаг делать как можно длиннее, летят как молнии и преодолевают иногда большие дистанции (*бег*)
2. В этом виде спорта спортсмены хорошо стоят на коньках, ловко работают специальной палкой и забивают шайбу (*хоккей*)
3. Ещё один вид спорта на коньках. Спортсмены по одному или парами выполняют под музыку танцевальные движения. (*фигурное катание*)
4. Впервые в эту игру сыграли американские пожарные. Они перекидывали мяч через бельевую верёвку. Как называется эта игра сейчас? (*волейбол*)
5. Раньше эта игра называлась «корзина-мяч». И правда в этой игре мяч должен попасть в корзину (*баскетбол*)
6. Чтобы заниматься этим видом спорта надо уметь хорошо и быстро плавать. Игра проводится с мячом. Мяч должен попасть в ворота (*водное поло*)
7. Выполнять упражнения в этом виде спорта можно без предметов, а можно с предметом. Этот вид спорта поднял с постели Героя Советского Союза Алексея Маресьева. И мы каждый урок физический культуры начинаем с нее (*гимнастика*)
8. В этой игре два игрока перекидывают маленький мяч через сетку, используя для удара по мячу ракетку (*большой теннис*)
9. В этом виде спорта участвуют лыжники, за спиной у которых винтовка. Приближаясь к огневому рубежу, они замедляют ход, успокаиваются, ведь им надо попасть в 5 мишеней (*биатлон*)
10. А в этом виде спорта спортсмены на лыжах съезжают с высоких гор (*горнолыжный спорт*)
11. Эти спортсмены прекрасно и точно делают стойку на руках, перевороты, даже несколько оборотов в воздухе (*акробаты*)
12. В этой игре две команды бегают по полю и стараются забить сопернику гол (*футбол*)
13. В этом виде спорта два спортсмена, одетые в специальную одежду, ведут бой, обязательно строго по правилам (*борьба*)
14. Как называется человек, который должен подготовить спортсменов к соревнованиям? (*тренер*)

15. Какие игры бывают летние и зимние, они известны ещё с древних времён и объединяют спортсменов всех стран? *(олимпийские игры)*



Станция
«Полоса препятствий»





Гурина Юлия Альбертовна
учитель начальных классов
МАОУ «СОШ № 4»

**Сценарий образовательного мероприятия «Ямальский квест»
для учащихся 4 классов**

Цель: создание условий для формирования нравственных убеждений и развитие познавательного интереса младших школьников к истории и культуре родного края.

Задачи:

- приобщение учащихся к историческим и духовным ценностям родного края;
- воспитание уважения к культурным и национальным традициям, природе и истории края;
- формирование навыков исследовательской работы и поисковой мотивации к краеведческой деятельности.

Ход мероприятия

1. Линейка

Команды выстраиваются в рекреации начальной школы.

Ведущий:

- Здравствуйте, дорогие ребята! Рада приветствовать вас на открытии нашего «Ямальского квеста»
- Сегодня к нам приехал гость с далекого севера – самый настоящий шаман. Он расскажет нам о своём крае и наколдует всем командам удачи в предстоящем соревновании.

2. Сценка «Легенда о происхождении Ямала»

Шаман: Ань-торова! Что в переводе с ненецкого языка означает «здравствуйте»! Я счастлив, ребята, что вы заглянули в мое стойбище. А знаете ли вы как называется край, в котором я живу?

Ответ детей: Ямал.

Шаман: Правильно. А что означает слово «Ямал»?

Ответы детей: Край земли.

Шаман: Расскажи нам Ямал о рождении твоём.

Как в дремучих веках, ты явился на свет.

Как припал к ледяной материнской груди,

И, чтоб алые звезды взошли над тобой.

Шаман обращается к ребятам: Ребята, а вы любите необычные путешествия?

Ответы детей: Да!

Шаман: Тогда я вас приглашаю в путешествие по Ямалу. Предлагаю отправиться на оленьих упряжках!

(Звучит музыка, дети повторяют движения за шаманом, имитируя скачки на упряжках).

Шаман обращается к Хозяюшке чума: Ань-торова, хозяйка тундры и тайги!

Хозяюшка Ямала: Ань-торова Шаман и ребята! Северная земля – удивительно разнообразна и богата.

О рождении Ямала сложена легенда...

«Малютку Ямала родила большая волна Карского моря. Но появился он в горестный день полярной, студеной большой темноты. Мать-волна придумала ему имя, но назвать не успела, потому что язык у нее превратился в бесчувственный лед. И мать- волна сказала:

«Да зовёшься ты Ямалом, что значит край земли».

Ведуший: Наш Ямал поистине безграничен и сегодня мы сумеем открыть лишь его малую часть.

Ну а вы, готовы к путешествию? Давайте проверим вашу готовность!

Ребята, вам предстоит побывать на 4 остановках, которые отражены в вашем маршрутном листе. На каждой остановке вы получите определенное количество баллов, согласно правильно выполненным заданиям. Так же капитаны команд получают кусочки паззла, которые в конце путешествия должны будут собрать воедино и рассказать, что нового они узнали о своем крае вместе с командой, и какие впечатления у них сложились о мероприятии.

Капитаны команд, получите свои маршрутные листы. Желаю вам удачи! В добрый путь!

3. Путешествие по остановкам

Остановка «Эрудит»

На этой станции детям необходимо ответить на 10 вопросов о географии, символике, населении Ямала и разгадать ребусы о Ямале. Смотритель станции может задавать дополнительные уточняющие вопросы, если дети очень хорошо осведомлены и рассказывают много дополнительной информации, это можно засчитать как дополнительный балл.

Максимум на этой станции 10 баллов (по 1 за каждый правильный ответ) и на усмотрение учителя 1 дополнительный балл.

Остановка «Лесная»

На этой станции детям необходимо показать знания ягод, грибов и растений Ямала. Перед командой лист ватмана с пустыми «окошками», под которыми записаны названия грибов, ягод и растений Ямала, и картинки с их изображениями. Ребятам нужно соотнести картинки с их названиями. За каждое совпадение присваивается по 1 баллу.

Максимум на этой станции 12 баллов.

Остановка «Народные игры»

На этой станции дети знакомятся с забавой коренных народов севера «Метание тынзяна на хорей». Учителю необходимо рассказать, что одним из развлечений северных народов является метание тынзяна (аркана) на хорей (палка, которой погоняют оленей). Дети играют в импровизированную игру – кидают аркан на оленьи рога. В выполнении задания помогала представитель коренных народов севера.

Количество баллов по количеству попаданий.

Остановка «Узорная»

На этой станции дети знакомятся с узорной письменностью Ямала – орнаментом. Необходимо рассказать детям о ненецких орнаментах, затем разделить участников на 4 группы, раздать образцы с орнаментами и листы. Необходимо в точности повторить и продолжить ненецкие орнаменты.

За каждое точное повторение по 2 балла, 1 балл – незначительные поправки, 0 баллов – грубые ошибки. Максимум на этой станции 8 баллов.

4. Подведение итогов и награждение участников

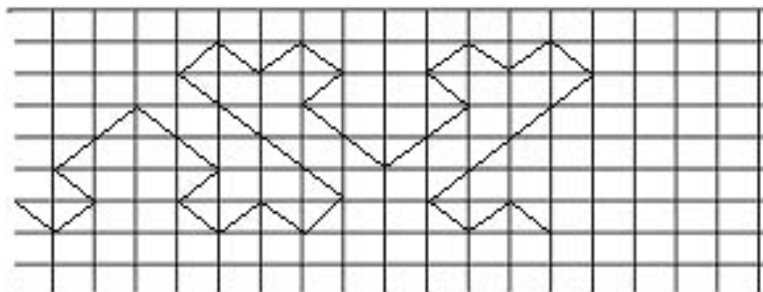
Все команды собираются на итоговую линейку. Капитаны команд собираются в кабинете для того, чтобы собрать кусочки паззла. В это время с остальными участниками проводится игра «У оленя дом большой». Капитаны команд по очереди показывают результат работы – коллаж с изображением карты Ямала и картинами его пейзажей, народов и символики, подводят итоги работы, делятся впечатлениями. Происходит награждение победителей и участников игры.

Приложение 1

Для станции «Узорная»

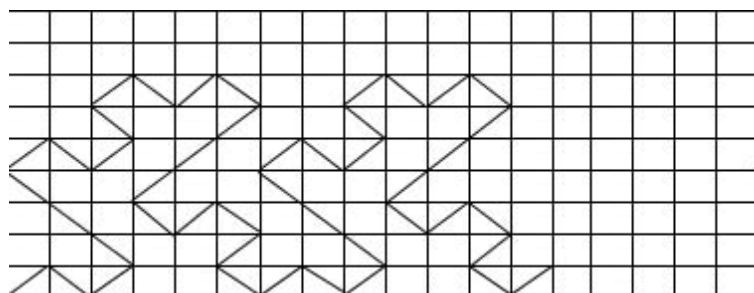
1 группа:

Начертить и продолжить орнамент «Оленьи рога»



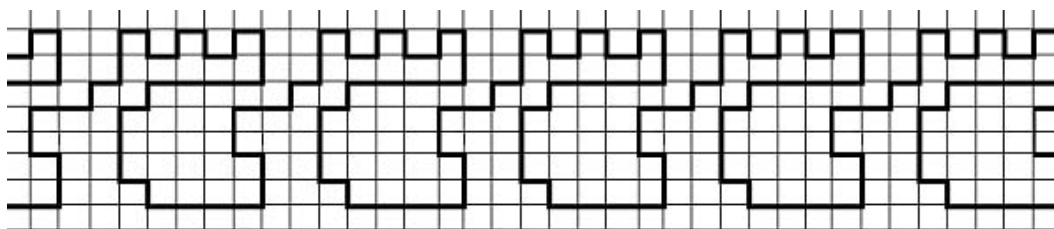
2 группа:

Начертить и продолжить орнамент «Локоть лисы»



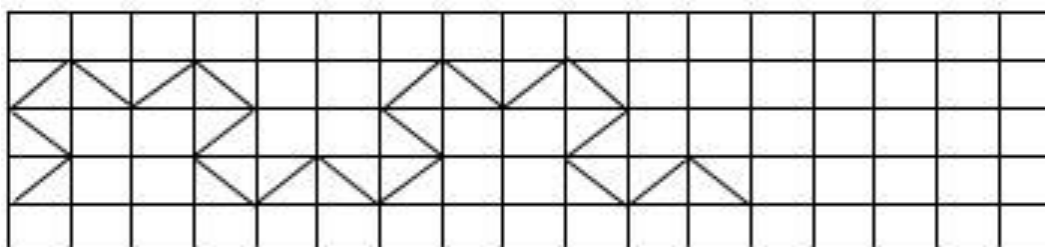
3 группа:

Начертить и продолжить орнамент «Олень»



4 группа:

Начертить и продолжить орнамент «Уши зайца»



Авторы: учителя начальных классов

МАОУ «СОШ № 4»

Ибраева Н.А. Погадаева Л.А.

Выдрина Н.А. Клименко Л.А.

ЭКОЛОГИЧЕСКАЯ ИГРА -КВЕСТ

Тема: «Кладовая природы»

1 класс



Цель игры: обратить внимание учащихся на места для сохранения дикой природы – заповедники, дать возможность детям проявить себя в качестве защитника природы, подумать о вреде, наносимом человеком природе; развивать в детях стремление к охране окружающей среды, научить детей бережно относиться к природе; развивать фантазию детей, показать, что каждый человек может и должен быть причастен к охране природы.

Возраст участников: 1 класс (7 лет)

Идея игры: игра может проводиться как в помещении, так и на природе, и состоит из 4 станции. Прибывая на станцию, учащиеся выполняют различные экологические задания. На каждой станции ребята узнают одну из заповедей заповедного дела. Получают кусок карты.

Рекомендации по проведению игры:

1. На каждой станции должно висеть название станции, напечатанное на цветных листах формата А4, чтобы команды легко их находили
2. Наглядные пособия к станциям необходимо вырезать и наклеить на картон, чтобы они дольше работали
3. Желательно, чтобы в игре участвовало 4 команды, а станции на маршрутном листе пишутся в разной последовательности, чтобы команды по очереди прибегали на станции.

Ход игры: на старте командам раздают маршрутный лист, где написаны названия станций и их месторасположение. Посетив все станции команды, сдают маршрутный лист на финише и ждут результатов.

Оборудование: карточки, фонограммы голоса птиц, картинки птиц, листочков деревьев, карточка с песней, слово-Природа. Маршрутные листы.

СТАНЦИЯ №1 «ЛЕСНАЯ» (кабинет 204)

1. Задание «Собери листочки»

Слово учителя: «В нашем лесу только что был ураган, он сорвал листья из семи деревьев и разбросал в разные стороны! Вам нужно отгадать загадки и отыскать эти листочки и назвать дерево, с которого они сорваны» (листочков спрятать по классу на видное место, можно пользоваться подсказкой «горячо-холодно» чтоб быстрее отыскать)

Загадки:

- а) Никто не пугает,
А вся дрожит (Осина)
- б) Не заботясь о погоде,
В сарафане белом ходит,
А в один из теплых дней
Май сережки дарит ей. (Береза)

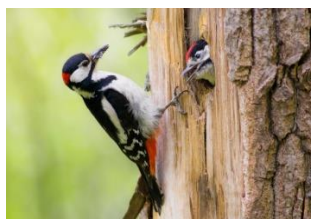
- с) Вроде сосен, вроде елок,
А зимою без иголок. (Лиственница)
- d) Я прихожу с подарками,
Блещу огнями яркими,
Нарядная, забавная,
На Новый год я главная! (Елка)
- е) Пусть жара или метель,
Но, такая же, как ель,
Зелена, хоть не весна,
Стройна высится... (Сосна).
- f) Во дворе белым-бело,
Весь июнь мело, мело...
Нет, не снег вокруг, а пух,
Лезет в нос он хлеще мух!
Расчихались мы не зря –
Распушились ... (тополя)



2. Задание «Назови птицу»

На фотографиях изображены птицы, которые обитают в наших лесах. Необходимо сопоставить название птицы с ее изображением. Одна правильно названная птица – 1 балл. Максимальное количество баллов за задание – 6. После выполнения задания, необходимо исправить ошибки и показать, где какая птица изображена.

Ответы: 1 – глухарь, 2 – клёст, 3 – снегирь, 4 – дятел, 5 – свиристель, 6 – поползень.



2 СТАНЦИЯ «ЗАГАДОЧНАЯ»

Учитель зачитывает по одной задаче, команда может пользоваться черновиком чтоб ее отгадать. 1 задача – 1 балл. Задачи на логику зачитываются 2 раза максимум. Максимальное количество баллов за это задание – 12.

1. Крышка клетки для кенгуру в зоопарке имеет 4 угла. Один из них отпилили. Сколько углов стало? (5 углов)
2. Хозяйка в корзинке несла 100 яиц. А дно упало (читайте не «а дно», а близко к слову «одно»). Сколько яиц осталось в корзине? (Ни одного)

3. На груше росло 50 груш, а на иве — на 12 меньше. Сколько груш росло на иве? (На иве не растут груши)
4. Что легче: 1 кг ваты или 1 кг грецких орехов? (Одинаково)
5. Курица на двух ногах весит 2 кг. Сколько весит курица на одной ноге? (2 кг)
6. На дереве сидело 2 сороки, 3 воробья и 2 белки. Вдруг два воробья вспорхнули и улетели. Сколько птиц осталось на дереве? (3 птицы)
7. Летела стая уток. Охотник выстрелил и убил одну. Сколько уток осталось? (Одна, остальные улетели)
8. Стоит в поле дуб. На дубе 3 яблока. Ехал добрый молодец и сорвал одно. Сколько яблок осталось? (Ни одного, на дубе яблоки не растут)
9. Два бельчонка шли из леса в горы, а навстречу им еще три бельчонка и одна лисичка. Сколько бельчат шли из леса в горы? (2)
10. Мама-зайчиха купила на базаре две пары туфель для зайчат, три яблока и пять груш. Одну пару туфель зайчиха подарила своей белочке. Сколько всего фруктов купила мама-зайчиха? (8)
11. К двум зайчатам в час обеда прискакали 2 соседа. В огороде зайцы сели и по 5 морковок съели. Кто считать, ребята, ловок, сколько съедено морковок? (20)
12. Ёжик с медведем не скучают, по 3 чашки выпивают. Забежал к зверьям барашка, выпил сразу 3 он чашки. Сколько чашек за столом было выпито втроем? (9 чашек)

3 СТАНЦИЯ «В МИРЕ ЖИВОТНЫХ» (Интерактивная презентация)

Задания делятся на 4 группы, каждая из которых содержит по 5 вопросов:

1. Домашние животные
2. Дикие животные
3. Птицы
4. Насекомые

Класс делится на 4 группы на каждом столе рисунок животного. Ребята при входе в класс выбирают карточку с понравившимся цветом, затем учитель предлагает сесть за тот стол, где стоит табличка с цветом его фишки.

4 СТАНЦИЯ «В МИРЕ РАСТЕНИЙ»

«А ну ее в болото...»

На фотографиях изображены разные растения. Необходимо выбрать только растения, которые растут на болоте. Дети ищут фото с растениями болот, выбирают, затем отдают учителю на проверку. Остальные растения остаются на столе. Растения болот: клюква, морошка, камыш, пушица, росянка, багульник болотный, карликовая береза.



Максимальное количество баллов за это задание 7. Если среди болотных растений дети выбрали и неверный вариант, то им снимается 1 балл за каждое неверное растение.

Подведение итогов и награждение команд

Грамоты по номинациям:

1. Лучшие знатоки леса
2. Лучшие знатоки природы
3. Лучшие знатоки животных
4. Лучшие знатоки растений





Салахова Г.А.
 учитель физической культуры,
 руководитель ШСК «Белый медведь»
 МАОУ «СОШ № 4»



Квест – игра «Мы - будущие защитники Отечества» школьного спортивного клуба «Белый медведь» для обучающихся 5-9 классов

Цель: Формирование навыков начальной военной подготовки и повышение уровня физической подготовленности обучающихся.

Задачи:

1. Способствовать формированию силы, ловкости, совершенствовать координацию движений. Учить детей ориентироваться по маршрутным листам, ориентироваться в пространстве.
2. Формирование готовности детей к творческой реализации жизненных проблем и ситуаций, умение раскрыть свои способности и возможности.
3. Формирование умений преодолевать трудности, воспитание в ребятах умения слаженно действовать, развивать интерес к поисковой деятельности.
4. Создание атмосферы праздника для детей, донести до детей осмысление, что они будущие защитники Родины

Формируемые УУД:

Познавательные УУД: научиться с помощью педагога и самостоятельно, выбирать наиболее эффективные способы решения задач в зависимости от конкретных условий.

Коммуникативные УУД: научить выражать свои мысли, научиться учитывать интересы других.

Личностные УУД: формировать мотивацию к здоровому образу жизни.

Регулятивные УУД: научить проявлять инициативу во время игр, определять последовательность действий.

Форма проведения: квест

Педагогические технологии: квест, здоровьесберегающая, соревновательно-игровая.

Место проведения: спортивный зал МАОУ «СОШ № 4»

Участники мероприятия: обучающиеся 5-9-х классов

Инвентарь и оборудование: маршрутный лист, свисток, секундомер, мел, канат, маты,

кегли, гимнастические палки, гимнастические скамейки, мешочки с песком, обручи, надувной батут, бинт, носилки.

Сюжет квеста:

Ведущий: Защитник Отечества! Как гордо звучат эти слова! Защита Отечества – долг каждого гражданина, почётная обязанность каждого мужчины. Я поздравляю всех парней и мужчин в нашем зале и желаю нашим защитникам счастья безграничного, здоровья богатырского!

В нашей квест-игре примут участие команды 5-9 классов, которые в ходе испытаний должны доказать свое право называться военным отрядом – слаженным, дружным и боеспособным.

Представление команд.

Команда №1, ваш позывной? Ваш девиз?

Команда №2, ваш позывной? Ваш девиз?

Команда №3, ваш позывной? Ваш девиз?

Оценивать сегодня ваши подвиги будет жюри: _____

Итак, команды и жюри представлены, поэтому можем начинать!

Каждой команде необходимо объяснить смысл игры и конечный результат. Команде выдаётся маршрутный лист с заданиями. По нему игроки должны пройти весь маршрут. На каждой станции после выполнения задания судьями будет выдаваться по одному пазлу, которые собираются в конце игры в картинку (эмблему войск). Команда, которая быстрее всех завершила выполнять задания с суммированием штрафных секунд и собрала свою эмблему, считается победительницей.

Программа мероприятия

I этап

«Маятник» - прыжком преодолеть расстояние между контрольными линиями при помощи вертикально подвешенного каната. Расстояние между контрольными линиями - 3 метра.

Нарушения:

заступ за контрольную линию - 1 секунда;

два участника на веревке - 1 секунда,

касание рельефа - 1 секунда.

II этап

«Болото»- прыжки из круга в круг, отталкиваясь одной ногой (преодолеть дистанцию 1,5 м не заступая линии старта и финиша и линии обозначенных кругов. За нарушение штраф 1 секунда.

III этап

«Минное поле» - один участник с завязанными глазами должен найти мину (используя голосовые подсказки) и «обезвредить» её, передав следующему участнику команды (ходить с миной нельзя). Мины сложить в обозначенную зону. За нарушение штраф 1 секунда.

IV этап

«Мышеловка» -проползание «по-пластунски» по коридору шириной 1 м., высотой 0,5 м., длиной 10 м. За касание ограничителя начисляется штраф 1 секунда.

V этап

«Лабиринт» - преодоление этапа без касания стен "лабиринта" – за нарушения условий этапа штраф 1 секунда.

VI этап

«Снайпер» - каждый участник команды метает "гранату" (мешочек с песком) в цель (обруч), которая находится на расстоянии 5-10 метров. За каждое попадание бонус -3 секунды, за непопадание штраф +3 секунды.

VII этап

«Оборонительная линия» - преодолеть контрольный отрезок боком в упоре лежа, за касание планки и пола (головой, коленом, локтем и т.д.) штраф 1 секунда.

VIII этап

«Штурм» - выполнить задания на надувном батуте – за нарушения условий этапа (нет касания стенки борта горки батута, нет прохождения "трубы") штраф 3 секунды.

IX этап

«Оказание медицинской помощи» - наложить марлевую повязку на голову "пострадавшего"(манекен) и обеспечить его транспортировку в безопасную зону. Падение "пострадавшего"- штраф 3 секунды.

X этап

«Переправа» - используя 3 гимнастический мата преодолеть контрольный отрезок, не касаясь пола – за нарушения условий этапа штраф 1 секунда.

Ведущий: вот и закончилась наша игра. И прежде, чем мы узнаем его итоги, хочу обратиться к нашим будущим Защитникам Отечества.

«Пусть ты и не служил пока,
 Ты - стойкий, сильный, не капризный,
 Глаз - зорек и тверда - рука,
 Защитник будущий Отчизны!
 Ведь если предстоит войне
 Внести в наш дом огонь, разруху,
 Стоять не будешь в стороне -
 МАТЬ защитишь, сестру, подругу!
 А чтобы победить опять,
 Ты будь здоровым, умным, бодрым:
 Учись старательно на "пять"
 И занимайся больше спортом!»

Жюри подводит итоги квеста и проводит награждение всех участников процесса памятными подарками. Здесь главное помнить, что для детей важен не только результат, но и процесс. Поэтому следует отметить результат выступления каждой команды.

Можно сделать вывод, что спортивный квест – это нетрадиционная форма проведения мероприятия, которая способствует развитию спортивно-познавательного интереса учащихся и повышает эмоциональный и психологический настрой. Так как на таких мероприятиях создаётся игровая ситуация, она нравится ребятам больше, чем обычные занятия с установленной структурой. Задания, которые дети на таких мероприятиях или уроках выполняют, воодушевляют, вселяют уверенность в свои силы и раскрывают их способности.

Манкеева Г.Ф.
 учитель английского языка
 МАОУ «СОШ №4»

**Событийное мероприятие по английскому языку
 в средней школе (старшая ступень обучения 9 – 11 классы)
 Квест-игра «Найдиприз» - Quest Game "Find the Prize"**

Цель: повышение мотивации к изучению английского языка, развитие познавательного интереса

к культуре, истории и традициям англоязычных стран.

Задачи:

Образовательная: расширение культурного кругозора обучающихся.

Развивающая: развитие мышления, памяти логики; развитие самостоятельности.

Обучающая: развитие речевых умений и речевой культуры обучающихся.

Воспитательная: воспитание толерантного отношения к сверстникам, умения работать в группе

Тип занятия: квест-игра

Формы работы обучающихся: фронтальная, групповая

Необходимое оборудование: сундук, закрывающийся на ключ; песочные часы; бумага и ручка для игроков (*Приложение 1*); карточки с названиями этапов, задания и набор букв для каждого этапа (*Приложение 2*).

Необходимое техническое оборудование: компьютер, проектор, экран

№	Этапы занятия и цели каждого из них	Деятельность учителя (ведущего)	Деятельность ученика	Время
1	2	3	4	5
1	Организационный Цель - создание эмоционального настроения, концентрация внимания участников игры.	<u>Greeting:</u> Good morning, dear boys and girls. I'm very glad to see you today. How are you?	Answer the greeting.	1 мин
2	Целеполагание Цель - пробуждение познавательного интереса, определение направления деятельности.	Today I have this wonderful big box with a prize for you. But unfortunately it is locked and the key is carefully hidden. How do you think, what you should do? 2) Of course, your task for today is to find the key! How can you do it? I offer you the quest. Do you	Answer the question, give suppositions, and try to find the aims of their activity.	2 мин

		know what the word “quest” means?		
3	Групповая игра Цель - актуализация и практическое применение знаний	1) <u>Explanation of the rules:</u> «Quest в переводе с английского языка – <i>продолжительный целенаправленный поиск, который может быть связан с приключениями или игрой.</i> Quests are active, interactive, very positive and make people cheerful, friendly and helpful. So, let’s start. You must guess the place where the key from the box is. To do it, you must do many tasks. When your task is done, you take a card with a letter and go to the next stage. But be attentive, your time is limited! If all the tasks have been done correctly, you will have eight letters and you’ll be able to make the word from them, guess what place the key is hidden in and open the box. If you are mistaken you don’t take the letter, so at the end you’ll have less letters to make the word.	Listen to the information about the rules of the game.	3 мин

		<p>2) Now you should choose the captain of your team and the person who will be responsible for checking the time.</p> <p>So, captains take your maps!</p> <p>Ready, steady, go!</p> <p>(During the game the students should try to do all the tasks and determine the route on their own. The teacher only controls the time, the number of the task, the letters they take and the route they go. If the students are mistaken and take the wrong letter, the teacher helps them to choose the route.)</p>	<p>Discuss and choose the best persons.</p>	1 мин
			<p>Emblem station</p> <p><u>Task 1. (1 min)</u> What country is not represented on the national flag of the UK?</p> <p><u>You need the last letter from this country's name.</u> (Wales) The students must do the task and choose the card with the letter S.</p>	1 мин
			<p>Riddle station</p> <p><u>Task 2. (2 min)</u> Guess a riddle. <u>You need the first letter of the answer.</u> What is that never "was", never "will be" and yet "is"?</p> <p>(Today) The students must do the task and choose the card with the letter T.</p>	2 мин
			<p>QUIZ station</p> <p><u>Task 3 (10 min)</u> Answer the questions of the</p>	10 мин

			<p>quiz. For each right question you have some points. <u>Sum up the points, the number you'll get is the number of the letter in the ABC. Find this letter.</u> Answer the questions, sum up the points. (Answers: 1 – C; 2 – B; 3 – A; 4 – A; 5 – B; 6 – D; 7 – B; 8 – C. Number of the letter 21, the letter U).</p> <p>READING station</p> <p><u>Task 4. (4 min)</u> Read the text about one of the greatest persons of Britain. Guess what his name is. <u>You need the vowel that you meet twice in his name.</u> One of the students read the text, all the rest listen to him or her and guess the person. (The text is about William Shakespeare, letter I).</p> <p>MUSIC station.</p> <p><u>Task 5. (5 min)</u> Choose the music written by a popular English author</p>	4 мин
				5 мин

			<p><i>whose rock operas and musicals are staged all over the world and always played to full houses. Listen to the music, remember its title and choose the picture illustrating the musical. <u>You need the first letter of this word.</u></i></p> <p>The students choose from three musical files (Andrew Lloyd Webber, The Beatles, D. Shostakovich), listen to it, remember the name of the musical and choose the picture and the right letter.</p> <p>(Andrew Lloyd Webber, musical <i>Cats</i>, the letter C).</p> <p><u>PUZZLE station.</u></p> <p><i><u>Task 6 (10 min).</u> Do the puzzle. <u>You need the second and the seventh letter in the second word.</u></i> (Modelkid; Lazybone, letters A and N).</p> <p><u>JOKE station.</u></p> <p><i><u>Task 7(2 min).</u> Finish the</i></p>	<p>10 мин</p> <p>2 мин</p>
--	--	--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------

		<p><u>Summarizes:</u> My congratulations! Now you have 1 minute to make up the word from the words and to find the key.</p>	<p>joke. <u>You need the last letter in the word.</u> (Boxer. Letter R)</p> <p>Make up the word from the letters they have (CURTAINS), search for the key, open the box and find the prize.</p>	1 мин
4	<p>Подведение итогов игры и рефлексия</p> <p>Цель - соотнесение поставленных задач с достигнутым результатом.</p>	<p><u>Asks questions about the mood of the participants and asks to finish the sentences:</u></p> <p>NOW I KNOW...</p> <p>I LIKE...</p> <p>I DON'T LIKE...</p> <p>I WOULD LIKE...</p> <p>I WOULDN'T LIKE...</p>	<p>Analyse the results of their actions, express their opinions and wishes about the quest-game</p>	3 мин

Методические рекомендации:

Для проведения данной игры необходима коробка или ящик (сундук), который можно закрыть на ключ. В коробке находится приз для участников игры. Ключ спрятан за шторой или занавесом (curtains). Это зашифрованное слово.

Ведущий (учитель) предлагает учащимся найти ключ от коробки (или ящика), в которой спрятан приз. Для этого они должны разгадать зашифрованное слово, которое поможет им найти место, где спрятан ключ.

Ученики проходят 7 этапов (Emblem, Riddles, Quiz, Reading, Music, Puzzle, Joke), следуя карте, на которой изображен маршрут для каждой команды.

Игра может проходить в одной большой или даже нескольких аудиториях.

В разных местах на столах находятся карточки с названиями этапов, задания для участников и наборы букв. Для этапов Quiz и Music игрокам необходим компьютер. На каждом этапе присутствует 1 помощник (ученик), который выдает задания и проверяет правильность их выполнения.

Выполнив задание, игроки выбирают букву, соответствующую их ответу. Если буква выбрана

правильно, участники забирают эту букву с собой.

Если задание выполнено неверно, команда следует дальше согласно маршруту, но уже без буквы. После прохождения всех этапов у участников будет определенное количество букв (8), из которых они должны составить слово (curtains) и найти ключ.

Список использованной литературы:

1. Английский язык. Подготовка к ЕГЭ – 2015. Пособие с аудиоприложением. Книга 2 / Под редакцией Е. А. Фоменко. – Ростов-на-Дону: Легион, 2014.
2. Игнатова Т. Н. Английский язык для общения: Интенсивный курс: Учеб. – М.: Издат.дом «РТ-Пресс», издат. «Высш.шк.», 1997.
3. Иллюстрации:

<http://www.sherbettaxirentals.com/wp-content/uploads/2015/02/sherbetflag.jpg>

<http://www.alleng.ru/engl-top/294.htm>

http://mansmusic.ru/uploads/images/muzikl_cats_pamjat_arija_staroj_koshki_russkaja_versija.jpg

<http://tips-ua.com/img/e/2/e2ab57fa4d528f1b92d6696e5cff09e3.jpeg>

http://www.shutterstock.com/pic.mhtml?tpl=4676450655&utm_medium=Affiliate&utm_source=46764&utm_campaign=ClipartLogo&language=ru&irgwc=1&id=98743079

<http://www.funlib.ru/cimg/2014/101711/3504774>

http://www.lovmade.ru/uploads/posts/2012-02/1328711112_img_9365.jpg

<http://www.iq-testy.ru/fotografija-iz-fotogalerei?fotka=9098>

<http://клипарт.рф/изображение/4223402-королевский-знак-соединенного-королевства-великобритании-и-северной-ирландии/>

<http://www.midlandcanals.co.uk/canal/frames/river-severn/600/worc-p1030263-600-450.jpg>

http://wikipedia.qwika.com/en2ru/City_of_Westminster

<http://www.torange.ru/Objects/money/Валюта-разных-стран-17160.html>

http://humanenergy.ru/shkola/universitet/2_kurs/profil_i_stran/soedinennoe_korolevstvo/

4. Музыка:

<http://www.openculture.ru/wp-content/uploads/2013/03/Shostakovich-Vals-Shutka-iz-baletnoi-suiti.mp3>

<http://www.vmusice.net>





Архипова Ю.О.

организатор внеклассной работы МАОУ «СОШ № 4»

Квест-игра «Осенний марафон»

Цель игры: привлечь внимание детей к природным явлениям.

Задачи игры:

- Развивать творческую активность детей, кругозор
- Воспитывать любознательность, доброжелательность, сплоченность
- Формировать чувство командной взаимовыручки.

Форма проведения: квест.

Возраст: 8-10 лет.

Сценарий:

Ведущий: здравствуйте, дорогие ребята! Я очень рада видеть вас в нашем уютном зале. Вы знаете, зачем мы с вами встретились? Правильно, мы сегодня поближе познакомимся с прекрасным временем года, о котором слагал великолепные стихотворения поэт А.С. Пушкин.

Унылая пора! очей очарованье!

Приятна мне твоя прощальная краса –

Люблю я пышное природы увяданье,

В багрец и в золото одетые леса,
 В их сенях ветра шум и свежее дыхание,
 И мглой волнистою покрыты небеса,
 И редкий солнца луч, и первые морозы,
 И отдаленные седой зимы угрозы.

Вы готовы отправиться в удивительное путешествие? Замечательно! Только для начала вам нужны маршрутные листы. Для этого я прошу подняться ко мне капитанов всех команд, которые вставив последнее слово в загадку, получат маршрутный лист (*получают маршрутный лист*).

Ведущий: теперь у каждой команды есть маршрут, по которому вы будете знакомиться с осенней порой. Но перед тем как отпустить вас в путешествие я хочу вас проверить, готовы ли вы, и предлагаю поиграть в «Осенний калейдоскоп». Это подвижная игра – общая для всех команд.

Что означает слово “калейдоскоп”? Наверняка некоторым из вас знакома игрушка под таким названием. Она представляет собой трубку, внутри которой вставлены зеркала и помещены разноцветные стеклышки или камешки. При поворачивании калейдоскопа они отражаются в зеркалах и образуют необыкновенно красивые меняющиеся цветные узоры. Но у слова “калейдоскоп” есть еще и второе значение: быстрая смена чего-либо.

Сейчас я буду произносить фразы. Если вы считаете, что то, о чем в них говорится, можно отнести к признакам осени, - похлопайте в ладоши, если нет – потопайте ногами по полу. Сосредоточьтесь: игра будет проходить в быстром темпе!

- Бушует листопад. (Да)
- Улетают на юг птицы. (Да)
- Льют дожди. (Да)
- Разливаются реки. (Нет)
- По утрам бывают туманы. (Да)
- Приходит бабье лето. (Да)
- Исчезают насекомые. (Да)
- Набухают почки на деревьях. (Нет)
- Понижается температура. (Да)
- Собирают урожай с полей. (Да)

- Утром иней на траве. (Да)
- Собирают клюкву. (Да)
- День становится короче, а ночь длиннее. (Да)
- По рекам идет лед. (Нет)

Ведущий: молодцы. Теперь я вижу, что вы готовы. Отправляйтесь в путь! Но не забудьте, как только вы пройдете, все этапы возвращайтесь сюда, на это же самое место.

1. Станция «Поэтическая»

Ведущий: осень – это время года, одно из самых печальных, но поэтических, наполненное мыслями об увядании... А все грустное вызывает к жизни стихи, потрясающие до самой глубины души. Поэтов восхищает осенняя красота – золото и багрянец листвы, прозрачное, высокое небо, природа как будто умиротворяется, утишается. И в этой тишине тоже есть отзвуки отрады... Я предлагаю вам тоже попробовать себя в роли поэтов. Из предложенных рифм вы должны сочинить небольшое стихотворение:

- Осень
- Просим
- Листья
- Кисти
- Краски
- Сказки
- Дождик
- Художник

2. Станция «Осенние забавы»

С приходом осени наступают холода, сырая и дождливая погода, тоскливое настроение... Хотя, для многих это не такая уж и плохая погода, даже наоборот. Сегодня нам хотелось бы поднять вам настроение и предложить попрыгать по лужам... Они нарисованы перед вами... Перед тем, как начать развлекаться я предлагаю вашему классу разделиться на две команды, которые будут одновременно прыгать по лужам. Каждый участник команды прыгает по всем нарисованным лужам, и ждет с другой стороны остальных...

(Прыгают)

Молодцы! С этим заданием вы справились. Но у меня для вас есть еще одно задание.

Перед вами Ведерко с шишками. Ваша задача Всем вместе выложить шишками слово «Осень» Раз, два, три... начали...

(Выкладывают слово)

3. Станция «Осенние приметы»

В предложенном тексте командам необходимо найти ошибочные высказывания о природных явлениях, происходящих в осенний период и высказать правильное суждение. За каждый правильный ответ – 1 балл.

Осенняя пора

Совсем опустело поле, и ветер гулял в нем на просторе. Серебряные нити паутинки тихонькоплыли над полем. Нет, да и выскочит из леса заяц, он уже стал совсем белый. В лесу уже начал желтеть, краснеть, буреть лист. Везде слышен веселый птичий пересвист. Это поют соловьи, славки и кукушки. Хорошо в эту пору в лесу, грибов много: подосиновики, опята, подберезовики, а на опушке цветут ландыши. Белка собирает грибы, сушит их, ведь у нее только что родились бельчата, их кормить нужно.

(Ошибочные высказывания подчеркнуты)

Правильные ответы:

Заяц в эту пору не белый, а серый с белыми пятнами. Ландыши цветут в мае, а бельчата у белки рождаются весной. Не могут петь птицы в лесу, т.к. славки, кукушки и соловьи улетают на юг. Умолкли песни птиц, лишь короткие покрики выводков разных птиц слышны иногда в лесу.

Молодцы! А какие еще приметы осени вы знаете?

(Дети отвечают... объясняют...)

- a) Осенью перелетные птицы ... (улетают на юг)
- b) Осенью насекомые ... (прячутся в щели под корой)
- c) Осенью зайцы ... (меняют цвет шубки с серого на белый)
- d) Осенью деревья и кустарники ... (теряют свою листву)
- e) Осенью день становится ... (короче)

4. Станция «Осенняя головоломка»

Игроки команды получают листочки с кроссвордом, который нужно разгадать. За каждый правильный ответ – 1 балл.

5. Станция «Осенние дары»

Какая бы ни была осень, она щедра на подарки... Ведь именно осенью в садах и на полях поспевает богатый урожай... Давайте вспомним что еще кроме ярких красок дарит нам осень?

(дети называют)

Ребята, а какие дары осень приносит на Ямале? Правильно: грибы, ягоды и шишки кедра. А сможете ли вы их узнать?

(Отвечают)

Ребята, сейчас я вам покажу фотографии осенних даров, а вы называйте их, хорошо?

(дети называют)

Подведение итогов: команды снова собираются в месте старта игры. Пока подсчитываются баллы и подводятся итоги, проходят одна-две общие игры. После того, как итоги подведены, проводится награждение победителей.

Ведущий: осень сегодня полностью вступила в свои права. Мы благодарим эту осень, что она собрала нас всех на «Осенний марафон». Впереди зима, весна, лето... А потом снова осень... И мы не прощаемся с ней, а говорим ей и вам дорогие друзья: «До новых встреч!»

Приложение 1

Маршрутный лист ____ класса

№	Станция	Баллы
1	Осень поэтическая	
2	Осенние забавы	
3	Осенние приметы	
4	Осенняя Головоломка	
5	Осенние Дары	
	Итого:	

Маршрутный лист ____ класса

№	Станция	Баллы
1	Осенние забавы	
2	Осенние приметы	

3	Осенняя Головоломка	
4	Осенние Дары	
5	Осень поэтическая	
	Итого:	

Маршрутный лист ____ класса

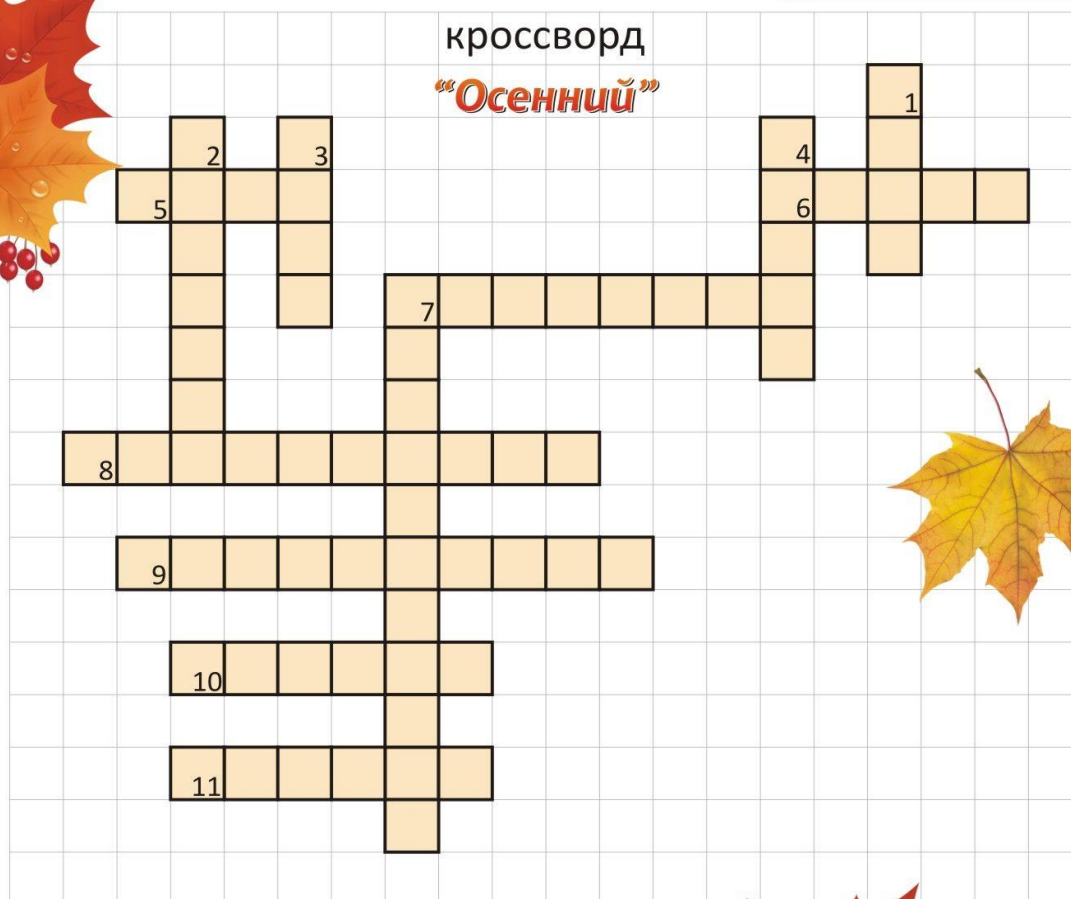
№	Станция	Баллы
1	Осенние приметы	
2	Осенняя Головоломка	
3	Осенние Дары	
4	Осень поэтическая	
5	Осенние забавы	
	Итого:	

Маршрутный лист ____ класса

№	Станция	Баллы
1	Осенняя Головоломка	
2	Осенние Дары	
3	Осень поэтическая	
4	Осенние забавы	
5	Осенние приметы	
	Итого:	

ДЕТСКАЯ СТРАНИЧКА

кроссворд
«Осенний»



По вертикали:

1. Лакомство для белочки.
2. Несъедобный гриб.
3. Одежда для шеи.
4. Мокрое явление природы, часто встречающееся осенью.
7. Елка, которая сбрасывает иголки.

По горизонтали:

5. То, что меняют осенью зайцы и белки.
6. Время года, когда природа одевается в яркую одежду.
7. Как называется явление, когда падают листья с деревьев.
8. Птицы, которые улетают на юг.
9. Самый густонаселённый дом в лесу.
10. Дерево, плоды которого созревают осенью и «горят огнём».
11. Эта маленькая птичка любит в морозы есть сало.

Архипова Ю.О.
организатор внеклассной работы
МАОУ «СОШ № 4»

Квест- игра «В некотором царстве»

Цель: создание условий для развития познавательного и читательского интереса к сказкам посредством квест- игры.

Задачи:

- пополнить литературный багаж младших школьников сказками, загадками
- привлечь старшеклассников к мероприятию
- создать условия для развития памяти, мышления, творческого потенциала
- обеспечить безопасность мероприятия.

Время: 30- 40 минут

Материалы: маршрутный лист, ключевая фраза, загадки, ведро, метла, письма от сказочных персонажей

Общая идея: собрать ключевую фразу. На каждом этапе находятся модераторы (старшеклассники), которые следят за правильностью выполнения заданий и выдают участникам фрагмент ключевой фразы. После того, как будут собраны все фрагменты, команда собирает всё высказывание, возвращается туда, откуда начался квест и показывают результат педагогу - организатору.

Ключевая фраза: «Сказка – ложь, да в ней намёк, добрым молодцам урок» А.С. Пушкин «Сказка о золотом петушке» *(фраза разбивается на 5 частей, и каждая часть выдается участникам за выполнение задания)*

Ход мероприятия

Ведущая: сегодня вас ждет увлекательное приключение. Вы попытаетесь найти мудрую мысль, которую сказал когда-то очень известный писатель, узнаете, в какой сказке эта фраза была упомянута впервые. А для этого мы с вами отправимся в удивительный мир сказок. Я надеюсь, что вы хорошо знаете различные сказки: народные, сказки русских и зарубежных писателей. Поэтому те препятствия, которые ждут вас на пути к цели, не будут для вас сложными (команде выдается маршрутный лист).

1 станция «Поляна загадок»

Угадай сказочного персонажа(за каждый правильный ответ 1 балл)

1. Парень слез с любимой печки,
За водой поплелся к речке.
Щуку в проруби поймал
И с тех пор забот не знал. (Емеля)
2. На кочке болотной
Невестушка ждет,
Когда же за нею
Царевич придет. (Царевна-лягушка)
3. Много серебра и злата
В сундуках своих он спрятал,
В мрачном он дворце живет
И чужих невест крадет. (Кощей Бессмертный)
4. Сладких яблок аромат
Заманил ту птицу в сад,
Перья светятся огнем
И светло в ночи, как днем. (Жар-птица)
5. Из муки он был печен,
На окошке был стужен.
Убежал от бабки с дедом,
А лисе он стал обедом. (Колобок)
6. Чуть женой крота не стала
И усатого жука!

Вместе с ласточкой летала
Высоко под облака. (Дюймовочка)

7. Внучка к бабушке пошла,
Пироги ей понесла.
Серый волк за ней следил,
Обманул и проглотил! (Красная Шапочка)

8. Детям всем она знакома,
А живет в лесу у гномов,
Но совсем не сладкоежка,
Ее имя... (Белоснежка)

А теперь будьте внимательны, рифмы не будет

1. Он гулял по лесу смело.
Но лиса героя съела.
На прощанье спел бедняжка.
Его звали...(Колобок)
2. В Простоквашино он жил
И с Матроскиным дружил.
Простоват он был немножко.
Звали песика...(Пёс Шарик)
3. Он большой шалун и комик,
У него на крыше домик.
Хвастунишка и зазнайка,
А зовут его... (Карлсон)
4. Все узнает, подглядит.
Всем мешает и вредит.
Ей лишь крыска дорога,
А зовут ее...(Шапокляк)
5. С голубыми волосами
И огромными глазами.

Эта кукла-актриса,
И зовут ее...(Мальвина)

6. Потерял он как-то хвостик,
Но его вернули гости.
Он ворчлив, как старичок.
Этот грустный...(Ослик Иа)

7. Жил в бутылке сотни лет.
Наконец увидел свет.
Бородою он оброс,
Этот добрый ...(Джин)

2 станция «Волшебные вещи»

Команде нужно назвать как можно больше волшебных вещей. (например, яблочко на блюдечке, ковер-самолет, сапоги-скороходы... и. т. д. (за каждую названную волшебную вещь 1 балл)

3 станция «Песенка-чудесенка»

(За каждый правильный ответ по 1 баллу + дополнительные баллы за песню отрядом)

В сказках много певцов, кто только в них не поет: и медведи, и петухи, и волки, и коты.
Ваша задача: надо по песенке узнать героя сказки, её автора и название.

1. «Я от бабушки ушел,
Я от дедушки ушел,
Я от зайца ушел,
Я от волка ушел,
От медведя ушел,
И от тебя, лиса, нехитро уйти!»
(Колобок. Русская народная сказка «Колобок»)
2. «Козлятушки, ребятушки,
Отопритесь, отворитесь.
Я коза, во бору была,

Ела траву шелковую,
 Пила воду студеную».

(Коза. Русская народная сказка «Волк и лиса»).

3. «Сестрица моя, Алёнушка,
 Выплынь, выплынь на бережок.
 Костры горят высокие,
 Котлы кипят чугунные,
 Ножи точат булатные,
 Хотят меня зарезать!»
(Козленочек, братец Иванушка).
4. Кто и в какой сказке «при честном, при всем народе» поет песню «Во саду ли, в огороде». *(Белка. А.С.Пушкин «Сказка о царе Салтане»).*
5. Если я чешу в затылке-не беда,
 В голове моей опилки да, да, да!
 Но хотя там и опилки, и кричалки, и вопилки,
 А также шумелки, пыхтелки и сопелки.
 Сочиняю я неплохо иногда! Да! *(Винни Пух. Милн «Винни Пух и все, все, все»)*
6. Ничего на свете лучше нету,
 Чем бродить друзьям по белу свету.
 Тем, кто дружен, не страшны тревоги,
 Нам любые дороги дороги!
(бременные музыканты, братья Грим «Бременские музыканты»)
7. Я был когда-то странной,
 Игрушкой безымянной,
 К которой в магазине
 Никто не подходил. *(Чебурашка, Э.Успенский «Крокодил Гена и его друзья»)*

4 станция «Знатоки сказок»

(За каждый правильный ответ команда получает 1 балл)

Мы начинаем нашу сказочную викторину «Знатоки сказок»:

1. Какую кличку носила собака в семье, в которую входили: бабка, дедка, внучка? (Жучка)

2. В какой сказке умели говорить: печка, яблонька и речка? (Гуси-лебеди)
3. Кто превратил Василису Премудрую в лягушку? (Кощей Бессмертный)
4. Как звали сестру доктора Айболита? (Варвара)
5. Какое животное обнаружило теремок в лесу? (Мышка-норушка)
6. Кто любил похвастаться и поплатился жизнью? (Колобок)
7. Как звали корову кота Матроскина? (Мурка)
8. Какой мальчик должен был выложить изо льда слово “вечность”, за это ему обещали подарить новые коньки и весь свет. (Кай)
9. Сколько козлят у многодетной козы (семь)
10. Самая известная курочка (Ряба)
11. На чём путешествовал Емеля (печка)
12. В кого превратился гадкий утёнок (в прекрасного лебедя)
13. Вкусный шарик, который съела лиса (колобок)
14. Кто разморозил сердце Кая (Герда)

Представьте себе, что герои сказок могли бы присылать вам телеграммы. Узнайте героев, от которых пришли телеграммы, назвав героя и сказку:

1. «Безобразие, кто-то съел мою кашу и сломал мой стул»

Ответ: Медвежонок («Три медведя»)

2. «Спасите, нас съел серый волк»

Ответ: Козлята («Семеро козлят»)

3. «Очень расстроена. Нечаянно разбила яичко»

Ответ: Мышка («Курочка Ряба»)

4. «Приехать никак не могу: «Пуще прежнего старуха вздурилась».

Ответ: Старик («Сказка о рыбаке и рыбке».)

5. «Помогите, мой брат превратился в козленочка»

Ответ: Алёнушка («Сестрица Аленушка и братец Иванушка»)

6. «Папа, моя стрела в болоте. Женюсь на лягушке»

Ответ: Иван-царевич («Царевна-лягушка»)

5 станция «Собери сказку»

Команда собирает пазл – иллюстрацию сказки. Задание всей командой сложить пазл, назвать сказочного героя. За собранную картинку и название сказки команда получает 5 баллов. После прохождения станций все собираются в зале. Игры с залом, подведение итогов.

Ведущая – друзья! Вот и закончился наш сказочный маршрут. Все команды удачно прошли все игровые станции и получили слова, из которых надо было составить ключевую фразу. Какую фразу вы собрали ребята?

Высказывание: «Сказка ложь, да в ней намек добрым молодцам урок»

Приложение

Маршрутный лист отряда «220 вольт» № 1

№	Название станции	Баллы	Роспись
1	«Поляна загадок» (10 кабинет)		
2	«Волшебные вещи» (12 кабинет)		
3	«Знатоки сказок» (холл)		
4	«Собери сказку» (17 кабинет)		
5	«Песенка - чудесенка» (спортзал)		
6.	Подведение итогов (спортзал)		
	Общее количество:		

Маршрутный лист отряда «Детки.ру» № 2

№	Название станции	Баллы	Роспись
1	«Волшебные вещи» (12 кабинет)		
2	«Знатоки сказок» (холл)		
3	«Собери сказку» (17 кабинет)		
4	«Песенка- чудесенка» (спортзал)		
5	«Поляна загадок» (10 кабинет)		
6.	Подведение итогов (спортзал)		
	Общее количество:		

Маршрутный лист отряда «Чемпионы» № 3

№	Название станции	Баллы	Роспись
1	«Знатоки сказок» (холл)		
2	«Собери сказку» (17 кабинет)		
3	«Песенка чудесенка» (спортзал)		
4	«Поляна загадок» (10 кабинет)		
5	«Волшебные вещи» (12 кабинет)		
6.	Подведение итогов (спортзал)		
	Общее количество:		

Маршрутный лист отряда «Апельсин» № 4

№	Название станции	Баллы	Роспись
1	«Собери сказку» (17 кабинет)		
2	«Песенка чудесенка» (спортзал)		
3	«Поляна загадок» (10 кабинет)		
4	«Волшебные вещи» (12 кабинет)		
5	«Знатоки сказок» (холл)		
6.	Подведение итогов (спортзал)		
	Общее количество:		

Маршрутный лист отряда «Олимпийцы» № 5

№	Название станции	Баллы	Роспись
1	«Песенка чудесенка» (спортзал)		
2	«Поляна загадок» (10 кабинет)		
3	«Волшебные вещи» (12 кабинет)		
4	«Знатоки сказок» (холл)		
5	«Собери сказку» (17 кабинет)		
6.	Подведение итогов (спортзал)		
	Общее количество:		

Станция «ПОЛЯНАЗАГАДОК»

Станция «ВОЛШЕБНЫЕВЕЩИ»

Станция «ПЕСЕНКА – ЧУДЕСЕНКА»

Станция «ЗНАТОКИ СКАЗОК»

Станция «СОБЕРИ СКАЗКУ»

Сказка - ложь, да в ней намёк,
добрым молодцам
урок

