**ФГБНУ Институт изучения детства семьи
и воспитания РАО
Стажировочная площадка ГАОУ ДПО СО ИРО
«Сопровождение системы организации воспитания
и социализации обучающихся»
Муниципальное автономное общеобразовательное
учреждение гимназия №18**

СОЦИОКУЛЬТУРНЫЕ ПРАКТИКИ:
ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ КВЕСТЫ

Москва Екатеринбург Нижний Тагил

2022

УДК 371
ББК 74.200.585 + 74.200.26
С 43

Социокультурные практики: образовательные квесты. – Москва, Екатеринбург, Нижний Тагил, 2022. – 197 с.

В методическом сборнике рассмотрены особенности организации образовательных квестов как социокультурных практик. В сборник включены сценарии образовательных квестов, разработанные педагогами МАОУ гимназия №18 г. Н.Тагил. Используя представленные сценарии, можно организовать квесты в любой образовательной организации, реализующей основные общеобразовательные программы начального общего, основного общего, среднего общего образования. Как форма воспитания, образовательные квесты могут быть включены в рабочие программы воспитания образовательной организации отдельным вариативным модулем.

Сборник адресован педагогам образовательных организаций, студентам, обучающимся по программам педагогических специальностей.

УДК 371
ББК 74.200.585 + 74.200.26
С 43

Редакторы:

С.Г.Желтова, к.п.н., заместитель директора по НМР, МАОУ гимназия №18

В.К.Киоссе, педагог дополнительного образования, МАОУ гимназия №18

М.Р.Мирошкина, д.п.н., профессор, ФГБНУ Институт изучения детства семьи и воспитания РАО

Е.А.Чудиновских, к.п.н, заведующий центра воспитания и дополнительного образования ГАОУ ДПО СО «ИРО»

Компьютерная верстка:

Т.Ф.Кособокова, учитель информатики МАОУ гимназия №18

© авторы материалов, 2022

© ФГБНУ «Институт изучения детства, семьи и воспитания Российской академии образования», 2022

© ГАОУ ДПО СО «Институт развития образования», 2022

© МАОУ гимназия №18, 2022

Оглавление

Желтова С.Г., Кособокова Т.Ф. Социокультурные практики: образовательные квесты 5

Алексеева Ю.Ю., Васильева Е.В., Ширинкина В.С. Путешествие за пятью печатями..... 16

Ахметова О.В. Путешествие по мифам Древней Греции..... 21

Бабайлова Е. В., Дронова М. Н., Казунина Н. А., Никитина С. Б. Дружные ребята..... 26

Багрова В.Б., Бородина А.В., Зинатулина О.В., Качурина Ю.В., Маракова Д.А. Великие математики 35

Беляева О.Т., Горельчонок Л.С., Комлева Е.И., Чепелева Н.Н., Шестовских Н.А. Путешествие в страну знаний 49

Бородич Е.В., Соловьева Е.В Математический квест «Пять с плюсом» 62

Глушенкова Т.В., Киселева Н.А. Через кротовые норы к звездам….. 70

Голоушкина Е.В. Безопасное поведение день за днем 82

Дементьев И.А. Путешествие в страну невыученных уроков 90

Елькина С.С., Кадеева О.В., Кошурникова Т.С., Максимова Е.Б., Моисеенкова Л.Н., Петрова Н.Н. Помоги деду Морозу..... 96

Желтова С.Г., Казаченко Т.М., Мурзина Т.А., Пугина Л.А. Галактика «Воспитание» или что нам стоит корабль построить и в космос полететь 107

Зубко С.П., Каратаева А.М. Вершина здоровья 126

Кособокова Т.Ф. Старостина Е.А. Шпионские страсти 131

Невольниченко Е.В. Путешествие по стране языкознание..... 140

Никитина С.Б. Литературный квест по произведению В.П.Крапивина «Лётчик для особых поручений»..... 148

Олькова Е.Л.Tour de France 155

Федюнина Н.А. In the World of Books 161
Чернышева Ю.С. Idiom battle (битва идиом) 169
Четина В.В. Кругосветное путешествие 173
Ширинкина В.С. Места силы 187
Сведения об авторах.....195

Желтова С.Г., Кособокова Т.Ф.

СОЦИОКУЛЬТУРНЫЕ ПРАКТИКИ: ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ КВЕСТЫ

Федеральные государственные образовательные стандарты ориентируют педагогов на поиск эффективных форм, методов, средств развития личности. В МАОУ гимназия №18 накоплен богатый инновационный опыт. Анализ педагогической деятельности позволяет сделать вывод, что социокультурные практики – это новое направление воспитательной работы в образовательной организации, ориентированное на создание условий для развития обучающегося.

Социокультурная практика в научной литературе рассматривается в широком и узком контекстах. В ее широком контексте разрабатывается общая стратегия реформирования образования, создаются проекты образовательных процессов, готовятся образовательные стандарты, ориентированные на приобщение каждого человека к культуре, саморазвитию его индивидуальности. В узком контексте происходит перевод обучения и воспитания в пространство тех конкретных социокультурных практик «лабораторий жизни» (М.М. Бахтин), которые сообразны ценностным смыслам, интересам, позициям и творческим устремлениям учащихся в постижении и созидательном преобразовании природы и общества сообразно новым ценностям постиндустриального общества[3].

Социокультурные практики[6] - это принципиально новые способы, основанные на интересе и складывающемся опыте ребенка разнообразные виды деятельности, выросшие на основе личностного знания. Социокультурные практики можно проектировать как в рамках одной предметной области, так и на метапредметной основе. В рамках рабочей программы воспитания социокультурная практика может быть заключена в одном модуле, а может объединить в своем содержании несколько модулей программы. Она может быть реализована в условиях одного урока, а может длиться весь учебный год. Практика может носить характер акции, а может стать традиционным ключевым творческим делом. Главное, что отличает социокультурную практику от других форм воспитательной работы – она обеспечивает развитие личности обучающегося, профессиональной компетентности педагога, мотивирует родителей и социальных партнеров активнее выстраивать мостики сотрудничества с образовательной организацией.

В ФГОС «практика» - обязательный компонент достижения предметных, метапредметных и личностных результатов. Социокультурная практика – практика, обеспечивающая позитивную социализацию, формирующая знания, умения, главным из которых является «умение учиться».

М.С. Добрякова, К.А. Баранников, И.М. Реморенко, И.Д. Фрумин[7], уверены, что «умение учиться» - это главное умение XXI века, и оно включает в себя:

- компетентность мышления (познания);
- социальную компетентность (взаимодействия с другими людьми);
- компетентность взаимодействия с собой.

Обозначенные компетентности современные ученые рассматривают как универсальные компетентности, которые определяют, насколько эффективно человек действует в процессе принятия решений, как он ведет себя в разных ситуациях, насколько он открыт для возможностей личностного роста, обучения и саморазвития («умеет учиться»), стремится ли овладевать новыми навыками, необходимыми в повседневной жизни.

Универсальные компетентности [7] - это компетентности, которые необходимы каждому человеку для личного развития и реализации, успеха на рынке труда, социальной включенности и активной гражданственности. Они развиваются в процессе непрерывного обучения на протяжении всей жизни, в том числе с помощью формального, внеклассного и неформального обучения.

Все универсальные компетентности одинаково ценны; каждая из них способствует полноценной и успешной жизни человека в обществе. Компетентности можно применять в разных контекстах и комбинациях, они пересекаются и переплетаются. В процессе формирования универсальных компетентностей эффективной социокультурной практикой считаем образовательные квесты.

Образовательные квесты – это, с одной стороны, стройная образовательная технология, а с другой – это всегда для детей образовательное событие.

Квест как образовательная технология опирается на системно-деятельностный подход, который обеспечивает:

- формирование готовности к саморазвитию и непрерывному образованию;
- проектирование и конструирование социальной среды развития обучающихся в системе образования;
- активную учебно-познавательную деятельность обучающихся;
- построение образовательного процесса с учетом индивидуальных возрастных, психологических и физиологических особенностей обучающихся.

Впервые термин «квест» в качестве образовательной технологии был предложен летом 1995 года Берни Доджем (Bernie Dodge), профессором образовательных технологий Университета Сан-Диего (США). Попытки расширить и дополнить определение Берни Доджа были предприняты Томасом Марчем, которой значительно детализировал понятие и представил ряд теоретических формулировок, помогающих глубже проникнуть в суть технологии квеста.

Квест (или веб-квест), - по мнению Т. Марча, - это построенная по типу опор учебная структура, использующая ссылки на существенно важные ресурсы в Интернете и аутентичную задачу с

тем, чтобы мотивировать учащихся к исследованию какой-либо проблемы с неоднозначным решением, развивая тем самым их умение работать как индивидуально, так и в группе (на заключительном этапе) в ведении поиска информации и ее преобразовании в более сложное знание (понимание). Лучшие из квестов помогают учащимся понимать богатство тематических связей, легче включаться в процесс обучения и учат размышлять над собственным познавательным процессом.

Во многом опираясь на труды Л.С. Выготского, Т. Марч утверждал, что этот вид поисковой деятельности нуждается в «опорах», которые должен предоставить учитель. Опоры - это помощь учащимся работать вне зоны их реальных умений. Примерами опор могут быть такие виды деятельности, которые помогают учащимся правильно строить план исследования, вовлекают их в решение проблемы, направляют внимание на самые существенные аспекты изучения.

Благодаря использованию технологии квеста в образовательном процессе обучающиеся получают возможность самостоятельно выбирать и структурировать материал, анализировать полученную информацию, учиться самостоятельно принимать решения для получения нужного результата, постигать элементы научно-практической работы.

Quest в переводе с английского языка продолжительный целенаправленный поиск, который может быть связан с

приключениями или игрой. Квест в педагогике – это выполнение проблемного задания с элементами игры.

Квест - это игра, в которой необходимо решать задачи для продвижения по сюжету. Есть некая цель, дойти до которой можно последовательно разгадывая загадки. Каждая загадка – это ключ к следующей точке и следующей задаче. А задачи могут быть самыми разными: активными, творческими, интеллектуальными.

Квесты могут проводиться как в классе, так и на природе, то есть территория проведения ограничена только фантазией организатора и целями проведения.

Таблица 1.

Типология квестов

Ведущий признак	**Тип образовательного квеста**	**Методическая характеристика образовательного квеста**
Место проведения	«Живые» квесты	Проводятся, как правило, на определенной, специально подготовленной территории.
	Виртуальные квесты	Проводятся в классе или дома, для их прохождения достаточно наличия Интернета.
Структура образовательного квеста	Последовательные квесты	В них предлагается головоломка, разгадав которую участники получают подсказку для прохождения следующего этапа.
	Квесты-проекты	Предполагают организацию исследовательской деятельность школьников в игровой форме.
	Квесты-бродилки	В квесте нужно не только проходить очередной этап, но и собирать подсказки, которые, возможно, пригодятся для выполнения заданий.

Назначение основной деятельности участников	Веб-квест	Проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета.
	Тематический образовательный квест.	Данная форма предполагает организацию квеста по определенной изучаемой теме, памятной дате, дате календарных праздников и т.д.
	Смешанный квест	Интегрирует в себе признаки отдельных форм образовательных квестов для максимального выполнения поставленных задач в учебном процессе. Могут быть межпредметными. При планировании смешанных образовательных квестов педагоги используют все многообразие вариативных заданий для учащихся, включают и перемещение участников, и поиск, и использование информационных технологий, и сюжет, и опережающее задание – легенду.
	Творческий квест	Требует от учащихся создания какого-либо продукта в заданном формате (картина, пьеса, постер, игра, песня, веб-сайт, мультимедийная презентация, проект и так далее).
Форма построения сюжета	Линейный образовательный квест	Игра построена по цепочке: разгадав одно задание, участники получают следующее, и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут.
	Штурмовой образовательный квест	Все игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути решения задач.
	Кольцевой образовательный квест	Представляет собой тот же «линейный» квест, но замкнутый в круг. Команды стартуют с разных

		точек, которые будут для них финишными.
Продолжительность	Кратковременный образовательный квест	Цель: углубление знаний и их интеграция, рассчитаны на одно-три занятия.
	Длительный образовательный квест	Цель: углубление и преобразование знаний обучающихся, рассчитаны на длительный срок – на семестр или учебный год.
Дидактические задачи [5]	Перевод	Демонстрация понимания темы на основе представления материалов из разных источников в новом формате: создание презентации, плаката, рассказа.
	Планирование и проектирование	Разработка плана или проекта на основе заданных условий.
	Самопознание	Любые аспекты исследования личности.
	Аналитическая задача	Поиск и систематизация информации.
	Творческое задание	Творческая работа в определенном жанре – создание пьесы, стихи, песни, видеоролика.
	Компиляция	Трансформация формата информации, полученной из разных источников: создание книги кулинарных рецептов, виртуальной выставки, капсулы времени, капсулы культуры.
	Детектив, головоломка, таинственная история	Выводы на основе противоречивых фактов.
	Достижение консенсуса	Выработка решения по острой проблеме.
	Оценка	Обоснование определенной точки зрения.
	Журналистское расследование	Объективное изложение информации (разделение мнений и фактов).
	Убеждение	Склонение на свою сторону оппонентов или нейтрально

		настроенных лиц.
	Научные исследования	Изучение различных явлений, открытий, фактов на основе уникальных онлайн источников.

Алгоритм [4] организации квестов включает 4 этапа. Хороший образовательный квест должен иметь ***интригующее введение***. ***Задание*** должно быть понятно, интересно и выполнимо. Четко определен итоговый результат самостоятельной работы. ***Процесс поиска*** должен иметь признаки проектно-исследовательской деятельности**.** Завершается образовательный квест ***оценкой, самооценкой и коллективной рефлексией*** («разбор полета»).

Одним из ключевых признаков обучающих квестов является четкая постановка целей и задач, а вишенкой на торте - соответствующий результат. При грамотном внедрении квестов, которые по сути своей подобны развлечению, образование перерастает в творческий процесс открытия нового, создает условия для эффективной самореализацию.

Квест как образовательная технология опирается на такой подход к обучению, в процессе которого происходит конструирование нового.

Согласно данному подходу, учитель становится не урокодателем, а консультантом, организатором и координатором проблемно-ориентированной, исследовательской, учебно-познавательной деятельности обучаемых. Педагог определяет образовательные цели квеста, формирует сюжетную линию,

оценивает не только конечный результат, но и сам процесс деятельности учащегося, обеспечивает организацию поисково-исследовательской деятельности учащегося и т.д.

Основное отличие обучения с элементами образовательных квестов и стандартного образования – это отношение к ошибкам. В школе за ошибки всегда наказывают, но редко хвалят за правильные ответы или решения. Поэтому ученики знают только то, что они сделали неправильно. Это приводит к тому, что ученики концентрируются только на оценках, но никак на самих знаниях и содержании.

Все мы знаем выражение: «учиться на своих ошибках». В квестах это является основным принципом для игрока, ярким показателем того, как с каждой неудачей ученик пробует все новые варианты успешного достижения цели – нового знания или умения, которые являются ключиком к «открытию ларчика». Играя, мы знаем, что нет ничего страшного в неудаче – чем быстрее мы сделаем что-то не так, тем быстрее мы сможем найти верное решение.

Внедрение квестов в образовательный процесс способствует воспитанию и развитию качеств личности, отвечающих требованию современного общества, раскрытию способностей и поддержке позитивной мотивации к процессу познания. Актуальность использования квестов сегодня осознаётся всеми.

Уникальность образовательных квестов выражается в их универсальности. Квесты можно использовать:

- во всех возрастных группах;
- при изучении любых учебных предметов;
- во внеурочной, урочной деятельности, в системе дополнительного образования, в методической работе и при работе с родителями;
- на всех этапах обучения и воспитания;
- как в индивидуальной работе, так и в групповой, и коллективной.

По мнению, ректора Высшей школы экономики (ВШЭ) Ярослава Кузьминова, квесты являются важным элементом смешанного обучения[2] и обеспечивают достижение современных результатов образования в соответствии с требованиями ФГОС и задачами развития государства[1].

Литература.

1. Василенко А. В. Квест как педагогическая технология. История возникновения квест-технологии URL: https://www.predmetnik.ru/conference_notes/69 - Текст: электронный
2. Навигатор образования. URL: https://fulledu.ru/news/6066_rektor-vshe-rasskazal-otmene-ege.html?utm_source=newsletter&utm_medium=email&utm_campaign=ezhenedelnaya_rassylka_s_sayta_navigator_obrazovaniya&utm_term=2021-01-31- Текст: электронный
3. Николина В.В., Фефелова О.Е. Социокультурная практика в современном образовании // Современные проблемы науки и образования. – 2016. – № 4
4. Смирнова Е.А. Образовательный квест как интерактивная образовательная среда. URL:

https://nsportal.ru/shkola/obshchepedagogicheskie-tekhnologii/library/2019/02/15/obrazovatelnyy-kvest-kak-interaktivnaya- Текст: электронный

5. Сокол И.Н. Классификация квестов / И.Н. Сокол // Молодий вчений. - 2014. - № 6 (09). - с. 138-140.

6. Социокультурные практики. URL: https://opredelim.com/%D0%A1%D0%BE%D1%86%D0%B8%D0%BE%D0%BA%D1%83%D0%BB%D1%8C%D1%82%D1%83%D1%80%D0%BD%D1%8B%D0%B5_%D0%BF%D1%80%D0%B0%D0%BA%D1%82%D0%B8%D0%BA%D0%B8 - Текст: электронный.

7. Универсальные компетентности и новая грамотность: чему учить сегодня для успеха завтра. /Фрумин И.Д., Добрякова М.С., Баранников К.А., Реморенко И.М., М. НИУ ВШЭ, 2018 – 25 с.

Алексеева Ю.Ю., Васильева Е.В., Ширинкина В.С.

ПУТЕШЕСТВИЕ ЗА ПЯТЬЮ ПЕЧАТЯМИ

Цели:

- повышение мотивации к учебной деятельности;

- совершенствование регулятивных, коммуникативных, познавательных универсальных учебных действий, предусмотренных ФГОС, и умения учиться в целом.

Задачи:

- содействовать формированию умения работать в команде,

- создать условия для принятия норм поведения в коллективе, норм общения, норм коммуникационного взаимодействия;

- организовать для обучающихся ознакомление с методами и средствами познания, методами работы с информацией.

-способствовать формированию нравственно-этических норм, ценностных ориентиров, норм самовоспитания;

-создать условия для развития основных приемов мыслительной деятельности обучающихся: анализа, синтеза, сравнения, обобщения, классификации, умения выделять главное, доказывать, опровергать, делать выводы.

Целевая аудитория: обучающиеся, изучающие надпредметный курс «Мир деятельности».

Место: школьный двор.

Продолжительность: 60 минут.

Предметное содержание: межпредметный квест.

Идея, общая концепция: надпредметный курс «Мир деятельности» включает четыре содержательные линии: коммуникативную, познавательную, регулятивную, рефлексивно-организационную. Квест является стартом к изучению курса, поэтому в него включены задания из всех содержательных линий. Количество станций определяется числом классов в параллели.

Сюжет, станции (этапы).

Каждому классу необходимо раскрыть секреты успешной учебы, для этого обучающимся нужно отправиться в путешествие и собрать 5 печатей. Каждый пункт прохождения пути обладает своей силой для получения новых знаний и умений на весь учебный год.

Этап «Общий сбор». Все команды собираются в назначенное время в назначенном месте, знакомятся с темой, целью и правилами

игры, проходят инструктаж по технике безопасности, произносят название своей команды и девиз «Учусь учиться!».

Этап «Получение карты». Этап представляет собой получение маршрутных листов - карт прохождения пути. Карты выбираются командиром класса и представляют собой карты путешественников, где обозначены индивидуальные пути с пунктами прохождения и инструкцией.

Прохождение маршрута. Маршрут предполагает 5 этапов. Команды начинают движение с одного места в разные точки, согласно своему маршрутному листу.

Необходимо пройти все пункты пути, обозначенные на карте путешественника. Ключевым заданием является получение печатей на каждом пункте и общее фото.

Ход квеста.

Перед путешествием, обозначаются правила безопасного передвижения:

- на каждый пункт весь класс должен прибежать вместе;
- помогать друг другу;
- при передвижении не толкаться.

Роли: *Путешественник, Хранитель печати, Проводник*.

Путешественник – это главный наблюдатель, который следит за ходом игры, контролирует время прохождения этапа. Он находится всегда в точке начала или окончания маршрута. Путешественник выдает маршрутный листы.

Хранитель печати – это управляющий пунктом, который обозначает задание и контролирует его выполнение, при необходимости дает подсказки.

Проводник – помощник команды, который проходит с каждым классом все пункты карты путешественника.

Набор инструкций включает:

1. Маршрутный лист «Карта путешественника», разработанный таким образом, чтобы на одной локации находилась только одна команда. В маршрутных листах проставляются печати о выполнении задания на каждой локации.

2. Маршрутный лист представляет собой схематичный путь, на котором нанесены названия пунктов прохождения без указания локаций.

1 станция – ДОЛИНА ПИРАМИД (локация – футбольное поле).

Задание: Выбрать из 10 представленных на конусах качеств 5 наиболее важных для успешного обучения в школе и сделать фото.

После выполнения заданий получают печать – звезда.

2 станция – ПУСТЫНЯ ФИГУР (локация – волейбольная площадка).

Задание: Выстроиться всей командой в геометрическую фигуру, не разговаривая друг с другом, а только с помощью командира и невербального общения и сделать фото.

Круг, квадрат, треугольник.

После выполнения заданий получают печать - планета.

3 станция – ВЕРШИНА ДРУЖБЫ (локация – вход в спортивный зал).

Задание: «Друзья знают друг о друге всё и даже больше». Составить портрет класса на листе и сделать фото.

После выполнения задания получают печать – ракета.

4 станция – ОКЕАН ЧЕСТИ (локация – около турников).

Задание: Выбрать из перечисленных принципов кодекса гимназиста наиболее значимые, выстроить их в последовательности в порядке важности и один принцип составить самостоятельно.

После выполнения задания получают печать – рыбка.

5 станция – МЕСТО СИЛЫ (локация – крыльцо 2 входа).

Задание: Решить ребусы.

После выполнения задания получают печать – спутник.

После прохождения маршрута команды возвращается туда, откуда начинали.

Подведение итогов.

Итоги подводятся на линейке. Каждый класс награждается грамотой в индивидуальной номинации.

Рефлексия. «Комплимент»: учащимся предлагается поблагодарить организаторов и друг друга, себя за проведенное мероприятие и назвать, за что именно они благодарны.

Ахметова О.В.

ПУТЕШЕСТВИЕ ПО МИФАМ ДРЕВНЕЙ ГРЕЦИИ

Цель:

Вовлечение обучающихся во внеурочную деятельность по литературе, формирование читательской и познавательной мотивации, сплочение коллектива.

Задачи:

предметные – сформировать представление о богатстве содержания мифов Древней Греции,

воспитательные – научить действовать в команде, прислушиваться к чужому мнению и принимать согласованное решение.

Целевая аудитория: обучающиеся 6 класса (команды участников по 25 человек, всего – 100) и старшеклассники – ведущие мероприятие (10 человек).

Место: пришкольный двор.

Продолжительность: 60 минут.

По предметному содержанию – квест межпредметный, так как охватывает несколько учебных предметов: литературу (знание художественных образов и изобразительно-выразительных средств мифов), историю (знание специфики античности как эпохи), изобразительного искусства (представление о традициях изображения

мифологических персонажей в скульптуре и живописи), лингвистики и фразеологии (узнавание мифологизмов и их значения).

Идея, общая концепция – это легенда, вымышленная история о том, вестник богов Гермес прибыл на Землю проверить у обучающихся знание мифов Древней Греции. На основании данного «мифа» формируется общая концепция: ключевое задание – посетить пять станций: «Олимп», «Музей мифологических древностей», «Геликон», «Эхо», «Фивы»; успешно выполнить данные на станциях задания, получить за правильные ответы наибольшее количество жетонов и прибыть на место старта. В развитии сюжета непосредственное участие принимают сами «мифологические персонажи»: Зевс, Гера, Гермес, Музы, Геракл и т.д., роли их исполняют старшеклассники.

Сюжет, станции (этапы). На месте старта выстраиваются команды, их встречает Гермес и ведущий (учитель), которые, после приветствия команд, заслушивания их названий и девизов, дают старт игре. Даётся инструктаж для участников. Озвучиваются правила игры: передвигаться строго всей командой вместе и только по указанному порядку станций. Представление ролей: необходимо почтительно встречать «прибывших из мифов героев» и отвечать на их вопросы. Техника безопасности – двигаться быстро, но оказывая друг другу поддержку, не толкаясь и не споря, так как за нарушение правил снимаются заработанные баллы-жетоны.

Затем командиры получают **«Маршрутные листы»** с указанием последовательности посещения станций: «Олимп», «Музей мифологических древностей», «Геликон», «Эхо», «Фивы». Дети начинают передвижение согласно этой последовательности. Гермес помогает участникам в обнаружении объектов и выполнении заданий, наблюдает за справедливостью и правилами поведения. То есть сюжет квеста – сквозной, точки связаны определённой, индивидуальной для каждой команды последовательностью. Задания носят интригующий, игровой, проблемно-поисковый характер.

Ход квеста представляет собой ломаную траекторию от станции к станции. Например, для команды А первой станцией будет пункт **«Олимп».** На нём детей встречают Зевс и Гера.

Зевс:

Вы узнали меня? Я Зевс!

Я спустился для вас с небес,

Чтоб проверить, как знаете вы

Мифы древней, великой страны!

Вот сейчас вы гости горы…

Как зовут её? Говори!

Верно! Гору зовут Олимп!

А кто жил на ней – говорим!

На этой станции детей ждут вопросы о мифологических персонажах и их характеристике.

Команда Б в это время прибывает на станцию **«Геликон»,** где видит девять муз и их «мать» – богиню памяти Мельпомену. Задание: по атрибутам, которые актрисы-старшеклассницы держат в руках, и их костюмам узнать каждую, назвать её имя и род искусства, которому она покровительствует.

Одновременно команда В находится на станции **«Фивы»,** где Геракл просит детей назвать все его 12 подвигов.

Команда Г на станции **«Музей мифологических древностей»** встречается с тремя мойрами – богинями судьбы.

Богини человеческой судьбы.

Мы мойры. Неподкупны и строги.

Я Клото. Я пряду

Нить жизни и на радость и беду.

Антропос я. Закручиваю нить

Твоей судьбы. Меня в бедах винить.

А я – Лахесис. Прерываю путь.

И заставляю в вечности заснуть.

Команда получает из рук мойр какой-либо символический предмет: яблоко (символ красоты), руно (символ богатства), камень (символ сизифова труда), ящик (Пандоры). Дети должны угадать: из какого мифа этот предмет и вспомнить, что он символизирует.

Пятая команда в этот момент находится на станции **«Эхо»,** где нимфа Эхо просит детей найти в стихотворениях А.С. Пушкина отголоски мифов Древней Греции.

Арист! И ты в толпе служителей Парнаса?

Ты хочешь оседлать упрямого Пегаса…

Ребята поясняют, кто такой Пегас и что такое Парнас, почему они появляются в стихотворении.

Подведение итогов и оглашение результатов проходит на месте старта-финиша и является важной частью, т.к. позволяет участникам сопоставить свои знания и умения с возможностями других игроков, определить свои сильные и слабые стороны, а педагогам выявить интеллектуальный и творческий потенциал своих учеников. Осуществляется после прибытия всех команд на место и подсчёта принесённых ими жетонов. Проходит торжественно в присутствии всех героев, которые «экзаменовали» шестиклассников.

Этап рефлексии предполагает работу классного руководителя в аудитории, где ребята путём голосования определяют лучшего знатока мифов внутри коллектива (по количеству правильных ответов-жетонов и вкладу в общий результат). Этап является неотъемлемой частью любого вида деятельности, показателем активности каждого обучающегося. Он позволяет выявить лидера и его роль в коллективном деле, определить сильные и слабые стороны классного коллектива как команды. Суть заключается в уникальном опыте личностного переживания, осмысления и оценки деятельности каждого.

Бабайлова Е. В., Дронова М. Н., Казунина Н. А., Никитина С. Б.

ДРУЖНЫЕ РЕБЯТА

Цели игры-квеста:

- создание благоприятной среды для сплочения коллектива, общения, умения работать в команде для достижения результата;
- повышение мотивации к обучению.

Задачи:

- стимулировать формирование детско-взрослой общности на ценностной основе;
- способствовать развитию внимания, памяти, сообразительности, умения анализировать и делать выводы из полученной информации;
- оценить уровень знаний по предметам общеобразовательного цикла (математике, литературе, окружающему миру).

Целевая аудитория.

Целевой аудиторией являются учащиеся 1 классов

Место проведения.

Мероприятие проводится в начале учебного года на пришкольной территории с учетом погодных условий и графика учебных занятий.

Продолжительность 40 минут.

Предметное содержание.

По содержанию данное мероприятие представляет собой межпредметный квест, включающий задания из учебных предметов: математика, литература, окружающий мир.

Идея, общая концепция.

Опираясь на позитивные эмоции, базовые ценностные ориентации и личностные качества младших школьников, предлагаем помочь добрым человечкам овладеть новыми знаниями, а для этого необходимо опираться на свои знания и умения.

Сюжет, этапы.

В основе сюжета лежит история о том, что очень – очень давно в одной далекой сказочной стране жили маленькие, но очень добрые человечки. Они всегда старались помочь друг другу и никогда не ссорились. А еще они были очень любознательными, стремились раскрыть все секреты окружающего мира. Добрый волшебник решил помочь маленьким человечкам с большими сердцами. Он рассказал, что на свете существует хрустальное зеркало, с помощью которого можно узнать, что же помогает овладеть любым знанием на свете. Но... Увы, зеркало разбилось на несколько кусочков. И пока маленькие человечки не соберут все части зеркала вместе, великая тайна Вселенной не будет раскрыта. Готовы ли вы отправиться в путь на поиски кусочков хрустального зеркала?

Игра проходит в три этапа: общий сбор, прохождение маршрута, подведение итогов.

Общий сбор:

Все команды собираются в назначенное время в назначенном месте, знакомятся с темой, целью и правилами игры, проходят инструктаж по технике безопасности.

Прохождение маршрута:

Маршрут предполагает 6 этапов. Сюжет игры предполагает передвижение команды от одной локации к другой. Игра заканчивается после того, как будет собрано ключевое слово. Ключевым заданием является сбор кусочков «зеркала» (многоугольников с буквой), составление из кусочков словосочетания «дружба».

Подведение итогов:

Ведущий подводит общий итог, проводит заключительный флэшмоб под музыку.

Ход квеста.

Задание 1. *ЛОКАЦИЯ «ГЛАВНЫЙ ВХОД В ШКОЛУ».*

На сцену выходит Хранитель.

Все на свете - живое и неживое - состоит из маленьких частиц. Эти частицы в науке называются атомы. Атомы соединяются в молекулы. А молекулы бывают разных видов и обладают разными свойствами. Вот, например, молекула воды состоит из 3 атомов. Давайте поиграем в игру «Атомы и молекулы». Я говорю слово «Атомы», вы начинаете беспорядочно двигаться по площадке. После

того, как называю число, например 3, нужно объединиться в группы по 3 человека. Тот, кто не сумел найти себе группу, выбывает из игры.

Хранитель называет число 3. Поясняет, что сейчас дети образовали молекулу воды.

Хранитель называет число 2. Поясняет, что сейчас дети образовали молекулу кислорода.

Хранитель называет 6. Хранитель поясняет, что из 6 – атомных молекул состоит глюкоза – основная составляющая сахара.

Но чтобы получить заветный осколок зеркала, нужно ответить на вопрос, какая наука занимается изучением атомов и молекул?

На столе лежат подсказки – конверты со словами «химия», «математика», «литература». Дети выбирают конверт с названием «химия». Внутри лежит подсказка, куда им нужно отправиться дальше.

Подсказка:

Листья надеваю я в жару,

В холода я все сниму.

Дети получают «кусочек зеркала» (букву «Д») и направление на следующую локацию.

Задание 2. *ЛОКАЦИЯ «ДЕРЕВО».*

Хранитель объясняет условия задания. На ветвях чудо - дерева на ленточках висят разноцветные конверты с загадками. Дети выбирают конверт любого цвета. Дети разгадывают загадки, на

обороте каждого листа – фрагмент фотографии. Собрав части, вы узнаете, куда нужно отправиться дальше.

Загадки из сказок К.И.Чуковского:

1. Растёт она вниз головою,

Не летом растёт, а зимою.

Но солнце её припечёт —

Заплачет она и умрёт.

2. Вот иголки и булавки

Выползают из-под лавки.

На меня они глядят,

Молока они хотят.

3. Я великан! Вон ту громадную

Многопудовую плиту

Я, словно плитку шоколадную,

Вмиг поднимаю в высоту.

Сложив фрагменты фотографий, дети получают «кусочек зеркала» (букву «Р») и направление на следующую локацию.

Задание 3. *ЛОКАЦИЯ «СПОРТИВНАЯ ПЛОЩАДКА»*

Хранитель объясняет задание. Вы попали на площадку «Спортматематики». Всем участникам выдаются карточки с геометрическими фигурами. По свистку дети разбегаются по площадке. Как только прозвучит два свистка, дети должны найти фигуру с такими же свойствами (цвет, форма, размер) и образовать пары.

Хранитель дарит детям «кусочек зеркала» (букву «У») и направление на следующую локацию. Определить «лишнее слово»: клумба, астры, бархатцы, хризантемы.

Задание 4. *ЛОКАЦИЯ «ШКОЛЬНАЯ КЛУМБА»*

Хранитель предлагает детям определить названия цветов по картинкам.

Рис. 1. Карточки с цветами.

Какое растение лишнее? Почему? Почему этот цветок получил такое название? На обороте картинки одуванчика дети видят слово «учитель», поясняет, что учитель – настоящий Хранитель многих знаний. Хранитель вручает «кусочек зеркала» (букву «Ж»).

Задание 5. *ЛОКАЦИЯ «УЧИТЕЛЬ»*

Учитель предлагает детям ответить на вопросы литературной викторины:

1. Во что превратилась карета Золушки? (В тыкву)
2. Какой цвет волос у Мальвины? (Голубой)
3. Кто был хозяином в доме в деревне Простоквашино? (Дядя Федор)
4. Что получил от черепахи Буратино? (Золотой ключик)
5. У кого была нога 45 размера? (Дядя Степа)

6. Как называется сказка, в которой кот носил обувь? (Кот в сапогах)
7. Как звали курочку, которая снесла золотое яйцо? (Ряба)
8. Кто вырос в джунглях? (Маугли)
9. Друг крокодила Гены? (Чебурашка)
10. Какой сказочный персонаж съел Колобка? (Лиса)

А впереди нас ждет еще много интересных и увлекательных историй, с которыми мы познакомимся на уроках литературного чтения. За правильные ответы учитель вручает «кусочек зеркала» (букву «Б»). Все вместе отправляемся туда, откуда начиналось наше путешествие.

Задание 6. *ЛОКАЦИЯ «ГЛАВНЫЙ ВХОД В ШКОЛУ»*

Хранитель спрашивает детей, удалось ли им собрать буквы, чтобы составить слово. Предлагает составить слово. Какой буквы не хватает? Самой главной, самой важной! Недаром эта буква начинает алфавит! Хранитель отдает последний «кусочек зеркала» (букву «А»). Какое слово получилось? («ДРУЖБА»)

Подведение итогов.

Ведущий благодарит учеников за то, что они смоги собрать кусочки волшебного зеркала. Говорит о важности дружбы и взаимовыручке, помощи друг другу в нелегком путешествии по Стране Знаний. Ведь именно ваша дружная работа помогла справиться с нелегкими заданиями. Значит, дружба и взаимовыручка поможет вам овладеть любым знанием на свете.

Квест заканчивается дружным флэшмобом, который организуют волонтеры, используя песню В. Шаинского «Мир похож на цветной луг».

Ветер зовёт
За собой облака
Вдаль, вдаль, вдаль.
Если ты друга
Не встретил пока,
Жаль, жаль, жаль!
Мир похож на цветной луг,
Если рядом с тобой друг.
Друга взять не забудь в путь,
Другу верен всегда будь!
Мир похож на цветной луг,
Если рядом с тобой друг.
Друга взять не забудь в путь,
Другу верен всегда будь!
Песня не зря
Собирает друзей
В круг, в круг, в круг.
Сделает хмурый денёк
Веселей
Друг, друг, друг!
Мир похож на цветной луг,

Если рядом с тобой друг.

Друга взять не забудь в путь,

Другу верен всегда будь!

Мир похож на цветной луг,

Если рядом с тобой друг.

Друга взять не забудь в путь,

Другу верен всегда будь!

Друг за тебя

Одолеть сто преград

Рад, рад, рад.

С другом любая беда -

Не беда,

Да, да, да!

Мир похож на цветной луг,

Если рядом с тобой друг.

Друга взять не забудь в путь,

Другу верен всегда будь!

Мир похож на цветной луг,

Если рядом с тобой друг.

Друга взять не забудь в путь,

Другу верен всегда будь!

Рефлексия.

Дети делятся впечатлениями о том, что им понравилось, какие задания были легкими, какие вызвали затруднения. Выполнить

рисунок того этапа игры, на котором ребенку было особенно интересно.

Литература.

1.Шаинский В. Мир похож на цветной луг URL: https://songspro.ru/12/muzV-Shainskiy/tekst-pesni-Mir-pohoj-na-tsvetnoy-lug -Текст электронный

Багрова В.Б., Бородина А.В., Зинатулина О.В.,

Качурина Ю.В., Маракова Д.А.

ВЕЛИКИЕ МАТЕМАТИКИ

Цели:

- популяризация математических знаний;

- повышение мотивации к обучению, укрепление интереса к математике.

Задачи:

- стимулировать рост познавательной активности у обучающихся в процессе изучения математики;

-углубить представление об использовании сведений из математики в повседневной жизни;

- познакомить младших школьников с достижениями и научными открытиями великих математиков;

- развивать УУД и математическую функциональную грамотность у младших школьников.

Целевая аудитория - учащиеся 4 классов.

Место – 5 учебных кабинетов.

Продолжительность квеста – 60 минут.

Предметное содержание: моноквест, который охватывает содержательные линии курса математики (числовая, аналитическая, логическая и геометрическая линии, текстовые задачи).

Идея, общая концепция: в основе квеста содержательные линии учебного предмета «математика», закрепленные в «Концепции развития математического образования в РФ».

Сюжет, станции (этапы).

Квест включает «Общий сбор» и «Прохождение маршрута».

Общий сбор. Все команды собираются в назначенное время в назначенном месте, знакомятся с темой, целью и правилами игры, проходят инструктаж по технике безопасности.

Прохождение маршрута. Маршрут предполагает 5 этапов. Команды начинают движение с разных точек, согласно своему маршрутному листу.

Ход квеста.

Вступительная часть.

В глубокой древности, древности, древности,

Когда науки были выше повседневности

Герон, Фалес и Архимед обогатили белый свет,

И нам послали зажигательный привет. [4]

Всемирно известный физик Блез Паскаль писал: «Предмет математики настолько серьезен, что нельзя упускать случая сделать его немного занимательным». Пусть это высказывание будет эпиграфом нашего мероприятия. «Математика ум в порядок приводит». Знаете ли вы, кому принадлежат эти слова? (*М.В. Ломоносов*)

Математика появилась одновременно со стремлением человека изучить мир вокруг себя. Знаний у людей накапливалось все больше, в итоге произошло разделение наук. Казалось бы, какая практика может быть у математики? Этот предмет способен описать абсолютно все процессы, происходящие на нашей планете и за ее пределами, а знание природы явления позволяет делать выводы и строить прогнозы. Изучая математику, мы очень часто сталкиваемся с именами великих математиков, но в учебнике очень мало написано информации о них. Сегодня вам предоставляется возможность побывать в гостях великих математиков. Узнать о великих открытиях этих выдающихся людей и выполнить интересные задания. Вам нужно проявить смекалку, любознательность, внимательность и умение работать в команде.

Правила.

Каждая команда получает маршрутный лист, разработанный таким образом, чтобы на одной локации находилась только одна команда. В маршрутных листах в каждом зале после прохождения заданий проводится рефлексия. Ребята рисуют в карте своей группы

смайлик, который соответствует настроению после выполнения задания, отмечают, что больше всего понравилось, и пишут, чему научились, что нового узнали.

В каждом зале команда, выполнив задание, получает часть высказывания Рено Декарта: «Математика учит преодолевать трудности и исправлять собственные ошибки». После прохождения всех залов, собрав все части высказывания группа, анализирует ее и делает вывод «Чему учит наука математика».

ЗАЛ 1. ЗАЛ ПИФАГОРА (Числовая линия)

Числа правят миром!

Историческая справка.

Еще древние люди были уверены, что числа имеют свойство влиять на их жизнь. Пифагор одним из первых в Европе стал заниматься теорией чисел и развивать это учение. Пифагор вошел в историю, как один из самых выдающихся интеллектуалов человечества. Дата рождения Пифагора точно неизвестна. Историки предполагают, что он родился между 586-569 гг. до н.э., на греческом острове Самос (отсюда и его прозвище – «Самосский»). Согласно одной легенде, родителям Пифагора предсказали, что их сын станет великим мудрецом и просветителем. По мнению Пифагора, числа были основой всего сущего. Более того, эти числа почитались как боги. У пифагорейцев каждая цифра и их последовательность имела смысл: 7 было числом мудрости, 8 — правосудия, а 10 считалось числом высшего порядка. [2]

Математик вместе с учениками создал «таблицу Пифагора», с помощью которой можно было перемножать цифры. По сути, это современная таблица умножения, просто немного в другом виде. Пифагорейцы первыми разделили числа на четные и нечетные. У четных чисел, по мнению математика, было женское начало, а у нечетных – мужское.

Великий ученый прожил более 80 лет, умер в 490 г. до н. э. За свою долгую жизнь он успел сделать очень многое, и его вполне справедливо считают одним из самых выдающихся умов в истории.

Найдите спрятанные в словах числа и подчеркните их.

В тридесятом королевстве жил Кристофер. Был он из семьи простого столяра. Большого состояния он не имел, так как работал сторожем. Однажды Кристофер решил сделать стрижку. Он преодолел большое расстояние пешком, прежде чем добрался до парикмахерской в подвале девятиэтажного дома. В парикмахерской было пусто и чисто. Стоимость услуги была приемлемой. После стрижки он стал похож на тритона, что вызвало у него неописуемый восторг. Ведь он опять собрался на Карнавал животного мира в Бостоне.

Задание.

1 – подчеркнуть все числа в тексте, сосчитать их количество. (20)

2 – найти сумму всех однозначных чисел. (3+7+3+2+9+3+3+5=35)

3 – сумму однозначных чисел разделить на 5. (35:5=7)

ЗАЛ 2. ЗАЛ Н.И.ЛОБАЧЕВСКОГО (Аналитическая линия)

...Нет ни одной области в математике,
которая когда-либо не окажется применимой
к явлениям действительности

Историческая справка.

Николай Иванович Лобачевский родился в городе Нижний Новгород в 1798 году. В 15 лет он поступил в Казанский университет, а в 19 лет начал преподавать там. Н.И. Лобачевский создал неевклидову геометрию. Сначала знаменитые ученые мира не поняли идеи нашего ученого, их признали только через несколько десятков лет. В наши дни этот раздел математики изучается во всех университетах мира и применяются во многих научных исследованиях. [1]

Задание.

Мы сегодня тоже проведем небольшое исследование, а для обработки результатов, полученных в ходе нашего исследования, будем применять математику.

Для этого нам нужно будет

1. Провести эксперимент
2. Замерить результаты
3. Составить диаграмму
4. Сравнить результаты и сделать выводы

Для того чтобы в нашем исследовании не получился случайный результат, мы одновременно проведем два исследования. Выводы будем делать на их основе.

Сначала мы разделимся на две команды. (Дети выбирают жетон из двух предложенных цветов)

Команда «СИНИХ», команда «ЗЕЛЕНЫХ»

В каждой команде надо выбрать: командира, 2 лаборантов, 6 замерщиков, 2 чертежников (кто будет строить диаграмму)

А выводы мы будем делать вместе.

- Что же мы с вами будем исследовать?

Угадайте, что это?

Подарили мне игрушку

Не машинку, не хлопушку.

Просто тюбик. А внутри

Притаились ...пузыри

-Что же такое мыльный пузырь?

Мыльный пузырь — тонкая многослойная плёнка мыльной воды, наполненная воздухом, обычно в виде сферы с переливчатой поверхностью. Мыльные пузыри обычно существуют лишь несколько секунд и лопаются при прикосновении или самопроизвольно. [3]

- Из чего состоит мыльный пузырь?

Плёнка пузыря состоит из тонкого слоя воды, заключённого между двумя слоями молекул, чаще всего мыла. Эти слои содержат в себе молекулы, одна часть которых является гидрофильной, а другая -

гидрофобной. Гидрофильная часть привлекается тонким слоем воды, в то время как гидрофобная, наоборот, выталкивается. В результате образуются слои, защищающие воду от быстрого испарения, а также уменьшающие поверхностное натяжение.

Сферическая форма пузыря также получается за счёт поверхностного натяжения. Силы натяжения формируют сферу потому, что сфера имеет наименьшую площадь поверхности при данном объёме. Эта форма может быть существенно искажена потоками воздуха и самим процессом надувания пузыря. Однако, если оставить пузырь плавать в спокойном воздухе, его форма очень скоро станет близкой к сферической.

- Сегодня мы выясним, на каких поверхностях пузыри живут дольше.

Нам понадобятся разные поверхности: ткань гладкая, коврик для ванной, металлический поднос, поверхность стола сухая, поверхность стола, смоченная мыльным раствором.

При проведении опыта должно быть только одно различие в условиях, значит, жидкость для мыльных пузырей должна быть одинаковая, размер трубочки тоже, поэтому мы возьмем готовые наборы для мыльных пузырей из магазина.

Каждый замерщик должен не только измерить время существования пузыря, но и записать его на свой лист.

Чертежники по результатам составят диаграмму.

План работы для каждой группы.

1. Встать каждому лаборанту напротив своей площадки.

2. Замерщики встают напротив своей поверхности (один напротив ткани, другой напротив коврика и т.д.). Готовят секундомер к работе. Как только появляется пузырь, замерщики включают секундомер. Пузырь лопнул - секундомер остановить. Результат записать на своем листочке.

3. После окончания опыта все данные передают тому, кто будет составлять диаграмму.

4. Составитель диаграммы указывает результат в заготовке и раскрашивает каждый столбец (на ткани, на коврике, на железном подносе и т.д.), подписывая результат.

Результаты измерения в двух группах сравниваются. Учитель вместе с детьми находит среднее арифметическое (перед детьми формула среднего арифметического $(a^1 + a_2):2$), составляет диаграмму на компьютере и проецирует её на экран, а затем вместе с детьми делают вывод, на какой поверхности "живет" мыльный пузырь дольше и почему.

Предположение. Скорее всего, дольше будет существовать мыльный пузырь на мыльной поверхности, т.к. дольше не будет высыхать пленка пузыря.

ЗАЛ 3. ЗАЛ ЕВКЛИДА (Геометрическая линия)

Геометрия является самым могущественным средством для изощрения наших умственных способностей.

Историческая справка.

«Евклид» — в переводе с древнегреческого языка означает «добрая слава». Одна из легенд рассказывает, что царь Птолемей решил изучить геометрию. Но оказалось, что сделать это не так-то просто. Тогда он призвал Евклида и попросил указать ему легкий путь к математике. «К геометрии нет царской дороги», — ответил ему ученый. Так в виде легенды дошло до нас это ставшее крылатым выражение.

Задание.

Жук движется по видимой поверхности фигуры из точки А в точку В. Нарисуй его путь на фигуре и на развертке этой фигуры.

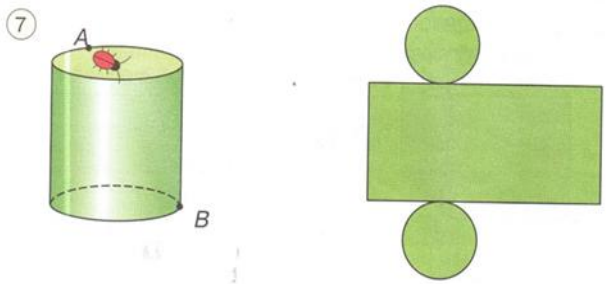


Рис.1. Пример фигуры и развертки.

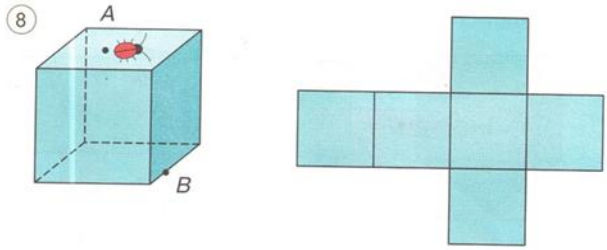


Рис.2. Пример фигуры и развертки.

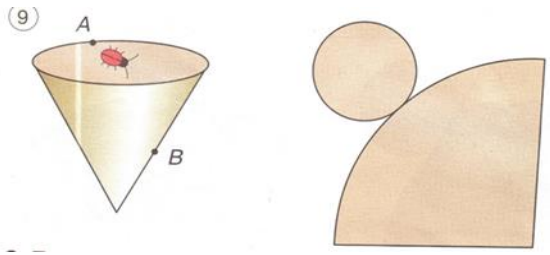


Рис.3. Пример фигуры и развертки.

ЗАЛ 4. ЗАЛ АРХИМЕДА (Текстовые задачи)

«Эврика!»

Историческая справка.

Об Архимеде как человеке мало сведений. Легенды рассказывают, что, когда солдаты ворвались в город, Архимед был занят решением задачи и что-то чертил. Римский воин приказал ему встать, но старый учёный не повиновался, сказав, что хочет закончить решение. Тогда римлянин выхватил меч и убил гениального учёного. Девизом каждого, кто нашел что-то новое, является слово «Эврика!». Так воскликнул древнегреческий ученый, открыв новый закон. Даже великий русский поэт и литератор Александр Сергеевич Пушкин считал, что «вдохновение нужно в математике не меньше, чем в поэзии».

В тех произведениях, которые мы с вами читаем на уроках литературного чтения, героями часто являются обычные ребята, которые учатся в школе и решают такие же математические задания, как и мы.

Задание.

Поэтому мы с вами сейчас попробуем решить те задачи, которые решали герои различных произведений:

Задача 1

Николай Носов «Витя Малеев в школе и дома»

Мальчик и девочка рвали в лесу орехи. Они сорвали всего 120 штук. Девочка сорвала в два раза меньше мальчика. Сколько орехов собрал каждый из них?

Задача 2

Лия Гераскина «В стране невыученных уроков»

Пять землекопов выкопали траншею в сто погонных метров за четыре дня. Сколько погонных метров выкопал каждый землекоп в течение двух дней при условии, что все землекопы выполнили одинаковый объем работ?

Задача 3

Григорий Остер «Задачник»

История о том, как главные герои измеряли рост удава. Оказывается, что он составляет 38 попугаев, 5 мартышек или 2 слоненка. Вам пригодится: рост попугая = 22 см, мартышки = 77 см, слона = 335 см, удава = 10 м.

ЗАЛ 5. ЗАЛ АРИСТОТЕЛЯ (Логическая линия)

«Ум заключается не только в знании,
но и в умении прилагать знание на деле».

Историческая справка.

Аристотель был одним из выдающихся людей в Древней Греции. Аристотель старался найти ответы, наблюдая за окружающим миром и собирая факты. Он полагал, что каждое событие имеет логическое объяснение, и был одним из первых, кто сформулировал заключения из исследований и наблюдений. Современные ученые обнаружили, что многие наблюдения, сделанные Аристотелем более двух тысяч лет назад, правильны и сегодня. Он показал нам, что каждое утверждение должно сопровождаться доказательством и что основой знаний являются факты.

Задание.

Петя, который в школе изучает логику, принес своему другу Олегу на день рождения подарок. Положил он его в одну из трех коробок: коричневую, зеленую или желтую. Мальчик предложил другу задачу: «Подарок во второй коробке». «А какого же цвета вторая коробка?» - спросил Олег. «А это определи сам, - с гордостью сказал Петр, - только учти то, что: коричневая не третья коробка; зеленая – вторая коробка».

«Но эти два сообщения ложны», – добавил еще Петя.

Попробуй и ты определить, в какой коробке подарок.

Ответ.

Задача на предположение. Исходим из того, что оба сообщения ложные. Это означает, что коричневая коробка является третьей, а

зеленая не второй, то есть первой. Поэтому вторая коробка желтого цвета.

Подведение итогов.

Математика – уникальная наука. Жизнь великих учёных так тесно переплелась с наукой, что уже невозможно представить математику без Пифагора, Архимеда и других. Имена великих математиков - это не просто перечень людей, которые увлекались своим делом. Это звенья, которые способны связать прошедшее, настоящее и будущее время. Эти ученые достойны того, чтобы их имена знали все. Такие люди всегда были мастерами своего дела. С них берут пример, у них учатся, ими вдохновляются.

Группой собирают фразу математика Рено Декарт: «Математика учит преодолевать трудности и исправлять собственные ошибки».

Рефлексия.

Прием *«Рефлексивная мишень»* позволяет оперативно получить обратную связь учеников относительно понимания нового материала. Дети на листах бумаги рисуют мишени или распечатывают готовые шаблоны. В конце занятия ученики и педагог «выстреливают в мишень» – оценивают результаты квеста. Чем выше оценка, тем ближе к центру мишени. Далее проводится дискуссия относительно полученных результатов.

Литература.

1. Лобачевский Н.И. URL: https://ru.wikipedia.org/wiki/ Лобачевский Николай Иванович - Текст электронный.

2. Мелехина С. Н. Информационно-познавательный проект «Великие математики древности: Евклид, Фалес, Архимед, Пифагор» URL: https://www.1urok.ru/categories/21/articles/34697- Текст электронный.
3. Мыльный пузырь URL: https://ru.wikipedia.org/wiki/Мыльный_пузырь - Текст электронный.
4. Текст песни к к\ф «Небесный тихоход» URL: https://pandia.org/text/81/494/51844.php - Текст электронный.

Беляева О.Т., Горельчонок Л.С., Комлева Е.И.,

Чепелева Н.Н., Шестовских Н.А.

ПУТЕШЕСТВИЕ В СТРАНУ ЗНАНИЙ

Цель: развитие познавательной мобильности на метапредметной основе.

Задачи:

- повысить мотивацию гимназистов к обучению;

- научить детей умению быстро добывать нужную информацию, анализировать ее и применять в своей деятельности, принимать решения;

- совершенствовать культуру межличностных отношений, стремление к самореализации, самосовершенствованию.

Рабочая группа: учитель и родительский комитет класса.

Участники: обучающиеся класса**.**

Место проведения: территория учебного заведения (библиотека, учебный кабинет, школьное фойе, малый спортзал, актовый зал).

Продолжительность квеста: 60 минут.

Дата проведения: 1 сентября.

Предметное содержание: метапредметный квест, включает задания по всем учебным предметам, изучаемым в начальной школе

Идея, общая концепция.

В основе игры лежит **легенда,** которая повествует следует, что в Стране знаний случилось несчастье: ключ от страны знаний разбила на осколки злая ведьма

Сквозным, важным заданием является сбор осколков расколовшегося на части ключа знаний, без которого все дети не попадут в Страну знаний и останутся навсегда глупыми незнайками. Для того чтобы спасти учеников от этой страшной участи, командам надо пройти испытания, найти осколки ключа знаний и соединить их.

Сюжет, станции.

Сюжет игры представляет собой путь участников от одной локации к последующей, пока все части ключа не будут собраны. Игра заканчивается после того, как команды прошли все этапы, собрали ключ.

Игра проходит по правилам в три этапа: общий сбор, жеребьевка, прохождение маршрута.

Правила игры.

Для проведения квеста привлекаются волонтеры из числа родителей и старшеклассников. Волонтеры выполняют роли помощников и наблюдателей.

Хранитель – это помощник команды, который следит за ходом игры, контролирует время прохождения этапа, при необходимости дает подсказки. Он находится всегда в точке начала/ окончания маршрута. Хранитель получает инструкцию, в которой прописаны его функции, и маршрутный лист, где отмечается время прохождения каждого этапа.

Инструкция Хранителю

Функция Хранителя: контролирует время (ставит отметку о прохождении этапа, а также фиксирует время окончания маршрута), объясняет путешественникам, как вести себя на данной остановке, хранит осколки ключа, заработанные командой.

Четыре хранителя помогают путешественникам - Хранитель Земли, Хранитель Огня, Хранитель Воды, Хранитель Воздуха.

После выполнения задания на каждом этапе один из участников команды приносит Хранителю осколок КЛЮЧА ЗНАНИЙ.

Мудрец – помощник на локации, который выдает задание, объясняет, как его выполнять, отдает осколок КЛЮЧА ЗНАНИЙ. Функции Мудреца прописываются заранее в инструкции на каждом этапе.

Стражник – это наблюдатель, функция которого заключается в том, чтобы выдать участнику набор инструкций, обозначенный для игроков как Клад.

Дух – наблюдатель, который свободно перемещается по локациям и следит за соблюдением правил игры. Наблюдатели не имеют права помогать участникам.

Набор инструкций включает:

1. Маршрутный лист «Путеводная звезда», разработанный таким образом, чтобы на одной локации находилась только одна команда. В маршрутных листах проставляются отметки о выполнении задания.

2. Карта СТРАНЫ ЗНАНИЙ представляет собой план здания гимназии, на котором нанесены названия локаций.

Ход квеста.

Общий сбор.

Все команды собираются в назначенное время в назначенном месте, знакомятся с темой, целью и правилами игры, проходят инструктаж по технике безопасности. Общий сбор в учебном кабинете.

Инструкция игрокам.

Путешественники! Вам предстоит трудный путь. Чтобы преодолеть все препятствия и прийти к цели без потерь, внимательно ознакомьтесь с этим письмом.

Четыре хранителя помогают путешественникам: Хранитель Земли, Хранитель Огня, Хранитель Воды, Хранитель Воздуха.

Ваш – *Хранитель Огня* (Воды/ Воздуха/ Земли). Каждый раз, как только вы найдете осколок ключа, отнесите его Хранителю.

У вас есть карта, где отмечены остановки. Только сумейте правильно прочитать ее.

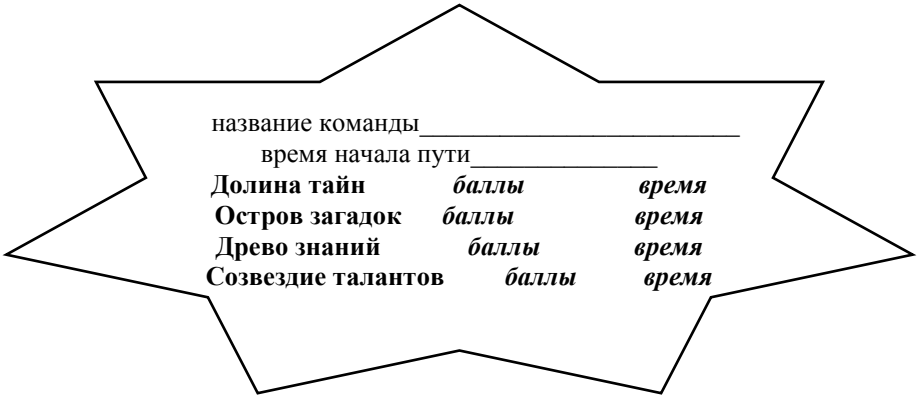


Рис.1. Путеводная звезда

Следуйте за Путеводной звездой и не сходите с маршрута.

Деление на команды. Выбирают листочки. На обратной стороне картинка. По ней узнают, в какой команде оказались.

Таблица 1

Команда «ЕДИНОРОГИ»	Команда «ДРАКОНЫ»
Команда «ФЕНИКСЫ»	Команда «ПЕГАСЫ»

Жеребьевка. Жеребьевка является частью первого задания. Капитаны команд получают конверты с загадкой, ответом на которую является слово «библиотека». Руководствуясь ответом, капитан должен отправиться в библиотеку и получить от Стражника набор инструкций.

Прохождение маршрута.

Маршрут предполагает 4 этапа. Команды начинают движение с разных точек, согласно своему маршрутному листу. После выполнения всех заданий все команды сходятся на одной локации, в библиотеке Цель задания – найти осколки КЛЮЧА ЗНАНИЙ и собрать его из частей, которые заработали все команды.

Карта путешествия по «СТРАНЕ ЗНАНИЙ»:

1. *Долина тайн (Математика) - кабинет №*
2. *Остров загадок (Окружающий мир) - фойе 1 этажа*
3. *Древо знаний (Русский язык) – малый спортзал*
4. *Созвездие талантов (Литературное чтение) – актовый зал*

Инструкция, в которой указано, что за каждой командой закрепляется помощник (Хранитель), его функции.

Задания на локациях: ДОЛИНА ТАЙН (Математика) - кабинет №

Математический кроссворд.

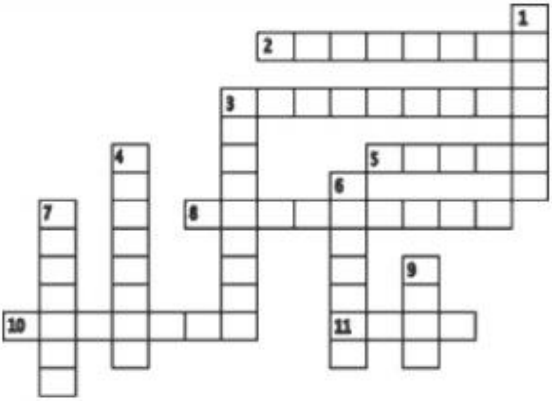


Рис 2. Схема кроссворда.

По горизонтали: 2. Математическое действие. 3. Какое математическое действие нужно выполнить, чтобы найти произведение? 5. Промежуток времени в 24 часа. 8. Число, которое умножается на другое. 10. Результат деления. 11. Единица измерения объема жидкости.

По вертикали: 1. Математическое действие. 3. Равенство с одним неизвестным. 4. Сумма длин всех сторон. 6. Прибор для построения окружности. 7. Произведение длины на ширину прямоугольника. 9. Единица длины.

Ответы.

По горизонтали: 2-сложение 3-умножение 5- сутки 8-множитель 10- частное 11- литр

По вертикали: 1-деление 3-уравнение 4- периметр 6-циркуль 7-площадь 9-метр

ОСТРОВ ЗАГАДОК (Окружающий мир) - фойе 1 этажа

Отгадай загадки и впиши названия самых удивительных животных и растений на Земле по первым буквам

Таблица 2

Когда я чёрен — Я куслив и проворен, А лишь покрасне ю, Так и присмир ею.	На узкой дорожке — Голова да рожки. Кто так медленн о ползёт, На себе свой дом везёт?	В сумке — не пакеты и не булки; В сумке я — у мамы на прогулк е.	Сер, да не волк, Длинно ух, да не заяц, С копытам и, да не лошадь.	Он совсем не кровожа дный, Потому что травоядн ый, На носу — два рога, НА ногах — копыта, От врагов защита.	Не прядёт, не ткёт А людей одевает.	Он высокий и пятнисты й, С длинной-длинной шеей, И питается он листьями - Листьями с деревьев	Вокруг носа вьётся, А в руки не даётся.	И в морях, и в океанах Рыба страшная живёт: Пасть с ужасным и зубами И большой-большой живот.

Таблица3

р	**у**	**к**	**о**	**н**	**о**	**ж**	**к**	**а**

Таблица 4

— Вот так лошадка! — Воскликнул Андрейка — Словно большая тетрадка в линейку!	Озорной мальчишка В сером армячишке По двору шныряет, Крошки собирает.	Немытое в рот Ни за что не возьмёт. И ты будь таким, Как чистюля	Не барашек и не кот, Носит шубу круглый год. Шуба серая — для лета, Для зимы — другого цвета.	Плотник с острым долотом Строит дом с одним окном.	Вот этот случай очень редкий — На голове растут две ветки.	Он совсем не кровожадный, Потому что травоядный, На носу — два рога, НА ногах — копыта, От врагов защита.	Сер, да не волк, Длинно ух, да не заяц, С копытами, да не лошадь.	Гладкий, бурый, неуклюжий, Он не любит зимней стужи, До весны в норе глубокой Посреди степи широкой Сладко спит себе зверёк. Как зовут его?

Таблица 5

з	**в**	**е**	**з**	**д**	**о**	**н**	**о**	**с**

Таблица 6

Луг как будто в синих точках, В нежных маленьких цветочках. Будто глазки у Анютки, Нам мигают…	Живет в лесу зеленая, Зеленая колюча я, Под новый год нарядна я К нам в комнату придет.	В огороде, на дорожке, Под моим окошком Расцвело сегодня солнце На высокой ножке.	Что же это за девица? Не швея — а мастери ца. Ничего сама не шьет, А в иголках целый год.	Он – цветочны й принц-поэт, В шляпу желтую одет. Про весну сонет на бис Прочитае т нам...	Замечате льный цветок. Он как яркий огонек. Пышны й, важный словно пан Распуска ется…	Колкую, зеленую Срубили топором. Колкая зеленая К нам приходит в дом.	Распустилс я ландыш в мае В самый праздник — в первый день. Май цветами провожая, Распускаетс я...

Таблица 7

н	**е**	**п**	**е**	**н**	**т**	**е**	**с**

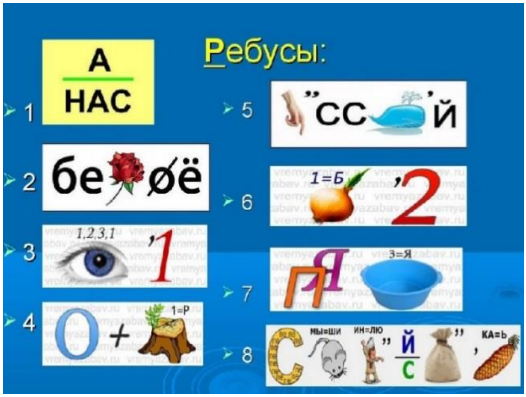
Таблица 8

Из— под снега расцветает, Раньше всех весну встречает.	Вырос круглый толстячок – малахитовый бочок… Замечательный на вкус, алый, сахарный …	Зима ли, осень ли, весна, Всегда зелёная ….	Распустился ландыш в мае В самый праздник — в первый день. Май цветами провожая, Распускается...	Я - травянистое растение С цветком сиреневого цвета. Но переставьте ударение, И превращаюсь я в конфету.	Первое — нота, второе — то же, А целое — на боб похоже.	Беленькие горошки На зеленой ножке.	Мальчик — крошка В костяной одежке Мне попался на зубок — Расколоть его не смог.	Шёл я лугом по тропинке, Видел солнце на травинке. Но совсем не горячи солнца белые лучи.	Тот, кому уже семь лет, Скажет: «Школа, здравствуй! У меня в руках букет – Праздничные…

Таблица 9

п	**а**	**с**	**с**	**и**	**ф**	**л**	**о**	**р**	**а**

ДРЕВО ЗНАНИЙ ***(русский язык) – малый спортзал***



Ответы: 1-ананас, 2- берёза, 3-глагол, 4-корень, 5-русский 6-буква, 7-запятая, 8-Поспешишь-людей насмешишь.

СОЗВЕЗДИЕ ТАЛАНТОВ (литературное чтение) – актовый зал

Допишите стихотворение

Таблица 10

Всем прибавится забот - начался учебный ……. Собрались вы здесь не зря. Всех вас с……! Двери распахнуть готова, за парты сесть зовёт вас……! Вам букет из пожеланий. Сегодня общий праздник ……..! Скоро прозвенит ……. и начнётся наш ……. Вы за умные слова получите оценку…! А ничего не будешь знать, тебе поставят сразу…! Пятёрки ставят лишь за знанья, за уменья и …….!.	Всем прибавится забот - начался учебный ……год. Собрались вы здесь не зря. Всех вас с …….первым…сентября! Двери распахнуть готова, за парты сесть зовёт вас……школа! Вам букет из пожеланий. Сегодня общий праздник ….Знаний! Скоро прозвенит……. звонок и начнётся наш …урок. Вы за умные слова получите оценку… пять! А ничего не будешь знать, тебе поставят сразу… два! Пятёрки ставят лишь за знанья, за уменья и старанья!

Викторина по волшебным сказкам

1. По щучьему велению, по моему хотению... (Емеля.)

2. Сивка-Бурка, вещая каурка! Стань передо мной, как лист перед травой! (Иванушка-дурачок.)

3. Лети-лети, лепесток, через запад на восток, через север, через юг, возвращайся, сделав круг. Лишь коснешься ты земли - быть по-моему вели. (Женя из сказки «Цветик-семицветик».)

4. Раз, два, три! Горшочек, вари! (Девочка из сказки «Горшочек каши».)

5. Крекс, фекс, пекс! (Буратино.)

6. Кара-барас. (Мойдодыр.)

Подведение итогов.

Общий сбор в библиотеке или в кабинете. Команды приносят части-осколки ключа Знаний. Капитаны из пазлов-осколков собирают ключ Знаний.

Звучат фанфары. Хранители принимают ключ, поздравляют с удачным завершением квеста, вручают каждому участнику маленький медальон-ключ, который поможет им успешно путешествовать по стране Знаний.

Рефлексия.

Команды отвечают на вопросы анкеты:

1. Что понравилось в игре?
2. Какие задания показались трудными?
3. Какие задания оказались очень лёгкими?

4. Что нового узнали при прохождении маршрута?

Представитель от каждой команды делится впечатлениями, даёт видео-интервью, которое выкладывается в чат класса.

Литература.

1. Носкова Н. Ю. Познавательная викторина с ответами для начальной школы. URL: https://ped-kopilka.ru/vneklasnaja-rabota/viktoriny/viktorina-s-otvetami-dlja-nachalnoi-shkoly-volshebnye-skazki.html- Текст электронный.

2. Педченко А.Ф., Артемьева А.Н. Квест — технология в образовательном учреждении» URL: https://www.informio.ru/files/main/documents/2020/03/Kvest_tehnologija_v_obrazovateln.pdf - Текст электронный.

3. Яндекс картинки. URL: https://yandex.ru/images/search?fyandex=1&text=%D1%80%D0%B5%D0%B1%D1%83%D1%81%D1%8B%2C%20%D0%BA%D1%80%D0%BE%D1%81%D1%81%D0%B2%D0%BE%D1%80%D0%B4%20%D1%80%D1%83%D1%81%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9%20%D1%8F%D0%B7%D1%8B%D0%BA&stype=image&lr=11168&family=yes&source=wiz- Текст электронный.

Бородич Е.В., Соловьева Е.В

МАТЕМАТИЧЕСКИЙ КВЕСТ «ПЯТЬ С ПЛЮСОМ»

Цель, задачи.

Развивающие:

- развитие творческих возможностей учащихся;

- развитие организационных и коммуникационных способностей учащихся;

- расширение кругозора и развитие логического мышления и смекалки учащихся в области математики;

- развитие познавательного интереса, интеллекта.

Образовательные:

- сформировать представление о возможностях математики;

- формирование умения быстро ориентироваться в обстановке;

- формирование познавательной активности.

Воспитательные:

- воспитание стремления к непрерывному совершенствованию своих знаний;

- воспитание дружеских, товарищеских отношений, умения работать командой;

- воспитание самостоятельности, дисциплинированности и ответственности для успеха команды.

Целевая аудитория: учащиеся 5-6 классов.

Место проведения: учебное заведение.

Продолжительность: 80 мин.

Предметное содержание: моноквест.

Идея, общая концепция: праздник посвящен математике - царице наук.

Сюжет, станции (этапы).

Путешествие включает 5 станций: Сегодня Вы побываете на нескольких станциях: «Ребусы», «Логическая», «Музыкальная», «Сказочная», «Танграм».

Ход квеста.

На вопрос «Для чего изучают математику?» - замечательно ответил еще в XIII в английский философ Роджер Бэкон: «Тот, кто не знает математики, не может узнать никакой другой науки и даже не может обнаружить своего невежества».

- Идет о математике молва,
Что она в порядок ум приводит.
Потому хорошие слова
Часто говорят о ней в народе.

- Ты нам, математика, даешь
Для победы трудностей закалку.
Учится с тобою молодежь
Развивать и волю и смекалку.

- И за то, что в творческом труде
Выручаешь в трудные моменты.
Мы сегодня искренне тебе
Посылаем гром аплодисментов!

Сегодня Вы побываете на нескольких станциях: «Ребусы», «Логическая», «Угадай-ка», «Музыкальная», «Сказочная», «Танграм».

На каждой станции вас ждут интересные испытания. Начисление баллов за выполненные задания вам объяснят ответственные на каждой

станции. После прохождения всех станций вам необходимо сдать маршрутные листы членам жюри для подведения итогов игры.

Если у нескольких команд будет одинаковое количество набранных баллов, то будет учитываться скорость прохождения станций, то есть команде, прошедшей игру за меньшее время, начисляется дополнительный балл.

Капитанов команд просим выйти на сцену для получения маршрутных листов с указанием порядка прохождения станций и критериями оценивания команд. У каждой команды будет свой сопровождающий, который поможет вам

СТАНЦИЯ «ЛОГИЧЕСКАЯ»

Каждый член команды по очереди выбирает карточку с задачей, за правильное решение которой начисляется определённое количество баллов (от 1 до 6 баллов. На решение даётся 3 минуты, участники могут помогать друг другу.

Задачи на 1 балл.

1. У Бетти есть две куклы, три яблока, одна шоколадка, два апельсина, пять персиков и один велосипед. Сколько фруктов у Бетти? (10)

2. Сумма возрастов трех друзей 29 лет. Сколько лет им будет вместе через 5 лет? (44)

3. В бублике одна дырка, а в крендельке дырок в 2 раза больше. На сколько дырок больше в 9 крендельках, чем в 7 бубликах? (11)

4. Вместо того чтобы прибавить 27, твой друг Вася вычел 27. На сколько его результат отличается от правильного? (54)

Задачи на 2 балла.

1. Коля открыл книгу и обнаружил, что сумма номеров левой и правой страниц – 25. Чему равно произведение этих номеров? (156)

2. Старому дедушке надо перенести с огорода в амбар 108 мешков с орехами. Он позвал на помощь внуков. Внуки разбились на пары, и каждой паре досталось по три мешка. Сколько внуков у старого дедушки? (72)

3. У моей мамы в этом году день рождения в воскресенье. В какой день недели будет в этом году папин день рождения, если папа на 55 дней младше мамы? (суббота)

Задачи на 3 балла.

1. Шел паломник в Иерусалим и встретил 3 странников. Каждый из них нес 3 мешка, в каждом мешке – по 3 кота. Сколько живых существ двигалось в Иерусалим? (1)

2. Книга стоит 1 рубль и еще половину своей стоимости. Сколько она стоит? (2)

3. Во сколько раз минутная стрелка часов движется быстрее, чем часовая? (12)

Задачи на 4 балла.

1. Тане не хватает 2 руб. для покупки 8 воздушных шариков. Если она купит 5 шариков, то у неё останется 10 руб. Сколько стоит шарик? (4 р.)

2. Летом у Васи на даче целые сутки было открыто окно. В первый час влетел 1 комар, во второй – 2, в третий – 3 и т.д. Начиная со второго часа, Вася без сна и отдыха охотился за комарами. За второй час он убил одного комара, за третий – двух и т.д. Сколько живых комаров было в комнате к концу суток? (24)

3. «У меня в деревне есть несколько птиц, - рассказывал Павел. – Все они, кроме двух, - утки, все, кроме двух, - цыплята и все, кроме двух, - гуси. Сколько же у меня птиц?» (3: утка, гусь и цыпленок)

4. Будильник отстает на 3 минуты в час. Сейчас он показывает 11 час.41 мин. Через сколько минут он покажет 12 часов? (20)

Задачи на 5 баллов.

1. Сколько пятиметровых прыжков надо сделать кенгуру, чтобы преодолеть дистанцию длиной 5032 м + 5032 дм + 5032 см + 5032 мм? (1119)

2. На математическом конкурсе Маша тратит на каждую задачу в 3 балла 2 минуты, на задачу в 4 балла – 3 минуты и на задачу в 5 баллов – 5 минут. Какое наибольшее число очков она могла бы набрать за 15 минут? (22)

3. Винни Пух, Пятачок, Кролик и ослик Иа-Иа вместе съели 70 бананов, причём каждому сколько-то досталось. Винни Пух съел больше каждого из остальных, а Кролик и Пятачок вместе съели 45 бананов. Сколько бананов досталось ослику Иа-Иа? (1)

4. На соревновании по бегу на дистанцию 10 км Саша пробежал 9.641 м, потом прошел 3.456 дм, наконец, прополз 12.340 мм и

остановился, не в силах двигаться дальше. Сколько сантиметров ему осталось до финиша? (106)

Задачи на 6 баллов.

1. На кабинках колеса обозрения написаны номера 1, 2, 3, 4, …. Когда кабинка с номером 25 находится в верхней точке колеса, кабинка с номером 8 находится в самой нижней точке. Сколько кабинок на колесе обозрения? (36)

2. Имеется 3 штырька, на один из которых насажены 3 кольца разных размеров (пирамида). За сколько ходов можно перенести пирамиду из этих трёх колец на другой штырёк, если за один ход разрешается переносить только одно кольцо, при этом нельзя большее кольцо класть на меньшее? (7)

3. В клубе 28 рядов кресел по 32 кресла в каждом ряду. Все места пронумерованы, начиная с первого ряда. В каком ряду находится № 375? (в 12-м)

СТАНЦИЯ «РЕБУСЫ»

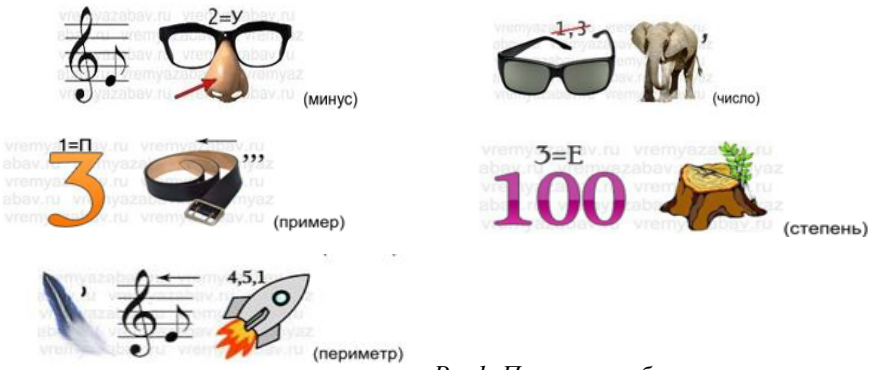


Рис1. Примеры ребусов.

СТАНЦИЯ «МУЗЫКАЛЬНАЯ»

За три минуты вспомнить названия песен, в которых используются числа. За каждый правильный ответ – 1 балл.

СТАНЦИЯ «СКАЗОЧНАЯ»

За три минуты вспомнить названия сказок, в которых используются числа. За каждый правильный ответ – 1 балл.

СТАНЦИЯ «ТАНГРАМ»

Танграм — головоломка, состоящая из семи танов (плоских геометрических фигур), полученных делением квадрата на семь частей – 2 больших, 2 маленьких и 1 средний треугольник, 1 малый квадрат и параллелограмм.

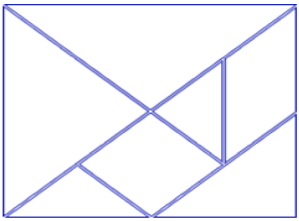
В игре «Танграм» (как и в любой другой игре) существуют определенные правила:

В каждую собранную фигуру должны входить все семь элементов.

При составлении фигур элементы не должны налегать друг на друга.

Элементы фигур должны примыкать один к другому.

Из этих кусочков команды составляют фигуры разной формы. Каждой команде – одна фигура (вытягивают сами). За правильный ответ – 7 баллов. За каждую ошибку снимается 1 балл.



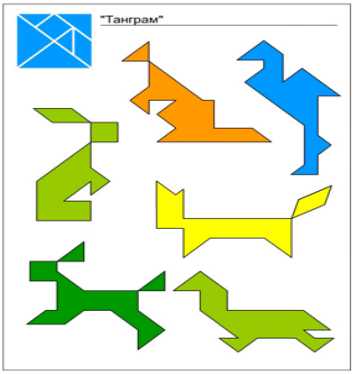


Рис2. Примеры головоломок.

Подведение итогов.

Сбор маршрутных листов, подсчет баллов.

Рефлексия.

Предлагается оценить работу команды, выявить лидеров.

Задаются вопросы:

- Какое задание вызвало затруднение?
- С чем были затруднения?
- Какое задание показалось вам наиболее интересным?

Глушенкова Т.В., Киселева Н.А.

ЧЕРЕЗ КРОТОВЫЕ НОРЫ К ЗВЕЗДАМ…

Цель: создать условия для развития познавательного интереса, активности и самостоятельности обучающихся.

Задачи:

– обеспечить реализацию межпредметных связей физики, химии, астрономии, биологии и географии в образовательном процессе;

– совершенствовать знания и универсальные умения во внеурочной деятельности при решении нестандартных задач;

- показать прикладной характер знаний, получаемых в процессе изучения учебных предметов естественнонаучного цикла.

Целевая аудитория: учащиеся 7-ых классов МАОУ гимназии № 18.

Место проведения: Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение гимназия № 18.

Продолжительность: 90 минут.

Предметное содержание.

Межпредметный квест, включающий задания из учебных предметов: химия, физика, астрономия, биология.

Идея квеста.

Обучающимся предлагается отправиться в космическое путешествие к далеким звездам и планетам. Перемещение будет происходить не на ракете, а через кротовые норы (это особенность пространства-времени, представляющая собой в каждый момент времени «туннель» в пространстве, т.е. это проход между космическими областями или даже между разными вселенными).

Сюжет квеста.

В ходе космического путешествия на каждом этапе участники получают букву, входящую в формулу закона всемирного тяготения. В конце квеста у обучающихся будет необходимая информация для словесной формулировки закона, на основании которой составляют математическую формулу. Квест проходит в три этапа: общий сбор, прохождение маршрута, подведение итогов.

Ход квеста.

Все участники собираются в назначенное время в назначенном месте, знакомятся с темой, целью и правилами игры, проходят инструктаж по правилам техники безопасности.

Для того чтобы отправится в путешествие, необходимо разгадать ребус, ответом на который будет то, с помощью чего участники будут перемещаться по космосу.

Рис1. Примеры ребусов.

Капитаны получают маршрутные листы. Все команды начинают движение с разных станций. Каждую команду сопровождает «Опытный астронавт», который следит порядком, за временем и правильностью выполнения заданий, а также за соблюдением правил техники безопасности.

На каждом этапе участников встречает «местный житель», который рассказывает о своей планете/звезде, выдает задание и оценивает его выполнение.

1 этап.

<u>Местный житель:</u>

Приветствую вас, путешественники. Ни для кого не секрет, что подготовка космонавта перед отлетом занимает огромное количество времени. Человек, который отправляется в космос, должен быть готов к различного рода перегрузкам. Также у космонавта меняется рацион питания. Дневной рацион космонавта РФ составляет 2800 Ккал, при этом космонавт должен получать в сутки не менее 118 грамм жиров, 100 грамм белков, 300 грамм углеводов. Его разбивают на 4 приема пищи. В рационе: мясо с овощами, крупами, черносливом, жаркое, котлеты, картофельные оладьи, свинина и говядина в брикетах, бифштекс, индейка под соусом, мясная солянка, суп с грибами, рис с тушёными овощами, омлет с куриной печёнкой,

Рис 2. Дневной рацион космонавта

Рис 3. Суточный комплект питания космонавта.

греческий салат, шоколадные пирожные, сыр, овощи и фрукты, супы и соки – сливовый, яблочный, смородиновый.

Правильный рацион – это пирамида, основание которой составляют крупяные изделия, хлебобулочные изделия. Затем – овощи и фрукты. На ещё более узкой площадке – молочные и кисломолочные продукты. Затем – мясо, рыба, а на самом верху – сласти, алкоголь, деликатесы.

Таблица 1.

Суточный рацион питания космонавта на борту.

Наименование продуктов	**Масса, г**	**Содержание, г**			
	нетто	**воды**	**белков**	**жиров**	**углеводов**
Бекон рубленный	50	2,5	4,0	9,2	30,1
Картофельное пюре	45	18,9	2,9	1,0	21,0
Хлеб бородинский	50	12,5	1,6	-	32,6
Десерт фруктовый, слива, вишня	24	-	-	-	20,0
Судак пикантный	25	2,4	2,4	2,6	17,6
Галеты «Арктика»	45	1,3	-	-	37,8
Паштет перепелиный	30	1,5	6,0	4,5	14,0
Борщ с мясом	52,5	2,6	18,4	7,9	16,7
Говядина таллинская с картофельным пюре	45	18,9	2,9	1,1	20,7
Хлеб ржаной московский	50	12,5	0,5	-	34,2
Палочки из айвы	25	1,0	6,4	6,3	9,9
Ассорти мясное	165	60,8	13,5	22,6	40,6
Творог с черносмородиновым пюре	30	9,6	2,7	2,3	15,0
Хлеб пшеничный сдобный	46	-	-	-	40,0
Икра любительская	82,5	52,0	3,3	11,1	11,5

Задание:

Разработать космическое меню на сутки, посчитать калорийность пищи.

Таблица 2.

Прием пищи	**Меню**	**Калорийность**
1 завтрак		
2 завтрак		
Обед		
Ужин		
		Итого в сутки

Получают букву $\boldsymbol{m_1}$

2 этап.

Местный житель:

Вы прилетели на планету, которая имеет одно из самых красивых названий планет Вселенной – Татуин или HD188753 Ab. Она располагается в созвездии Лебедя, состоящего из трех объектов: желтый, красный и оранжевый карлики. Предположительно, Татуин – это горячий газовый гигант, облетающий вокруг главной звезды за 3,5 дня.

Как и на любой другой обитаемой планете мы не представляем свою жизнь без галита или поваренной соли. Без соли не обходится почти ни одна отрасль промышленности. Перекись натрия регенерирует воздух в кабине космического корабля и в подводной лодке. Облако паров натрия, выпущенных из космических ракет, позволяет определить местоположение ракеты и уточнить траекторию ее полета. Установлено, что 1 мм^3 каменной соли способен хранить до миллиарда единиц информации. Это открывает возможность использовать крупицы соли в компьютерах. Концентрированные растворы являются хорошими антисептиками.

Задание

Приготовить 200г 5% раствора поваренной соли. Оформить отчет в химический журнал.

Таблица 3

Название опыта:	
Цель:	
Оборудование:	
Реактивы:	
Ход работы:	
1.	
2.	
3.	
Вывод о проделанной работе.	

Получают букву r^2

3 этап.

Местный житель:

Приветствую вас на планете Мафусаил. Самое красивое название планеты – Мафусаил, звучит, как какое-то демоническое имя. Она вращается сразу вокруг двух объектов – белого карлика и пульсара. За шесть земных месяцев Мафусаил совершает полный оборот.

Задание

Как и любые другие планеты, Мафусаил находится среди звезд, которые мы, как и вы, объединили в созвездия и дали им различные названия. Вам всем хорошо известны 12 зодиакальных созвездий, через которые проходит ваше Солнце в течение года. Вам предлагается на координатной плоскости построить точки,

координаты которых даны, узнать созвездия, которые знакомы вам, а также дать название моим созвездиям.

Примечание: Буквы в созвездии повторяются. Необходимо соединять точки в той последовательности, в которой они указаны. Если после построения рисунка узнать созвездие не удается, то даются три подсказки.

Созвездие №1:

$$A(2;3), B(4;4), C(5;3), A(2;3), D(-9;\ 6), E(-10;6), G\ (-11;1),$$
$$H\ (-14;\ -1),$$
$$G(-11;1), I(-6;1), J\ (0;1), K(6;2), J\ (0;1), A\ (2;3)$$

Подсказка № 1: в этом созвездии Солнце находится весной 21.03 – 19.04.

Подсказка № 2

Подсказка № 3

Созвездие № 2:

$$A(13;10), B\ (12;\ -7), C\ (9;7), D\ (6;0), E\ (11;-5), A\ (13;10), F\ (11,-5),$$
$$G\ (4;4),$$
$$H(4;2), I\ (-6;1), J\ (-8;1), K\ (-16;\ -4), J\ (-8;1), L\ (-8;-2),$$
$$M\ (-10;\ -6),$$
$$N\ (-8;\ -8), L(-8;-2), O\ (2;-6), L\ (-8;-2), D\ (6;0), P\ (7;-4)$$

Подсказка № 1: в этом созвездии Солнце находится летом 23.07 – 22.08

Подсказка № 2

Подсказка № 3

Созвездие № 3

$A(0;0), B(-1;1), C\ (-3;1), D\ (-2;3), E\ (-3;3), F\ (-4;6), G\ (0;8), H\ (2;5),$
$I\ (2;11), J\ (6;10), K\ (3;9), L\ (4;5) M\ (3;0), N\ (2;0), O\ (1;-7), P\ (3;-8),$
$Q(0;-8), A(0;0)$

Подсказка № 1: когда наше Светило находится в этом созвездии, то мы его видим как вытянутое огромное яйцо.

Подсказка № 2

Подсказка № 3

<u>Получают букву F</u>

4 этап.

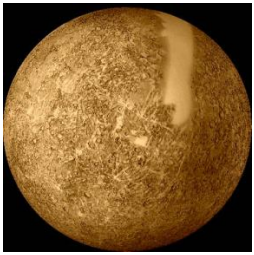
<u>Местный житель:</u>

Вы очутились на планете, очень похожей на Землю. Имя ей Глизе. У нее почти такая же орбита, сама она вращается вокруг своего

светила в зоне, где не исключено возникновение жизни. И кто знает, может на ней она есть, но пока нам это неизвестно. Возможно, рядом с ней есть планеты, которые похожи на те, что вращаются вместе с Землей вокруг Солнца.

Задание

Прочитать текст, записать химические формулы веществ, о которых идет речь в тексте, определить относительные молекулярные массы данных веществ. Сделать вывод о химическом составе планет.

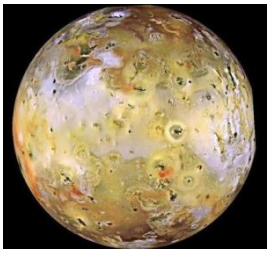


Меркурий – самая близкая к Солнцу планета.

Меркурий покрыт силикатными породами, сходными с земными.

На Венеру советские ученые отправили несколько автоматических лабораторий. Полученные сведения были переданы на Землю. Теперь достоверно известен состав атмосферы этой планеты: углекислого газа около 97 %, азота 2 %, водяного пара около 1 %, кислорода не более 0,1 %.

Марс. Установлено, что атмосфера этой планеты состоит почти из углекислоты, есть немного азота, кислорода и водяного пара. Атмосфера Марса очень разрежена.



Юпитер. Ядро планеты окружено оболочкой из металлического водорода. Химики открыли в атмосфере Юпитера много различных соединений. На 98 % Юпитер состоит из водорода и гелия. Обнаружены также вода и сероводород. Найдены признаки метана и аммиака.

Синий цвет *Урана* является результатом поглощения красного света метаном в верхней части атмосферы. Атмосфера Урана состоит примерно на 83% из водорода, на 15% из гелия и на 2% из метана.

Атмосфера Сатурна - в основном, водород и гелий. Но из-за особенности образования планеты большая, нежели на Юпитере, часть Сатурна приходится на другие вещества. "Вояджер 1" выяснил, что около 7 процентов объема верхней атмосферы Сатурна - гелий (по сравнению с 11-ю процентами в атмосфере Юпитера), в то время как почти все остальное – водород.

Получают букву m_2

5 этап.

Местный житель:

Среди всех объектов, самое красивое название планеты, а также самое необычное строение у Рака-е или Алмазной планеты. Свое прозвище она получила не случайно. По подсчетам ученых, Раке-е

тяжелее Земли в восемь раз. Главный ее элемент – это углерод, следовательно, большая часть объекта состоит из кристаллических алмазов. Из-за этой особенности планета считается самой дорогой во Вселенной. По подсчетам, всего 0,18 % от этого объекта смогли бы сполна погасить все мировые долги.

Задание

Рассчитайте стоимость этой планеты. Известно, что средняя плотность алмаза $3500\ \text{кг/м}^3$, радиус алмазной планеты в 2 раза превышает радиус Земли (6371 км), стоимость 0,0002 кг алмаза составляет 15 000 рублей.

(*Ответ:* $4{,}7 \cdot 10^{18}$ руб)

Получают букву G

Подведение итогов

После прохождения всех этапов, участники получают словесную формулировку закона всемирного тяготения *«Все тела притягиваются друг к другу с силой прямо пропорциональной произведению их масс и обратно пропорциональной квадрату расстояния между ними» (коэффициент пропорциональности – гравитационная постоянная).* Также участникам предлагается набор математических знаков $\left(+;\ -;\ \times;\ -\right)$.

В это время происходит подсчет баллов за пройденные этапы, к сумме которых потом добавляется балл от итого задания.

В заключение – награждение участников.

Голоушкина Е.В.

БЕЗОПАСНОЕ ПОВЕДЕНИЕ ДЕНЬ ЗА ДНЕМ

Цель: повторение и закрепление знаний и умений основ безопасности жизнедеятельности

Целевая аудитория: учащиеся 8 класса

Место: учебный кабинет

Продолжительность: 45 минут

Предметное содержание: курс ОБЖ

Идея, общая концепция: Каждая команда проходит 6 остановок. На каждой остановке команда выполняет предложенные теоретические и практические задания, о чем ставится отметка в маршрутном листе. После прохождения всех этапов маршрутные листы сдаются членам жюри для оценки. В конце игры побеждает команда, набравшая наибольшее количество баллов

Этапы.

Таблица №1

№ этапа	Название этапа	Оснащение этапа
1	Туризм	Ручка
2	ПДД	Ручка, листы с тестами
3	Электробезопасность	Ручка, набор знаков электробезопасности
4	Разведение костра	Ветки, колотые бревна, береста
5	Ядовитые растения	Ручка, фотографии ядовитых растений
6	ЗОЖ	Ручка

Правила игры.

1. Для начала необходимо разделиться на команды, придумать название.

2. Каждой команде выдается маршрутный лист, в котором она проходит 6 этапов. На каждом этапе выполняются теоретические и практические задания. В маршрутном листе ставится отметка о выполнении задания, которое учитывается при подсчете баллов и ставится подпись.

3. После прохождения всех этапов маршрутные листы сдаются членам жюри для оценки.

4. В конце игры побеждает команда, которая набрала больше всего баллов.

Ход.

1 этап. ТУРИЗМ

Ознакомьтесь с ситуациями, с правилами безопасности и вариантами действий. Составьте алгоритм действий. Максимальное количество баллов – 9

- Заблудившиеся в лесу туристы определяют последовательность первоочередных действий:

1. Поделиться впечатлениями о походе.

2. Принять решение: продолжать путь или остаться на месте.

3. Уточнить местные условия.

4. Оценить состояние людей.

5.Проверить снаряжение, вещи.

6.Вспомнить рекомендации о способах выживания, которые могут пригодиться в сложившейся обстановке

7.Разработать детальный план действий

8.Построить временное жилище

9.Выяснить, какие съедобные растения имеются в лесу

2 этап. ПДД

Дать правильный ответ и вписать в таблицу маршрутного листа

Максимальное количество баллов – 10

1. С какого возраста детям разрешено ехать на переднем сиденье автомобиля?

А. 14 лет

Б. 7 лет

<u>В. 12 лет</u>

2. Как называется боковая часть дороги?

<u>А. Обочина</u>

Б. Перекресток

В. Ограждение

3. Какой поворот опаснее: левый или правый?

А. Правый.

<u>Б. Левый</u>

В. Оба

4. Кому должны подчиняться пешеходы и водители, если на перекрестке работают одновременно и светофор и регулировщик?

А. Светофору

Б. Регулировщику

В. Никому

5. Какое положение регулировщика запрещает движение всем участникам движения?

А. Рука поднята вверх

Б. Руки опущены

В. Руки разведены в стороны

6. Как выглядят запрещающие знаки?

А знак в виде синего круга;

Б знак в виде красного круга;

В знак в виде красного треугольника;

7. Как называется пересечение дорог и улиц?

А. Шоссе

Б. Обочина

В. Перекресток

8. Как называется изменение направления движения?

А. Остановка

Б. Поворот

В. Дорожка

9. Приспособление в общественном транспорте для безопасности проезда пассажиров.

А. Ступенька

Б. Ремень

В. Поручни

10. Остановка – это …

А. Вынужденное прекращение движения на время до 5 мин.

Б. Вынужденное прекращение движения на время свыше 5 мин.

В. Преднамеренное прекращение движения на время свыше 5 мин. для посадки или высадки пассажиров либо загрузки или разгрузки транспортного средства.

(За каждый правильный ответ команда получает 1 балл)

3 этап. ЭЛЕКТРОБЕЗОПАСНОСТЬ

Вы получаете конверт со знаками и таблицу с описаниями знаков. Необходимо соотнести знак с его описанием. Максимальное количество баллов – 4

Таблица №2

	Осторожно электрическое напряжение
	Знак «Заземление»
	Знак запрещающий подачу на линию напряжения
	Знак предупреждает об опасности приближения к токоведущим частям электроустановок, находящихся под напряжением

4 этап. РАЗВЕДЕНИЕ КОСТРА

Из представленных дров команды складывают костры (необходимо продемонстрировать как можно больше способов разведения костра). За каждый костер - 2 балла.

5 этап. ЯДОВИТЫЕ РАСТЕНИЯ

На столе судьи лежат гербарии трав и растений (картинки растений), характерных для данной местности. Каждый член команды рассказывает о целебных или ядовитых свойствах данного растения, его применении в целях оказания первой медицинской помощи пострадавшим. Максимальная оценка данного этапа - 10 баллов.

6 этап. ЗОЖ

Вам необходимо разгадать кроссворд за минимальное время.

Максимальное количество баллов – 20.

По горизонтали:

4. Маленький, горький, луку брат

7. Верхняя одежда для холодной погоды

8. Прибор для измерения температуры воздуха

9. Исследования указанной дисциплины является физическая культура и спорт как общественные явления.

10. Навязчивое желание употребления некоторых веществ (алкоголь, никотин, марихуана) или участия в определенной деятельности (игры, шопинг).

14. Сложившийся способ поведения, осуществление которого в определённой ситуации приобретает для индивида характер потребности.

15. Относительно самостоятельная научная дисциплина — тесно связана со многими другими социальными науками и находится с ними в сложных взаимоотношениях

19. Тяжёлое смертельное заболевание печени.

21. Явление чрезвычайно многообразное как по характеру, так и по формам своего выражения и функционирования

22. Алкалоид, находящийся в листьях различных видов табака.

По вертикали:

1. Один костер весь мир согревает

2. Медицинская фотография

3. Название спирта, который входит в состав алкогольных напитков.

5. Заболевание, вызванное употреблением наркотических веществ.

6. Ее сдают на анализы

7. Исследования определяют взаимосвязь физической культуры и спорта с другими социальными явлениями.

10. Один из видов профилактики заболеваний

11. Функция социологии физической культуры и спорта состоит в формировании общественного сознания по отношению к

ценностному содержанию физической культуры и спорта, в распространении знаний о данном социальном феномене

12. Совокупность общественных отношений данного общества, интегрированная в процессе совместной деятельности (взаимодействие) индивидами или группами индивидов в конкретных условиях места и времени

13. Помогает избавиться от сонливости

14. Ее ставят, чтобы не заболеть

16. Прибор для измерения температуры тела

17. На прогулке не забудь. Закрывать от ветра…

18. В него попадает вся пища для переваривания

20. Вдыхание дыма некоторых тлеющих растительных продуктов

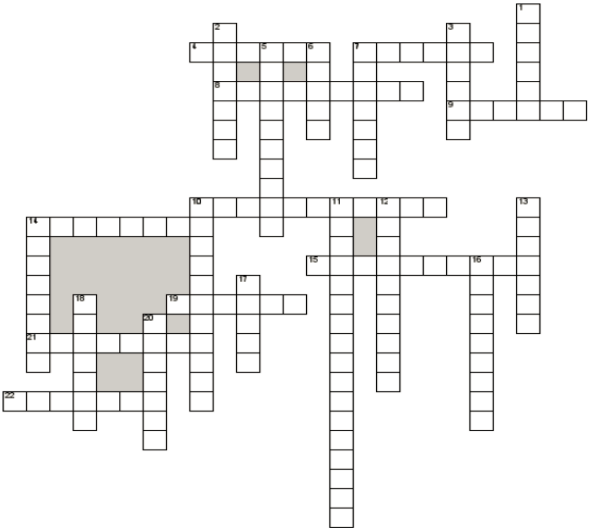


Рис 1. Схема кроссворда.

Подведение итогов: Подведение итогов проходит после прохождения маршрута всеми командами согласно набранным баллам.

Таблица №3

Маршрутный лист

№ этапа	Название этапа	Набранное количество баллов
1	Туризм	
2	ПДД	
3	Электробезопасность	
4	Разведение костра	
5	Ядовитые растения	
6	ЗОЖ	

Дементьев И.А.

ПУТЕШЕСТВИЕ В СТРАНУ НЕВЫУЧЕННЫХ УРОКОВ

Цели:

- повышение мотивации к обучению;

- воспитание культуры общения, умения взаимодействовать друг с другом и работать в команде.

Задачи:

Образовательные:

Совершенствовать навыки бега и ходьбы, метания мяча.

Развивать скоростно-силовые способности.

Развивать координацию, способности ориентироваться в пространстве.

Актуализировать знания, полученные на уроке.

Оздоровительные:

Развивать физические качества (скоростно-силовые качества, выносливость, двигательно-координационные качества).

Укреплять сердечнососудистую, дыхательную, нервную системы.

Воспитательные:

Воспитывать морально-волевые качества (настойчивость, упорство, смелость, инициативность).

Развивать устойчивый интерес к урокам физической культуры и занятиям различных видов спорта.

Воспитывать уважение к товарищам, чувство ответственности, взаимовыручки и взаимопомощи, умение работать в команде.

Развивающие:

Развивать творческие возможности детей, память, внимание.

Обогащать словарный запас обучающихся спортивной терминологией через игровую творческую деятельность.

Практические:

Привлечение учащихся к поисковой работе командой.

Целевая аудитория: учащиеся 4 класса.

Место проведения: компьютерный класс, спортивный зал МАОУ Гимназии №18.

Продолжительность квеста: 90 минут.

По предметному содержанию – моноквест, который включает только один учебный предмет – физическая культура

Идея, общая концепция. В основе игры лежит легенда, из которой следует, что в Стране невыученных уроков случилось несчастье: перевернулось все с ног на голову, нарушился естественный ход вещей, а также пропал важный артефакт, который давал силу знания.

Оборудование. Гимнастические скамейки, скакалки, теннисные мячи, ракетки большого тенниса, обручи, баскетбольные и волейбольные мячи, кегли, клюшки, шайбы, флажки, свисток, музыкальный центр, диск с записью музыки.

Раздаточный материал*:* конверты для команд, маршрутные листы, карточки с заданиями, конверты с частью карты, плакаты, ручки, бумага, клей.

Сюжет, станции (этапы).

Общий сбор. Все команды собираются в назначенное время в назначенном месте, знакомятся с темой, целью и правилами игры, проходят инструктаж по технике безопасности.

Жители Страны невыученных уроков просят помощи. Ключевым заданием является сбор расколовшегося на части артефакта, который представляет собой загадку, и раскрытие его тайны, т.е. разгадка загадки

Жеребьевка. Жеребьевка является частью первого задания. Капитаны команд получают конверты с загадкой, ответом на которую

является слово «библиотека». Руководствуясь ответом, капитан должен отправиться в библиотеку и получить от Стражника набор инструкций.

Прохождение маршрута. Маршрут предполагает 11 этапов. Команды начинают движение с разных точек, согласно своему маршрутному листу.

Ход квеста.

«МЕТКИЙ СТРЕЛОК»

Метание теннисного мяча в вертикальную цель на стене. Бросок выполняет каждый игрок. Последний получает конверт с загадкой.

«ПЕРЕПРАВА»

Капитан с теннисной ракеткой в руке (на ракетке лежит теннисный мяч) пробегает по гимнастической скамейке, стараясь не уронить мяч. Оббегает флажок. Возвращаясь, передает ракетку с мячом следующему игроку.

«ПОСЛУШНЫЙ МЯЧ»

Капитан обводит баскетбольным мячом кегли (5шт.). Возвращаясь, передает мяч следующему игрок

«ХОККЕИСТЫ»

Капитан с помощью клюшки бьет мячом в ворота. Затем клюшкой ведет мяч по прямой и передает клюшку и мяч следующему игроку.

«ВЕСЕЛЫЙ МЯЧ»

Капитан, перемещаясь, выполняет нижний прием мяча двумя руками снизу. Обводит стойку, возвращается назад и передает мяч следующему игроку.

«ТУНЕЛЬ»

Игроки команды берут обручи и становятся на указанном расстоянии. Капитан начинает эстафету. Пробежав под обручами, как в туннеле, берет обруч у последнего игрока. Свободный игрок возвращается на исходную позицию и продолжает эстафету. В это время капитан с обручем становится на место первого игрока, а все остальные делают шаг назад и т.д.

«УГАДАЙКА»

1. Любителям данного вида спорта приходится восходить на горные вершины, порой труднодоступные. (Альпинизм)

2. Соревнования на воде на различные дистанции, которые проводятся как в бассейнах, так и на открытых водоемах. (Плавание)

«ПРЫЖКОВЫЙ»

7 человек – прыжок в длину с места (общее количество 8 метров)

«САМЫЙ МЕТКИЙ»

7 человек по очереди должны сбить кеглю (количество попаданий)

«САМЫЙ БЫСТРЫЙ»

Пробежать на время расстояние от старта до кегли (оббежать!) с передачей эстафетной палочки.

«РАЗГАДАЙ ЗАГАДКУ»

Если хочешь умным стать, нужно много книг читать. Чтоб найти все книги века, Приходи в…..

«ФИНИШ»

Команда на финише в конце игры из полученных загадок из конвертов отгадывает слово Библиотека

Подведение итогов:

Подведение итогов проходит после прохождения маршрута и выполнения ключевого задания всеми командами. При подведении участвуют помощники и наблюдатели. Общий результат подсчитывается следующим образом:

1 человек (участник, добравшийся до финала) = 1 балл, 100 рублей = 1 балл, максимальное количество времени = 1 балл.

Демонстрация командой сложенной карты. Совместно с учащимися анализируется и подтверждается или опровергается гипотеза урока, представленная учителем в начале урока. Определяется команда-победитель. Задаётся домашнее задание: повторить общеразвивающие упражнения со скакалкой и разучить новые.

Рефлексия.

Рефлексия является неотъемлемой частью любого вида деятельности, показателем активности обучающегося. Суть ее заключается в уникальном опыте личностного переживания, осмысления и оценки своей деятельности. Попросите детей рассказать

о впечатления после прохождения теста, о том, что больше всего запомнилось или вызвало затруднения. Рефлексия поможет научиться выражать и свободно излагать свои мысли.

Литература

1. Киселев Г.М. Информационные технологии в педагогическом образовании: Учебник / Г.М. Киселев, Р.В. Бочкова. — 2-е изд., перераб. и доп. — М.: Издательско-торговая корпорация «Дашков и К°», 2014. — 304 с.
2. Канидова И.В. Кроссворды для физкультуры URL: http://festival.1september.ru/articles/527137/ - Текст электронный
3. Образовательный веб-квест SlideShare. URL: http://www.slideshare.net/lukjanenkoj/ss-23454726?related=1 – Текст электронный
4. Инструкция по охране труда в спортивном зале. URL: http://ohrana-tryda.com/node/574– Текст электронный

Елькина С.С., Кадеева О.В., Кошурникова Т.С., Максимова Е.Б., Моисеенкова Л.Н., Петрова Н.Н.

ПОМОГИ ДЕДУ МОРОЗУ

Цели:

- повышение мотивации к обучению;
- воспитание культуры общения.

Задачи:

- создать условия для развития УУД и функциональной грамотности младших школьников;

❖ стимулировать развитие познавательной активности и самостоятельности на метапредметной основе;

❖ обеспечить становление детского коллектива младших школьников;

❖ создать условия для личностного развития, раскрытия потенциала, совершенствования способностей обучающихся.

Целевая аудитория: 180 человек (параллель вторых классов).

Место проведения: учебные кабинеты.

Продолжительность квеста: 6 дней по 20 минут, последняя неделя декабря.

Предметное содержание: метапредметное содержание.

Идея, общая концепция.

Детям предлагается разделиться на 3 команды и выбрать капитана. Ученики получают маршрут испытаний. Ведущий объявляет, что на прохождение испытаний отводится 6 дней. Каждое испытание - 20 минут.

Путешествие организовано по маршруту, начинается с обращения Деда Мороза. Каждый день школьников ждут сказочные герои и новые испытания, выполнив их, можно получить звездный лучик.

Сюжет.

Зимней, заснеженной ночью Баба - Яга похищает звезды. Дедушка Мороз не может найти дорогу в город Нижний Тагил, в

гимназию № 18. Он записывает видеообращение школьникам и просит их о помощи. Учащиеся проходят маршрут испытаний в своих кабинетах. По окончании путешествия дети собирают звезду, прикрепляют на елку. Звезда загорается, Новый год начинается, Дед Мороз появляется.

Маршрут

1. Литературная гостиная Снежной Королевы
2. Ледяной замок Санта Клауса
3. Царство Нептуна
4. Терем Мудрой Совы
5. Башня Астронома
6. Мастерская Марьи Искусницы

Ход квеста.

*1 ДЕНЬ. ЛИТЕРАТУРНАЯ ГОСТИНАЯ СНЕЖНОЙ КОРОЛЕ*ВЫ

Ведущий: Здравствуйте, ребята!

Снежинка указала дорогу в литературную гостиную Снежной королевы. Здесь вас ждёт литературная викторина, выполнив которую, вы получите часть потерянного предмета, так необходимого Дедушке Морозу.

Класс делится на три команды. Каждая команда отвечает на вопросы по очереди вопросы, каждый правильный ответ оценивается в 1 балл. Максимальное количество – 5. По окончании викторины баллы суммируются. Учащимся выдается луч.

Таблица 1

Вопросы для 1 группы	***Вопросы для 2 группы***	***Вопросы для 3 группы***
1. Как звали прапрадеда Деда Мороза? ***(Морозко или Дед Трескун)***	1. Кто помогает делать добрые дела Деду Морозу? ***(Снегурочка)***	1. Как правильно назвать место, где обычно продают елки? ***(Елочный базар)***
2. Сколько шуб у Деда Мороза? ***(Три)***	2. Кого Снегурочка и Дед Мороз считают своими родственниками? ***(Снежную Бабу и Снеговика)***	2. Как зовут зимнего волшебника в Западной Европе и Америке? ***(Санта Клаус)***
3. Каких цветов шубы Деда Мороза? ***(Красная, белая, синяя)***	3. Каким современным и безопасным устройством заменили восковые свечи, которые крепили на ветви ели? ***(Электрическими гирляндами)***	3. Из чего делают серпантин? ***(Из цветной бумаги)***
4. Сколько лошадей запрягает в сани Дед Мороз? ***(Трех)***	4. Сколько лет назад появились блестящие шары для украшения елок: сто, двести, триста? ***(Сто)***	4. Куда обычно кладет подарки Дед Мороз? ***(Под елку)***
5. Что символизирует тройка лошадей? ***(Зимние месяцы)***	5. Кто в Северной Европе заведует зимой? ***(Снежная Королева)***	5. В какой стране дети и взрослые находят новогодние подарки на подоконнике? ***(В Германии)***

2 ДЕНЬ. ЛЕДЯНОЙ ЗАМОК САНТА КЛАУСА

Ведущий: Здравствуйте, ребята!

Снежинка указала нам путь в ледяной замок Санта Клауса. Здесь вас ждут рождественские кроссворды, заполнив которые, вы получите часть потерянного предмета, так необходимого Дедушке Морозу.

Класс делится на 2 команды. Командам вручаются листы с заданиями, каждый верно отгаданный кроссворд оценивается в 1 балл.

Максимальное количество – 2 балла. По окончании викторины баллы суммируются. Учащимся выдается луч.

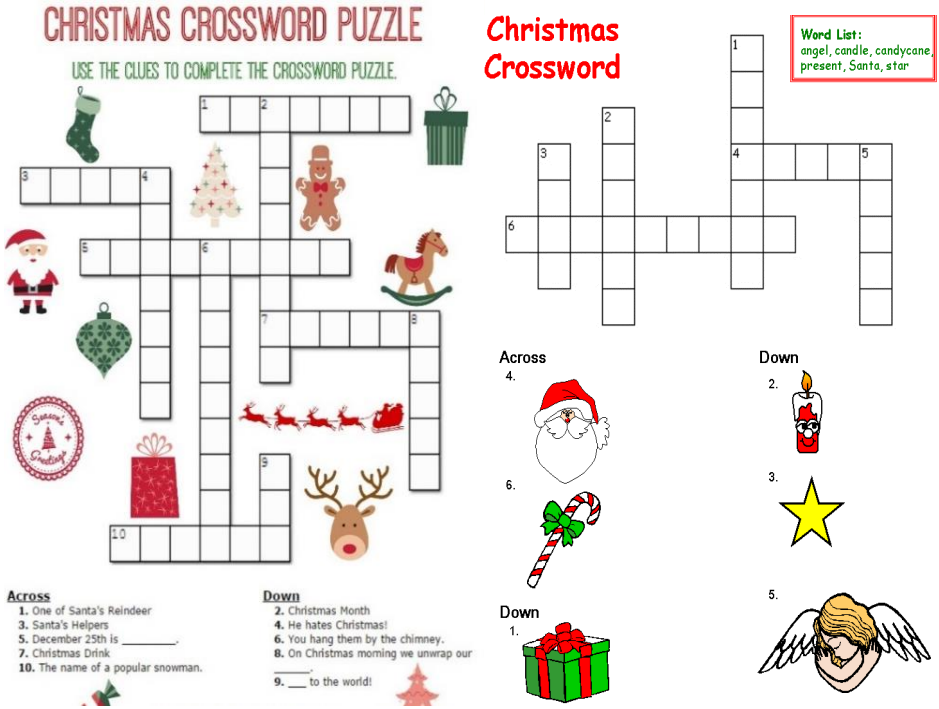


Рис 1. Примеры кроссвордов.

3 ДЕНЬ. ЦАРСТВО НЕПТУНА

Ведущий: Здравствуйте, ребята!

Снежинка указала дорогу в царство Нептуна. Здесь вас ждут задания на знание правил пожарной безопасности в дни зимних каникул, выполнив которые, вы получите часть потерянного предмета, так необходимого Дедушке Морозу.

Класс делится на три команды. Команды получают карточку с текстом, в который нужно вставить пропущенные слова, каждый правильный ответ оценивается в 1 балл. Максимальное количество – 3. По окончании проверки заданий баллы суммируются. Учащимся выдается часть похищенного предмета (звезды).

Таблица 2

Карточка № 1	***Карточка № 2***	***Карточка № 3***
Приобретайте петарды только в **специализированных** магазинах!	Не бросайте горящие петарды **в людей**!	Не приближайтесь к горящей петарде **ближе, чем на 5-10 м!**
Перед использованием внимательно **изучите инструкцию**, которая должна быть на русском языке!	Не помещайте петарду в замкнутый объем — **банку, ведро, бутылку**!	Не носите петарды **в карманах**, а только в упаковке!
Никогда не задерживайте горящую петарду в руках!	Используйте петарды только **на открытом воздухе!**	Используйте петарды только в присутствии **взрослых!**

Ведущий: - При выполнении этих несложных норм пожарной безопасности новогодние каникулы станут для вас настоящими праздниками.

4 ДЕНЬ. ТЕРЕМ МУДРОЙ СОВЫ

Ведущий: Здравствуйте, ребята!

Снежинка указала путь к Мудрой Сове. Здесь вас ждёт новогоднее задание от ДЕДА МОРОЗА, выполнив которое, вы получите часть потерянного предмета, так необходимого Дедушке Морозу.

Класс делится на две команды. Команды получают лист с шифровкой. Ребята должны расшифровать предложения. После того как они расшифруют предложения, им выдается луч.

Рис 1. Пример шифровки

Рис 2. Пример шифровки

5.ДЕНЬ БАШНЯ АСТРОНОМА

Ведущий: Здравствуйте, ребята!

Снежинка указала дорогу к башне Астронома. Здесь вас ждёт математическая игра «Украсим ёлочку». Чья команда выполнит задания быстрее, тем быстрее их украшения появятся на елке. В подарок вы получите часть потерянного предмета, так необходимого дедушке Морозу.

Класс делится на три команды. Командам предлагается выполнить математические задания. Задания для команд одинаковые. За каждое правильно выполненное задание, команде вручается новогодняя гирлянда или новогодний шар, которые появятся на елке (презентация). По окончании игры учащимся выдается часть звезды.

Карточка с заданиями

Задание 1. Решите задачу:

Под шатром ветвистой ели
Белка сделала качели,
И на белкины качели
Собрались лесные звери:
Двадцать зайцев, семь куниц,
Восемь рыженьких лисиц,
Шесть ежей и пять зайчат,
На качели все спешат.
Вы, ребята, не зевайте,
Всех зверей пересчитайте.

Ответ 46 зверей

Задание 2. Вставьте пропущенные знаки:

36*4 * 8 = 32	36 + 4 - 8 = 32
72 * 6 * 40 = 38	72 + 6 - 40 = 38
63 * 7 * 23 = 93	63 + 7 + 23 = 93

Задание 3. Вставь пропущенное число:

Задание				Ответ		
5	9	14		5	9	14
8	13	21		8	13	21
6	?	16		6	10	16

6 ДЕНЬ. МАСТЕРСКАЯ МАРЬИ ИСКУСНИЦЫ

Ведущий: Здравствуйте, ребята!

Снежинка привела нас в гости к Марье Искуснице. Здесь вас ждёт творческое задание, выполнив которое, вы получите часть потерянного предмета, так необходимого дедушке Морозу.

Каждому ученику класса на парте приготовлены предметы: простой карандаш, лист зелёной бумаги формата А-5, ножницы. На доске закреплено картонное кольцо (основа рождественского новогоднего венка). Дети по технологической карте (она на экране) выполняют задание, приносят заготовку-ладошку помощнику-Снеговику и вместе с учителем дети собирают этот венок. Украшают венок и вешают его на ленту.

Рождественские венки всегда широко применялись для украшения домов. Используя технологическую карту, вам, ребята, необходимо собрать венок. Если вы справитесь с заданием, то получите недостающую часть предмета, так необходимого Деду Морозу.

Рис 3. Пример технологической карты.

Новогодний венок, ты просто диво!

И нарядный и красивый

Сделали тебя мы сами

Нашими умелыми руками!

Подведение итогов.

Учащиеся сдают ведущему найденную звезду. Ведущий благодарит детей за работу, включает презентацию ночного неба, на котором вспыхивают звезды.

Ведущий: Ребята, вы МОЛОДЦЫ! Звезды осветили путь дедушке Морозу, и он уже в нашем городе, Нижнем Тагиле! Включается видеообращение Деда Мороза…

Рефлексия.

1. Ребята, улыбнитесь друг другу, если вы дружно преодолевали препятствия.

2. Потопайте ножками, если вам в игре что-то не понравилось.

3. Похлопайте в ладошки так, как вам понравилось путешествие.

Литература

1. Задания по английскому языку URL:http://dtg.adminu.ru/2015/12/christmas-2/http://dtg.adminu.ru/2015/12/christmas-2/- Текст электронный
2. Задача в стихах URL:https://razdeti.ru/razvivayuschie-uroki/uroki-matematiki/matematicheskie-zadachi-v-stihah-dlja-2-klasa-s-otvetami.html- Текст электронный.
3. Литературная викторина URL: https://ped-kopilka.ru/blogs/mazurova-aleksandra/detskaja-novogodnja-viktorina-ded-moroz.html- Текст электронный.
4. Новогодние задания от Деда Мороза 2 класс URL: http://giper-detki.ru/novogodnie-zadaniya.html - Текст электронный.
5. Педченко А.Ф., Артемьева А.Н. Квест — технология в образовательном учреждении» URL: https://www.informio.ru/files/main/documents/2020/03/Kvest_tehnologija_v_obrazovateln.pdf - Текст электронный.
6. Правила пожарной безопасности в дни зимних каникул URL:https://урок.рф/groups/471- Текст электронный
7. Рождественский венок URL:https://www.google.ru/search- Текст электронный.

Желтова С.Г., Казаченко Т.М., Мурзина Т.А., Пугина Л.А.

ГАЛАКТИКА «ВОСПИТАНИЕ» ИЛИ ЧТО НАМ СТОИТ КОРАБЛЬ ПОСТРОИТЬ И В КОСМОС ПОЛЕТЕТЬ

Цель:

Совершенствование проектных умений заместителей директора по воспитательной работе при составлении рабочей программы воспитания образовательной организации.

Задачи:

- Определение методологической основы проектирования рабочей программы воспитания.
- Развитие умений проблемно-целевого анализа в контексте реальной воспитательной ситуации.
- Знакомство с матрицами характеристики уклада образовательной организации и составления анализа воспитательной деятельности.
- Проектирование образовательных событий на ценностной основе в контексте календарного плана воспитательной работы.

Целевая аудитория.

Заместители директора по воспитательной работы ГЗО СО.

Место проведения.

МАОУ гимназия №18

Продолжительность 60 минут.

Предметное содержание педагогический квест по теме «Рабочая программа воспитания».

Идея, общая концепция.

Современный российский национальный воспитательный идеал -высоконравственный, творческий, компетентный гражданин России, воспринимающий судьбу Отечества как свою личную, осознающий ответственность за настоящее и будущее страны, укоренённый в духовных и культурных традициях многонационального народа Российской Федерации. Формирование гражданской позиции обучающихся начинается с культурной самоиндефикации, с

приобщения обучающихся к социально значимым явлениям культуры, науки, образования.

2022 год – это по-настоящему космический год для нашей страны. В этом году мы отмечаем:

165 лет со дня рождения К.Э.Циолковского

115 лет со дня рождения С.П.Королева

65 лет со дня запуска первого искусственного спутника Земли

85 лет В.В.Терешковой

Поэтому сегодня мы приглашаем в космическое путешествие.

Примерная программа воспитания состоит из 3 разделов: целевого, содержательного, организационного. Задания составлены так, чтобы путешествую по станциям, помочь составить рабочую программу воспитания. На каждой станции участники квеста получают подсказку для составления программы.

Сюжет, станции (этапы).

Все участники делятся на группы по 4-5 человек, выбирают командира корабля, придумывают название экипажа и позывной.

Квест начинается с линейки. Все экипажи выстраиваются и представляют свое название и позывной. Экипажам представляют ЦУП (Центр Управления Полетами). Представители ЦУП приглашают командиров звездолетов для получения карты передвижения и космического словаря.

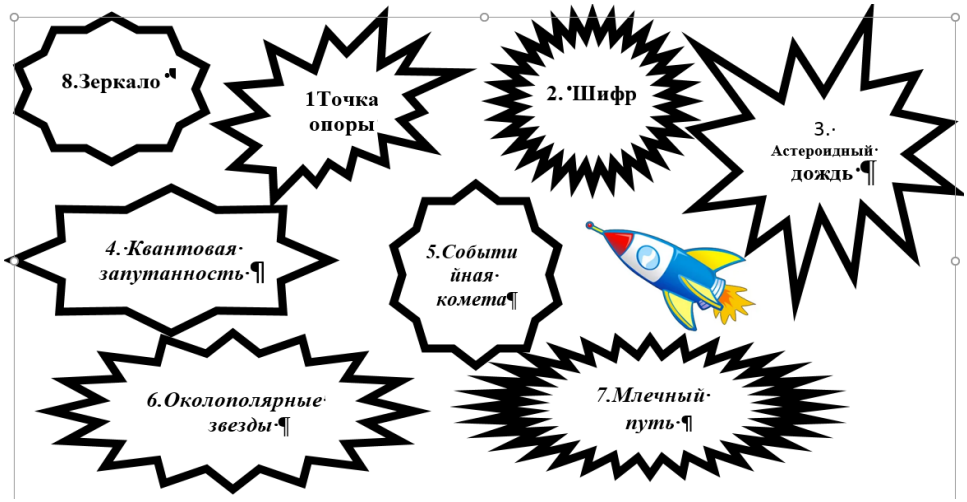


Рис 1. Карта включает 8 станций.

Словарь терминов.

Астероиды - множество малых планет и фрагментов неправильной формы, обращающихся вокруг Солнца, в основном между орбитами Марса и Юпитера. Некоторые астероиды проходят вблизи Земли.

Галактика - гигантская система из звезд и газопылевых облаков. Галактики бывают спиральные, как в Андромеде (М 31), или пересеченные спиральные, как NGC 5850. Бывают также галактики эллиптической и неправильной формы.

Квантовая запутанность - явление взаимозависимости далеко разнесённых элементарных частиц. Говоря о множестве квантово запутанных объектов, Ровелли называет мир гигантской колыбелью для кошки. В этой связи забавно, что термин «запутанные» в отношении таких объектов впервые употребил Шрёдингер, известный

экспериментом с котом. «Колыбель для кошки» — роман Курта Воннегута.

Млечный путь - наша Галактика; далекая клочковатая туманная полоса, пересекающая ночное небо, образованная светом миллионов звезд нашей Галактики.

Околополярные звезды - звезды, которые в процессе суточного движения никогда не заходят за горизонт (их угловое расстояние от полюса мира никогда не достигает географической широты наблюдателя).

Скопление - группа звезд или галактик, составляющая устойчивую систему в результате взаимного гравитационного притяжения.

Туманность - облако межзвездного газа и пыли, видимое благодаря его собственному излучению, отражению или поглощению света звезд. Раньше туманностями называли также звездные скопления или галактики, которые не удавалось разрешить на звезды.

Ход квеста.

Целевой раздел (станции №1,2)

Содержательный раздел (станции №3,4,5)

Организационный раздел (станции 6,7,8)

СТАНЦИЯ 1. ТОЧКА ОПОРЫ

Дайте мне точку опоры, и я переверну весь мир.

Архимед

Любая проектная деятельность должна опираться на теоретические положения.

В примерной программе воспитания определены пять основных подходов, на основе которых должна строиться воспитательная работа в школе. В матрице они уже внесены. Ваша задача - определить суть этих подходов и вклеить (вписать) определения.

Соотнесите, методологический подход и его содержание.

Таблица 1.

Методологический подход	**Характеристика**
Аксиологический подход	Утверждает человека как носителя базовых национальных ценностей, как высшую ценность, как субъекта, способного к организации своей деятельности в мире на основе духовных идеалов, нравственных установок и моральных норм.
Антропологический подход	Рассматривает воспитательный процесс как способ существования и развития личности, при котором самореализация и самоутверждение осуществляются посредством свободного выбора действий, через волевое становление, внимание, восприятие, умение справится с трудностями, препятствиями и противоречиями на основе протекания мыслительной деятельности.
Культурно-исторический подход	Подход, определяющий процессы воспитания и обучения как способы приобщения детей к национальной культуре и мировым ценностям, а также как способы развития творческих способностей и наклонностей.
Системно-деятельностный подход	В центре внимания стоит совместная деятельность детей и взрослых по реализации вместе выработанных целей и задач. Педагог не передает готовые образцы нравственной и духовной культуры, а создает, вырабатывает их вместе с учащимися. Школа формирует у детей навыки социализации, которые будут необходимы детям в будущем, и принимать участие в этом процессе должна не только школа, но и семья.
Личностно-ориентированный	Предполагает не формирование личности с заданными свойствами, а создание условий для полноценного

подход	проявления и соответственно развития личностных функций субъектов образовательного процесса. Оказывает помощь педагогу и ребенку в осознании себя личностью, выявлении, раскрытии их возможностей, становлении самосознания, в осуществлении личностно-значимых и общественно приемлемых способов самоопределения, самореализации и самоутверждения.

СТАНЦИЯ 2. *ЗЕРКАЛО*

Обучение и воспитание эффективны,

если они целесообразны и нешаблонны.

В.А. Караковский

Перед полет ЦУП каждому экипажу определяет цель, для того чтобы ее достичь экипаж определяет проблемы, с которыми может столкнуться и конкретизирует задачи.

В примерной программе воспитания определена цель воспитания обучающихся в общеобразовательной организации - развитие личности, формирование у обучающихся чувства патриотизма, гражданственности, уважения к памяти павших защитников Отечества, закону и правопорядку, человеку труда и старшему поколению, взаимного уважения, бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации, природе и окружающей среде; а также создание условий для самоопределения и социализации на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства.

Исходя из поставленной в примерной программе воспитания цели, используя методику Елены Александровны Сиденко, определите, какие воспитательные проблемы вы видите в вашей образовательной организации и какие задачи ставите.

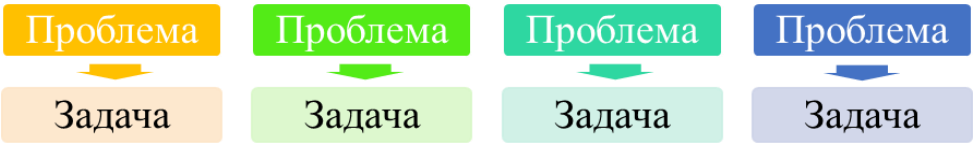


Рис 2. Схема 1.

СТАНЦИЯ 3. ШИФР

Если тебе тяжело, значит ты поднимаешься в гору.

Если тебе легко, значит ты летишь в пропасть.

Генри Форд

Коллеги! Чрезвычайная ситуация, мы оказались в открытом космосе.

Встаем друг за другом и кладем руку на плечо впередистоящего. Мы в безопасности на нас скафандры.

Но доступ на станцию "Шифр" заблокирован и связь потеряна, мы не видим и не слышим друг друга. Нам нужно передать пароль. Его мы можем только почувствовать. Части пароля знает 1 ответственный человек. Но так случилось, что он стоит последним и не может подойти к доске, чтобы написать его. Он будет рисовать пальцем часть пароля на спине ближайшего участника, а тот будет передавать информацию следующему. Он и следующие участники передают пароль таким же способом. И так, часть кода для открытия с

последним участником вводиться в кодовый замок станции. Передаем по одной букве: **УКЛАД**

Даже не видя и не слыша друг друга, но держась вместе, мы можем понимать друг друга без слов.

Мы спаслись из опасной ситуации. И теперь все вместе можем продолжить свою работу в привычном режиме, в соответствии с тем укладом, к которому мы привыкли на корабле.

Важной составляющей «Содержательного раздела» является «Школьный уклад», для описания школьного уклада предлагаем использовать матрицу.

Таблица 2.

Уклад общеобразовательной организации

Показатель	**Характеристика**
Основные характеристики	
Основные вехи истории общеобразовательной организации, выдающиеся события, деятели в её истории	
«миссия» общеобразовательной организации в самосознании её педагогического коллектива	
Наиболее значимые традиционные дела, события, мероприятия в общеобразовательной организации, составляющие основу воспитательной системы	
Традиции и ритуалы, символика, особые нормы этикета в общеобразовательной организации	
Социальные партнёры общеобразовательной организации, их роль, возможности в развитии, совершенствовании условий воспитания, воспитательной деятельности	
Значимые для воспитания проекты и программы, в которых общеобразовательная организация уже участвует или планирует участвовать (федеральные, региональные, муниципальные, международные, сетевые и др.), включённые в систему воспитательной деятельности	
Реализуемые инновационные, перспективные воспитательные практики, определяющие «уникальность»	

общеобразовательной организации; результаты их реализации, трансляции в системе образования	
Наличие проблемных зон, дефицитов, препятствий достижению эффективных результатов в воспитательной деятельности и решения этих проблем, отсутствующие или недостаточно выраженные в массовой практике.	
Дополнительные характеристики	
Особенности местоположения и социокультурного окружения общеобразовательной организации, историко-культурная, этнокультурная, конфессиональная специфика населения местности, включённость в историко-культурный контекст территории	
Контингент обучающихся, их семей, его социально-культурные, этнокультурные, конфессиональные и иные особенности, состав (стабильный или нет), наличие и состав обучающихся с особыми образовательными потребностями, с ОВЗ, находящихся в трудной жизненной ситуации и др.	
Организационно-правовая форма общеобразовательной организации, наличие разных уровней общего образования, направленность образовательных программ, в том числе наличие образовательных программ с углублённым изучением учебных предметов.	
Режим деятельности общеобразовательной организации, в том числе характеристики по решению участников образовательных отношений (форма обучающихся, организация питания и т. п.)	
Наличие вариативных учебных курсов, практик гражданской, духовно-нравственной, социокультурной, экологической и т. д. воспитательной направленности, в том числе включённых в учебные планы по решению участников образовательных отношений, авторских курсов, программ воспитательной направленности, самостоятельно разработанных и реализуемых педагогами общеобразовательной организации**.**	

СТАНЦИЯ 4. АСТЕРОИДНЫЙ ДОЖДЬ

Ни одно воспитательное средство не может быть хорошим или плохим, если оно взято в отрыве от целой системы влияний.

В.А. Караковский

Космический корабль состоит из отсеков, а программа воспитания состоит из трех разделов:

- целевого раздела;
- содержательного раздела
- организационного раздела.

Основу «Содержательного раздела» составляют модули. Они условно делятся на:

- Инвариативные
- Вариативные

Инвариантные модули согласно правовым условиям реализации общеобразовательных программ изменять нельзя, но можно дополнить вариативными модулями. Предлагаем разделить представленные модули на «Инвариант» и «Вариатив». Участники квеста получают карточки и распределяют их в две группы.

Рис 2. Схема 2.

После выполнения задания и проверки по эталону, предлагаем дополнить вариативные модули, исходя из особенностей, представляемой образовательной организации.

СТАНЦИЯ 5. СОБЫТИЙНАЯ КОМЕТА

Смысл образовательного события для науки о воспитании заключается в целевом компоненте: являясь плодом совместных инициативных усилий детей и педагогов, оно позволяет им получать разные, но непротиворечивые значимые результаты.

Б.Д.Эльконин

Путешествие – это событие. Сегодня нам нужно разработать систему тематических событий.

Предлагаем выбрать учебный предмет (название учебных предметов написаны на листах бумаги и перевернуты), и составить календарь событий по учебному предмету на учебный год

СТАНЦИЯ 6. ОКОЛОПОЛЯРНЫЕ ЗВЕЗДЫ

Давайте восклицать, друг другом восхищаться.

Высокопарных слов не стоит опасаться.

Давайте говорить друг другу комплименты —

Ведь это всё любви счастливые моменты.

Б.Окуджава

Уважаемые коллеги! В каждом коллективе важно поддерживать хорошее настроение, деловые отношения, тем более в долгом полете. Неслучайно в программе воспитания, в организационном разделе, есть часть, которая называется «Система поощрения социальной

успешности и проявлений активной жизненной позиции обучающихся».

Предлагаем вам найти ключики хорошего настроения для всех участников полета. Для этого надо решить кроссворд.

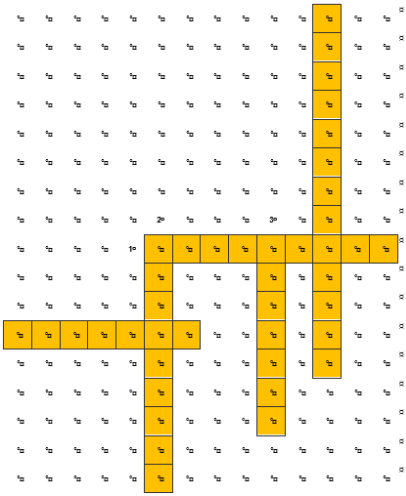


Рис. 4. Кроссворд.

1.Поощрение – это вид моральной санкции и метод воспитания, стимулирующий деятельность ребёнка.

2.Портфолио — это достижения за определённый период.

3. Благодарность – письмо родителям за хорошее воспитание ребенка и особые заслуги.

4. Грамота – наградной документ школьника, подтверждающий высокие результаты в каком-либо виде деятельности.

5. Рейтинг - это индивидуальный числовой показатель интегральной оценки достижений в учебе, образуемый путем сложения баллов, полученных в результате оценки отдельных учебных действий, по возможности с учетом коэффициента значимости («весового» коэффициента) этих действий в достижении образовательных целей.

После того, как участники разгадали кроссворд, им в качестве поощрения предлагается сделать «Фото на память» - селфи команды

Рис 5. Фотографии участников квеста.

СТАНЦИЯ 7. КВАНТОВАЯ ЗАПУТАННОСТЬ

Воспитание можно как-то измерить, а воспитанность — только почувствовать.

В.А. Караковский

Участникам игры предлагается прочитать текст, озаглавить его и в «пропуски» вставить слова из списка:

1. динамика
2. классными руководителями
3. наблюдение
4. отчёта
5. педагогическим советом или иным коллегиальным органом управления
6. перечень выявленных проблем,
7. проблемы, затруднения

8. саморазвития
9. совместной деятельности

Анализ воспитательного процесса

Результаты воспитания, социализации и **саморазвития (8)** обучающихся. Критерием, на основе которого осуществляется данный анализ, является **динамика (1)** личностного развития обучающихся в каждом классе.

Анализ проводится **классными руководителям**и **(2)** вместе с заместителем директора по воспитательной работе (советником директора по воспитанию, педагогом-психологом, социальным педагогом, при наличии) с последующим обсуждением результатов на методическом объединении классных руководителей или педагогическом совете.

Основным способом получения информации о результатах воспитания, социализации и саморазвития обучающихся является педагогическое **наблюдение (3)**. Внимание педагогов сосредоточивается на вопросах: какие проблемы, затруднения в личностном развитии обучающихся удалось решить за прошедший учебный год; какие **проблемы, затруднения (7)** решить не удалось и почему; какие новые проблемы, трудности появились, над чем предстоит работать педагогическому коллективу.

Критерием, на основе которого осуществляется данный анализ, является наличие интересной, событийно насыщенной и личностно

развивающей **совместной деятельности (9)** обучающихся и взрослых.

Итогом самоанализа является **перечень выявленных проблем (6)**, над решением которых предстоит работать педагогическому коллективу.

Итоги самоанализа оформляются в виде **отчёта (4),** составляемого заместителем директора по воспитательной работе (совместно с советником директора по воспитательной работе при его наличии) в конце учебного года, рассматриваются и утверждаются **педагогическим советом или иным коллегиальным органом (5)** управления в общеобразовательной организации.

После выполнения задания участникам предлагается «Матрица анализа воспитательной работы» и объясняется, как можно ее использовать при составлении рабочей программы воспитательной работы.

Таблица 3.

Матрица анализа воспитательной работы

Результаты воспитания, социализации и саморазвития обучающихся. **Критерием, на основе которого осуществляется данный анализ,** является динамика личностного развития обучающихся в каждом классе.	Анализ проводится классными руководителями вместе с заместителем директора по воспитательной работе (советником директора по воспитанию, педагогом-психологом, социальным педагогом, при наличии) с последующим обсуждением результатов на методическом объединении классных руководителей или педагогическом совете. Основным способом получения информации о результатах воспитания, социализации и саморазвития обучающихся является педагогическое наблюдение. ***Внимание педагогов сосредоточивается на вопросах***: • какие проблемы, затруднения в личностном развитии обучающихся удалось решить за прошедший учебный

	год; • какие проблемы, затруднения решить не удалось и почему; какие новые проблемы, трудности появились, • над чем предстоит работать педагогическому коллективу.
Состояние совместной деятельности обучающихся и взрослых	**Критерием**, на основе которого осуществляется данный анализ, является наличие интересной, событийно насыщенной и личностно развивающей **совместной деятельности** обучающихся и взрослых. **Анализ** проводится заместителем директора по воспитательной работе (советником директора по воспитанию, педагогом-психологом, социальным педагогом, при наличии), классными руководителями с привлечением актива родителей (законных представителей) обучающихся, совета обучающихся. **Способами** получения информации о состоянии организуемой совместной деятельности обучающихся и педагогических работников могут быть анкетирования и беседы с обучающимися и их родителями (законными представителями), педагогическими работниками, представителями совета обучающихся. **Результаты** обсуждаются на заседании методических объединений классных руководителей или педагогическом совете. **Внимание сосредоточивается на вопросах, связанных с качеством** (*выбираются вопросы, которые помогут проанализировать проделанную работу*): – реализации воспитательного потенциала урочной деятельности; – организуемой внеурочной деятельности обучающихся; – деятельности классных руководителей и их классов; – проводимых общешкольных основных дел, мероприятий; – внешкольных мероприятий; – создания и поддержки предметно-пространственной среды; – взаимодействия с родительским сообществом; – деятельности ученического самоуправления; – деятельности по профилактике и безопасности; – реализации потенциала социального партнёрства; – деятельности по профориентации обучающихся; *– и т. д. по дополнительным модулям, иным позициям в*

	п. 2.2.
Итогом самоанализа является перечень выявленных проблем, над решением которых предстоит работать педагогическому коллективу.	**Итоги самоанализа** оформляются в виде отчёта, составляемого заместителем директора по воспитательной работе (совместно с советником директора по воспитательной работе при его наличии) в конце учебного года, рассматриваются и утверждаются педагогическим советом или иным коллегиальным органом управления в общеобразовательной организации.

СТАНЦИЯ 8. МЛЕЧНЫЙ ПУТЬ

Сегодня главное для любой школы — чётко определить свои педагогические позиции, ясно осознать свою культурную миссию.

В.А. Караковский

Иногда кажется, что результат достичь невозможно, но мы настойчиво и последовательно идем к его достижению.

Для календарного плана воспитательной работы своей школы продумайте мероприятия, обеспечивающие достижение планируемых результатов в соответствии с ФГОС.

Таблица 4.

Планируемый результат в соответствии с ФГОС	Мероприятия, обеспечивающие формирование **ЗНАНИЙ** НОРМ и ценностей	Мероприятия, обеспечивающие развитие **позитивного отношения** к ценностям, нормам, правилам, знаниям	Мероприятия, обеспечивающие **включение в деятельность** в соответствии с нормами, ценностями, правилами
Становление ценностного отношения к своей Родине – России (ФГОС НОО-2022г.)			

Подведение итогов.

Итоги подводятся на линейке. Все участники квеста - победители, т.к. все усовершенствовали проектные умения, преодолели «черные дыры» непонимания.

Рефлексия.

Запомните: сколько бы вам не было лет — это самый подходящий возраст, чтобы Любить, Мечтать и Радоваться Жизни!

О.Рой.

«Три П»

Участникам предлагается продолжить предложения:

- Я хочу ПОХВАЛИТЬ себя за _____
- Я хочу ПОБЛАГОДАРИТЬ экипаж за _____
- Я хочу ПОБЛАГОДАРИТЬ ЦУП за _____

Литература

1. Примерная рабочая программа воспитания для общеобразовательных организаций. М, 2022 URL.: fgosreestr.ru - Текст электронный.
2. Энциклопедия Кругосвет. URL.: https://www.krugosvet.ru/enc/astronomiya/terminy-astronomicheskie - Текст электронный

Зубко С.П., Каратаева А.М.

ВЕРШИНА ЗДОРОВЬЯ

Содержательная цель*:* актуализация знания о здоровьесберегающей функции физической культуры.

Деятельностная цель: закрепление навыков общеразвивающих упражнений.

Задачи:

1. Создать условия для развития устойчивой мотивации к занятиям физической культуры и сохранение здоровья.
2. Показать межпредметную интеграцию, повторить и закрепить знания по вопросам здоровьесбережения.
3. Совершенствовать общефизическую подготовку обучающихся.
4. Стимулировать развитие скоростных и силовых способностей учеников

Участники: учащиеся параллели 5-6 классов по 10 человек из каждого класса.

Место проведение: спортивный зал и кабинеты школы.

Продолжительность: 45 минут.

Предметное содержание: межпредметный квест, охватывает следующие дисциплины общеобразовательного цикла: физическая культура, биология, ОБЖ.

Идея, общая концепция: В основе игры лежит легенда, из которой следует, что каждый класс должен пройти все этапы и добраться до вершины Здоровья.

Сюжет, станции (этапы): Сюжет представляет собой ряд событий, т.е. последовательность этапов, для прохождения которых используется сквозной сюжет, т.е. движение идет не последовательно, а точки связаны между собой только общим началом и концом, а так как участвует несколько команд, каждая команда начинает маршрут со своей точки.

Игра проходит по правилам в три этапа: общий сбор, жеребьевка, прохождение маршрута.

Общий сбор. Все команды собираются в назначенное время в назначенном месте, знакомятся с темой, целью и правилами игры, проходят инструктаж по технике безопасности.

Жеребьевка. Жеребьевка является частью первого задания. Капитаны команд получают конверты с маршрутным листом, где указаны все станции и с которой именно начинается игра для команды.

Прохождение маршрута. Маршрут предполагает 5 этапов. Команды начинают движение с разных точек, согласно своему маршрутному листу.

Таблица №1

Маршрутный лист

№	Этапы	Результат
1.	«Крокодил»	

2.	«Будь здоров»	
3.	«Витаминная»	
4.	«Мозговой штурм»	
5.	«Попрыгунчики»	

Ход квеста.

На каждом этапе находится судья по профилю этапа.

1 ЭТАП. «КРОКОДИЛ» (Спортзал)

Изобразить пантомимой спортивные дисциплины. Каждая команда вытягивают определение, изображают его, судья должен догадаться, что это. На выполнение 30 сек. Задача – показать, как можно больше дисциплин, чтобы команда их отгадала. За каждое правильное изображение вида спорта дается 3 балла.

Определения на карточках: Баскетбол. Волейбол. Художественная гимнастика. Дзюдо. Легкая атлетика. Футбол. Хоккей. Плавание. Конный спорт. Фехтование. Керлинг. Армреслинг. Шахматы. Тяжелая атлетика. Гребной слалом.

2 ЭТАП. «БУДЬ ЗДОРОВ» (Кабинет врача)

Участникам команды необходимо ответить на все вопросы, за каждый правильный ответ дается один бал, за неправильный ответ ноль.

Вопросы:

1. Его капля убивает лошадь (Никотин)
2. Какая жидкость переносит в организме кислород? (Кровь)
3. Какой овощ полезен для зрения? (Морковь)
4. Как называется наука о чистоте? (Гигиена)

5. Какой орган поражается у курильщиков прежде всего? (Легкие)

6. Тренировка организма холодом? (Закаливание)

7. Какое лекарственное растение используется для остановки кровотечения? (Подорожник)

8. В этом состоянии люди проводят треть своей жизни. Оно полезно и необходимо. (Сон)

9. Назовите витамин, который вырабатывается в организме человека только под воздействием солнечных лучей. (Витамин Д)

10. Мельчайший организм, переносящий инфекцию. (Микроб)

3 ЭТАП. «ВИТАМИННАЯ» (Столовая)

Участникам команды дается 3 минуты для того, чтоб составить здоровое меню на три приема пищи из предложенных продуктов. За правильное меню дается 5 баллов, за одну ошибку 4 балла, за две ошибки 3 балла, за три ошибки и больше 2 балла.

Продукты на карточках: Каша овсяная, овощной салат, 2 вареных яйца, кока-кола, апельсиновый сок, омлет, гречневая каша, куриная котлета на пару, яблоко, чипсы, попкорн, доширак, шоколад, молоко, пельмени, рыба с овощами, куриный бульон, 2 куска белого хлеба, 2 куска цельнозернового хлеба, чай, бутерброд с сыром, кефир, творожная запеканка, булка с сахаром, фастфуд, пицца.

4 ЭТАП: «МОЗГОВОЙ ШТУРМ». (Актовый зал)

Участникам команды дается 3 минуты для того, чтоб сложить как можно больше пазлов. За каждый правильно собранный пазл дается 2 балла.

Пазлы:

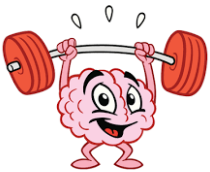


Рис 1. Примеры пазлов.

5 ЭТАП: «ПОПРЫГУНЧИКИ» (Спортзал)

Участникам команды необходимо попрыгать на скалке 30 секунд, результат всех участников складывается, после отдыха участники команды выполняют подъем туловища из положения лежа на спине, результаты все также складываются. За каждое выполненное упражнение дается один балл.

Подведение итогов. Подведение итогов проходит после прохождения маршрута и выполнения всех задания по маршрутному листу всеми командами. При подведении участвуют судьи со всех этапов. Общий результат подсчитывается по наибольшему количеству баллов.

Рефлексия.

Обучающимся можно предложить написать синквейн на тему «Здоровье». Синквейн - эффективный инструмент для анализа,

синтеза и обобщения знаний. Синквейн – краткое нерифмованное стихотворение, состоящее из 5 строк: 1 – одно ключевое слово, определяющее содержание темы; 2 – два прилагательных, характеризующих избранное понятие; 3 – три глагола, описывающие действия в рамках конкретной темы; 4 – короткое предложение, раскрывающее содержание темы; 5 – синоним ключевого слова (существительное).

Кособокова Т.Ф., Старостина Е.А.

ШПИОНСКИЕ СТРАСТИ

Цель - повышение мотивации к изучению информатики.

Задачи:

- стимулировать рост познавательной активности у обучающихся в процессе изучения информатики;
- способствовать воспитанию культуры общения, умению работать в команде;
- воспитывать внимание, сообразительность, находчивость, взаимопомощь.

Целевая аудитория: учащиеся 6 классов.

Место проведения: образовательное учреждение.

Продолжительность квеста: 60 минут.

Предметное содержание: моноквест по учебному предмету информатика.

Идея, общая концепция: квест про шпионов, в основе которого лежит задача для участников найти ценную информацию, которая приведет к месту важного тайника. В нем спрятан подарок от суперагентов шпионской службы.

Сюжет, станции (этапы).

Поскольку многие дети мечтают стать разведчиками, агентами, шпионами, то в основу сюжета данного квеста положена идея поиска подарка, который был спрятан суперагентами шпионской службы. Чтобы найти подарок участники должны будут расшифровать все секретные задания агентов.

Квест начинается с того, что участники находят конверт, на котором стоит гриф «Совершенно секретно» (конверт имеется в материалах квеста, нужно только распечатать). Открыв конверт, участники квеста находят там секретную шифрограмму с текстом: «Мы шпионили за вами целый год, и вчера все подтвердилось – вы обладаете феноменально-гениальными способностями. Наша служба нуждается в таких агентах! Чтобы окончательно убедиться в этом, вам предстоит решить шпионские задания, которые специально были подготовлены и спрятаны. Каждое задание приводит к следующему, пока не будет найден главный тайник, в котором вас ждет что-то ОЧЕНЬ важное и сверхсекретное! Приступайте к выполнению. Удачи…ГЕНЕРАЛ ШПИОНСКОЙ СЛУЖБЫ Королев Н.И.»

Вместе с шифрограммой участники найдут в конверте первую карточку с заданием, карандаш, стирательную резинку. Расшифровав

все задания, участники не только найдут подарок, но также получат еще одно письмо от генерала шпионской службы, в котором он сообщит ребятам, что они стали настоящими тайными суперагентами национальной шпионской службы.

Квест включает «Общий сбор» и «Прохождение маршрута».

Общий сбор. Все команды собираются в назначенное время в назначенном месте, знакомятся с темой, целью и правилами игры, проходят инструктаж по технике безопасности и получают карту прохождения квеста.

Прохождение маршрута. Команды начинают движение с разных точек, согласно своему маршрутному листу. Маршрут предполагает этапов. В каждой точке маршрута, участникам предлагается отгадать загадку, чтобы найти тайник, в котором лежит задание для команды. Тайниками могут быть любое место в кабинете: цветок, доска, шкаф, стул, парта, зеркало, подоконник, и т.д. На каждом этапе команду встречает спецагент, который при верно выполненном задании выдаёт команде карточку с буквой.

Ход квеста.

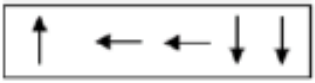
Девять заданий (готовые карточки с заданиями), за основу которых взята шпионская тематика. Задания в квесте можно менять местами или при необходимости сократить их количество. Квест требует активных действий в поиске подсказок (мест тайников) — после каждой разгаданной загадки необходимо искать следующий тайник. Организатор, перед проведением квеста раскладывает все

выбранные карточки с заданиями по тайникам. Задания для квеста можно взять из заданий прошлых лет всероссийского конкурса «Инфознайка» [1].

Описание заданий в квесте.

◊ «Путь шпиона» — задание для детей на внимательность.

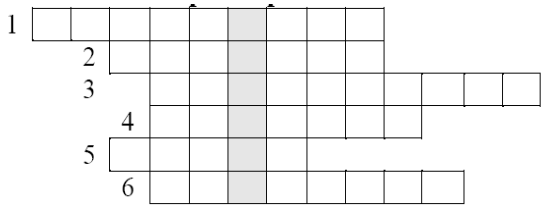
Начиная с ячейки (5;4) и двигаясь по стрелкам собери слово. Что означает полученное слово?



7	Ю	О	И	Т	Ю	У	У
6	Б	К	Ы	Ь	З	М	П
5	К	Ф	М	Й	Е	Н	Ъ
4	Е	Л	Е	И	Г	О	Н
3	Й	О	Р	М	А	Б	Л
2	П	Й	Ш	И	Ц	Ы	Я
1	М	В	Г	Я	Е	М	Ч
0	1	2	3	4	5	6	7

1) Музыкальное сопровождение
2) Увлеченный компьютерными играми человек.
3) Игровой сюжет.
4) Переодевание в костюмы известных персонажей.

◊ «Кроссворд шпиона»



1.Устройство в компьютере для обработки информации.

2. Съемное устройство для хранения информации.

3. Устройство для ввода информации.

4. Устройство для вывода информации.

5. Устройство для преобразования информации.

6. Расходная часть принтера.

◊ «Машина шпиона» — в задании участникам необходимо расшифровать слово.

Кодировочная машина КМ-2022 шифрует слова по особому правилу. Например, если ввести слово «кот», то получится слово «лпу». Девочка Алена повторила умной машине КМ-2022 одно и то же слово несколько раз. Алена не выговаривала одну букву, поэтому каждый раз машина выдавала сообщения «тйтлб», «цйцлб», «хйхлб». Какое слово говорила Алена?

1) Лагерь; 2) речка; 3 сарай; 4) шишка.

◊ «Шпионская логика» — задание на логику.

В изображениях спрятаны цифры. Для определения цифр заполни точки в словах под изображениями. В ответе выбери число, которое следует поставить вместо знака вопроса, чтобы получилось верное выражение.

1) 4; 2) 5; 3) 6; 4) 7.

◊ «Карта памяти агента» — задание на вычислительные навыки.

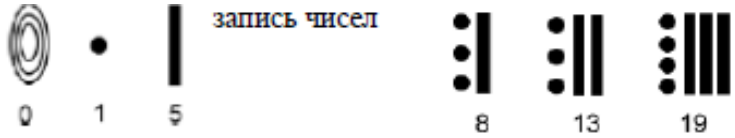
Петя и Коля купила две одинаковые флэшки каждая объемом 4Гб. Петя записал фотографии, израсходовав 34 Мб, а Коля записал фильм, который занял столько места, сколько оставалось на флэшке Пети. Каков общий объем памяти двух флэшек?

1) 4Гб; 2) 8Гб; 3) 2Гб; 4) 3Гб 66 Мб.

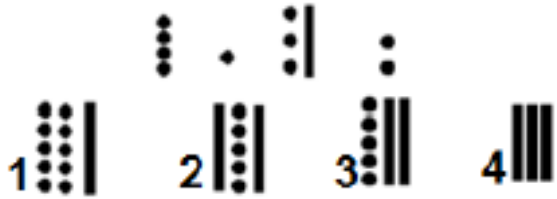
◊ «Служебная записка» — логическое задание, в котором участникам, используя буквы и цифры нужно найти специальный шифр.

Древние майя придумали свою систему счисления, в каждой позиции которой можно было разместить 20 чисел. Графемы чисел: 0 – «камень или ракушка», 1 – «точка», 5 – «палочка».

Как следует записывать числа показано на рисунке.



Какая графема правильно характеризует сумму следующих графем:



◊ «Шпионские штучки» — задание на знание устройства компьютера.

В результате поломки у Вити перестал выходить звук на колонки. Ему посоветовали купить новую звуковую карту. Какое устройство нужно выбрать Вите?

◊ «Дешифровщик» — логическое задание, в котором с помощью имеющейся таблицы для расшифровки, участник (и) должны разгадать текст послания.

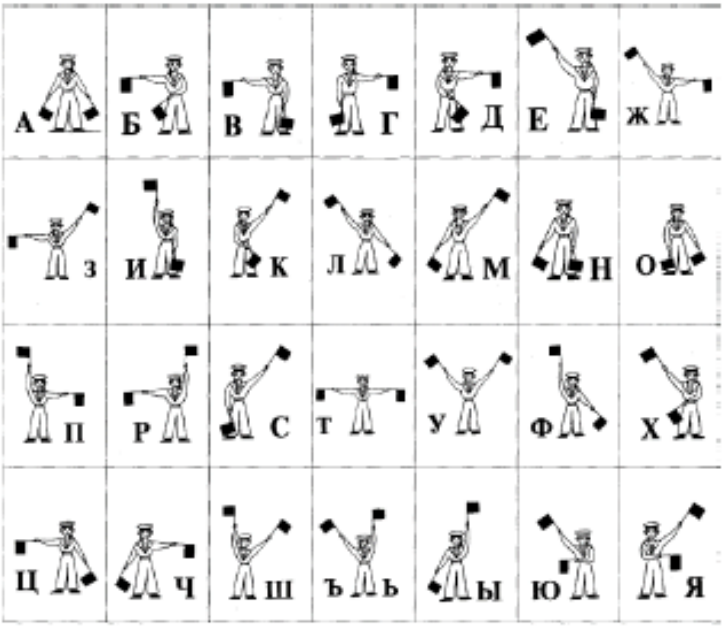
Используя азбуку Морзе, расшифруйте сигналы.

А •–	И ••	Р •–•	Ш ––––
Б –•••	Й •–––	С •••	Щ ––•–
В •––	К –•–	Т –	Ъ •––•–•
Г ––•	Л •–••	У ••–	Ы –•––
Д –••	М ––	Ф ••–•	Ь –••–
Е •	Н –•	Х ••••	Э ••–••
Ж •••–	О –––	Ц –•–•	Ю ••––
З ––••	П •––•	Ч –––•	Я •–•–

. . . —— . —— . —— —— . . . —— .

◊ «Шпион – хакер» — задание, в котором необходимо внимательно осмотреть зашифрованный текст и раскодировать его

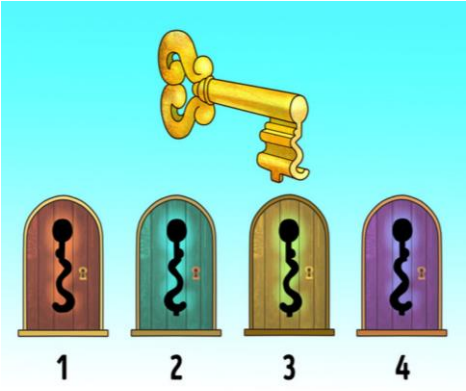
Перед вами флажковая азбука.



Определите, что означает сообщение.

1) Процессор; 2) Клавиатура; 3) Ноутбук; 4) Компьютер.

◊ «Ключник» — задание на внимательность



Подбери замочную скважину для ключа.

Подведение итогов.

На последнем этапе команда из полученных букв должна составить слово – ключ к открытию сейфа с подарками. Например, из полученных букв составить слово «процессор».

Рефлексия.

По окончании квеста ребята берут заготовленные смайлики, соответствующие их настроению после игры и размещают их на доске. Идет подведение итогов.

Литература.
1. Международный конкурс «Инфознайка». Задания прошлых лет. URL: https://www.infoznaika.ru/tasks.aspx /- - Текст: электронный/

Невольниченко Е.В.

ПУТЕШЕСТВИЕ ПО СТРАНЕ ЯЗЫКОЗНАНИЕ

Цель: повышение интереса к русскому языку через творческую и познавательную деятельность.

Обучающие задачи:

1. Формировать умения применять полученные знания на практике.

2.Формировать познавательный интерес учащихся к изучению русского языка.

Развивающие задачи:

1. Развивать логическое, аналитическое мышления, творческую активность и исследовательские способности учащихся.

2. Развивать коммуникативную и кооперативную компетенции, культуру общения.

Воспитывающие задачи:

1. Воспитывать любовь к родному языку.

2. Воспитывать культуру общения, умение работать в команде.

Целевая аудитория: обучающиеся 5-х классов.

Место проведения: кабинет русского языка, рекреация.

Продолжительность: 40 минут.

Предметное содержание: моноквест (русский язык).

Идея квеста.

Организация работы с поговорками в игровой форме, в форме путешествия. Организацию квеста освещают и комментируют школьные корреспонденты.

Оборудование и материалы:

1. Эмблемы, соответствующие названиям команд.
2. Маршрутные листы.
3. Таблички с названиями станций.
4. Табличка «Жюри».
5. Листы с заданиями по количеству команд на каждой станции.
6. Контрольный лист с ответами.
7. Грамоты для награждения команд.
8. Сводная ведомость для подведения итогов.
9. Видеокамера, фотоаппарат.
10. Конверты со словами для составления поговорок:

- Велик и могуч русский язык.
- Хорошую речь хорошо и слушать.
- Живое слово дороже мертвой буквы.
- Без языка и колокол нем.

11. Раздаточный материал для выполнения заданий.

Сюжет, станции.

Во время квеста обучающимся предлагается осуществить поиск пропавших слов из поговорок о русском языке и речи. Команды

получают маршрутные листы и отправляются в путь по станциям, где им будет предложено выполнить задания. Каждое правильно выполненное задание позволяет открыть одно слово. Также за выполнение заданий предусмотрено получение баллов. На каждом этапе все результаты поиска сначала обсуждаются в команде, затем оцениваются представителем жюри, выставляющим баллы за задание на своём этапе в маршрутный лист. По завершении квеста команды сдают жюри маршрутные листы для подведения итогов. Жюри подсчитывает баллы и оценивает правильность составленной поговорки. В конце проходит церемония награждения. Грамоты вручаются победителям, сертификаты – всем участникам.

Путешествие включает 5 станций:

«С места на место»

«Одного поля ягоды»

«Всему своё место»

«Кто есть кто»

«Двое из ларца одинаковых с лица»

Ход квеста.

*1. Инструктаж для участников***.**

- По горам, по долам мы отправляемся в увлекательное путешествие по стране Языкознание. В пути вы будете делать привал на пяти станциях, где вас ожидают задания. Если правильно решите задания, получите конверт с ключевым словом. В конце пути из ключевых слов вы должны будете составить поговорку о русском

языке или речи. Чем больше правильных ответов у вас будет, тем больше шансов правильно составить поговорку. Кроме того, за каждое задание вы будете получать баллы.

2. Жеребьёвка.

- Проверьте всё ли снаряжение у вас с собой: ручки, чтобы отвечать на вопросы; знания, которые помогут вам справиться с заданиями; верные друзья, готовые прийти на помощь. Кажется, всё взяли… Но…чего-то не хватает… Конечно, у вас нет карт, т.е. маршрутных листов, которые помогут вам не заблудиться в огромной стране Языкознание. Получить маршрутный лист и отправиться в путь вы сможете только тогда, когда разгадаете ребус. Отгадки станут названиями ваших команд.

Ребус для 1 команды:

Ответ: фонетика

Ребус для 2 команды:

Ответ: орфоэпия

Ребус для 3 команды:

Ответ: морфология

<u>Ребус для 4 команды:</u>

Ответ: синтаксис

3. Выдача маршрутных листов.

Маршрутный лист … команды

Название команды _____

Таблица 1

№ станции	Название станции	Баллы	Ключевое слово
1	«С места на место»		
2	«Одного поля ягоды»		
3	«Всему своё место»		
4	«Кто есть кто»		
5	«Двое из ларца одинаковых с лица»		

Прохождение маршрута и выполнение заданий

СТАНЦИЯ 1. «С МЕСТА НА МЕСТО»

Задание. Составь из букв данных слов существительные другого склонения, укажи тип склонения (1, 2, 3) во всех словах.

кукла - _____

каприз - _____

росинка - _____

банка - _____

коршун - _____

тьма - _____

иголка -_____

карета - _____

клоун - _____

пальто - _____

Ответ: Кулак (2скл.), приказ (2скл.), соринка (1скл.), кабан (2скл.), шнурок (2 скл.), мать (3 скл.), логика (1 скл.), ракета (1 скл.), кулон (2 скл.), лапоть (2 скл.).

За верный ответ 1 балл: 0,5 за слово, 0,5 за склонение. Всего 10 баллов

СТАНЦИЯ 2. «ОДНОГО ПОЛЯ ЯГОДЫ»

Задание. Найдите слова с одинаковым корнем в данном тексте. Подчеркните их. Как называется подобное явление в языке? Запишите свой пример, иллюстрирующий данное явление.

Дождик льет – кругом вода,
Мокнут столб и провода,
Мокнут кони и подвода,
Дым над крышами завода,
От бегущих быстрых вод
Задрожал водопровод.
Протекает небосвод
На земле водоворот,
А по лужам у ворот
Дети водят хоровод.

Ответ.

Вода, вод, водоотвод, водоворот - однокоренные слова

1 балл – все слова, 1 балл - термин. За свой пример – 2 балла. Всего 4 балла.

СТАНЦИЯ 3. «ВСЕМУ СВОЁ МЕСТО»

Задание. Вспомните известные вам устойчивые выражения и распределите между животными слова из списка: *дразнить, подложить, дробина, зонтик, понятно, масленица, пятая нога, седло, заморить, тёмная.*

Собаке - _____ Слону - _____

Рыбке - _____ Коту - _____

Червячка - _____ Корове - _____

Гусей -_____ Ежу - _____

Свинью - _____ Лошадка - _____

Ответ.

Собаке пятая нога, рыбке зонтик, червячка заморить, гусей дразнить, свинью подложить, слону дробина, коту масленица, корове седло, ежу понятно, темная лошадка.

По 1 баллу за каждый правильно составленный фразеологизм.

Всего 10 баллов.

СТАНЦИЯ 4. «КТО ЕСТЬ КТО»

Задание. Какими частями речи могут быть следующие слова: стих, мелок, жаркое? Составьте с ними словосочетания или предложения, чтобы было ясно, какая это часть речи.

Ответ.

Стих – имя сущ., глагол в прошедшем времени: выучить стих — ветер стих

Мелок — имя сущ., имя прилаг. в краткой форме: белый мелок – ручей мелок

Жаркое – имя прилаг., имя сущ.: жаркое лето — приготовить жарко

По 1 баллу за каждый правильный ответ. Всего 6 баллов.

СТАНЦИЯ 5. «ДВОЕ ИЗ ЛАРЦА, ОДИНАКОВЫХ С ЛИЦА»

Задание. Отгадайте, о каких предметах идёт речь и как называются такие слова.

1. Нас много в играх набирают, а иногда и на нос надевают.

2. В бою и рубят, и взрывают, а после боя развлекают.

3. Из земли я воду извлекаю, я ваши вещи сохраняю, законы музыки пишу и ничего в вознагражденье от человека не прошу.

4. Сейчас я, правда, устарела, а прежде было много дела, как выйду на зеленый луг, так забываю про досуг. Любая мода не вечна, не изменюсь лишь я одна: и девочки всегда и всюду носить меня, конечно, будут.

Ответ.

Очки, ключ, коса, шашки

Омонимы

По 1 баллу за каждое слово. За слово «омонимы» - 2 балла. Всего 6 баллов.

Подведение итогов и оглашение результатов.

Команды сдают жюри маршрутные листы. Жюри подсчитывает баллы и проверяет выполнение ключевого задания – правильность составленной поговорки.

Рефлексия.

Каждый участник составляет свою поговорку о русском языке.

Никитина С.Б.

ЛИТЕРАТУРНЫЙ КВЕСТ ПО ПРОИЗВЕДЕНИЮ В.П.КРАПИВИНА «ЛЁТЧИК ДЛЯ ОСОБЫХ ПОРУЧЕНИЙ»

Цель: создание условий для формирования интереса учащихся к творчеству В.П Крапивина.

Задачи:

1. Развитие интереса и любви к чтению
2. Расширять кругозор учащихся
3. Сплочение коллектива учащихся

Целевая аудитория: обучающиеся 2-4 классов

Место: 6 кабинетов и холл

Продолжительность: 50 минут

Предметное содержание: квест по произведению В.П.Крапивина «Летчик для особых поручений»

Идея, общая концепция.

Класс делится на команды, 5-6 человек. Каждая команда придумывает название, связанное с творчеством В. П. Крапивина. Команды получают маршрутный лист, начинают движение по станциям с разных точек. Передвигаясь от станции к станции, за правильные ответы получают кристаллы. В конце литературного квеста кристаллы закрепляем на модели парусника. Победителем становится команда набравшая большее количество кристаллов.

Сюжет, станции.

Путешествие по литературному произведению осуществляется, путем последовательного выполнения заданий на 7 станциях. Задания составлены таким образом, чтобы каждый ребенок мог погрузиться в литературное произведение. Начинается квест и заканчивается линейкой. После подведения итогов участникам предлагается принять участие в рефлексии.

Ход квеста.

ЛИТЕРАТУРНАЯ СТАНЦИЯ

Восстановите из строчек «Песню о клипере». Расставьте рядом со строчками цифры от 1 до 4, указывающие на правильный порядок строк в четверостишиях.

Маленький, но будто настоящий.

Жил-был старый корабельный мастер,

И однажды сделал он кораблик -

Молчаливый, трубкою дымящий.

Но однажды мастер умер.
Был фрегат отделан весь, как чудо,-
И кораблик остался у соседки.
От бизани до бушпритной сетки …

Что ж … Она его не обижала,
Только ей ни разу не приснился
Пыль сдувала, под стеклом держала,
Голос шквала или скрип штурвала.

По стеклу ходили тараканы …
Что ей море, якоря и пушки?
Куковала хриплая кукушка
Что ей синий ветер океана? ..

Среди шляпок, старых и затасканных,
Как он жил там – парусная сказка,
Пыльных перьев и гнилого фетра,
Чайный клипер, сын морей и ветра? ..

Повернув бушприт к окну слепому?
Что он видел тёмными ночами,
Или звал кого – нибудь на помощь?

Ветра ждал упрямо и отчаянно?

И проснулись влажные зюйд-весты,
Унесли кораблик на свободу.
Закипели грозовые воды.
Сдвинули потоки домик с места,

Он уплыл по золотым рассветам,
Пусть его хранит капризный ветер
По большим закатам ярко-красным.
На пути далёком и опасном …

Оценка: за каждый правильно составленное четверостишие команда получает кристалл.

СТАНЦИЯ ГЕОГРАФОВ

Нарисуйте карту по описанию места

- Ты ступай в Транспортное агентство, туда, где кассы для поездов, самолётов, автобусов, ковров – СА … Кха … В общем, для всего на свете.

- Это на Первомайской улице?

- Нет, это другие кассы. На улице Полярных Капитанов.

Алёшка и не слышал про такую улицу.

- Где это, дедушка?

- А, не знаешь? – хитро сказал старичок. – Слушай. Пойдёшь по Садовой до конца, там будет старый стадион …

- Ага! Мы зимой там военную игру устраивали.

- Ну вот. Ты его не обходи, а найди в заборе щель. И шагай напрямик. А как стадион-то перейдёшь да в другую щель вылезешь, там и будет улица Полярных Капитанов. А кассы – в доме номер двадцать два, по левую руку. Ну, ступай!

- Спасибо!

Оценка: Карта нарисована точно - 2 кристалла, на карте есть ошибки – 1 кристалл.

СТАНЦИЯ ЛЮБОЗНАТЕЛЬНЫХ

Игра «Ромашка»: дети отрывают лепестки цветка и отвечают на выбранный вопрос. Время ответов на все вопросы ограничено – 3 минуты.

1. Каких животных встретим на страницах произведения?

2. Что собирала Софья Александровна?

3. В какой город должен был отправиться Алёша, чтобы найти кораблик?

4. На каком транспорте Алёша отправился искать кораблик?

5. Из каких имён составлено название АнтАркТиДа?

6. Почему Антон стал лётчиком для особых поручений?

Оценка: за каждый правильный ответ команда получает кристалл.

СТАНЦИЯ ИЗОБРЕТАТЕЛЕЙ

Постройте по чертежам самолёт.

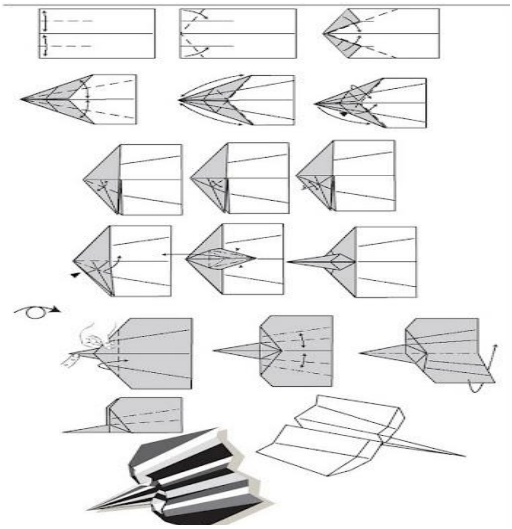


Рис 1. Чертеж самолета.

Оценка: Самолёт построен в соответствии с чертежом, аккуратно, точно – 2 кристалла

Самолёт построен неточно – 1 кристалл

При подведении итогов проводится состязание в дальности полёта самолёта. Самолёт, команды, улетевший дальше получает дополнительный кристалл.

СТАНЦИЯ ИССЛЕДОВАТЕЛЕЙ

Расшифруй названия других произведений вошедших в серию В.П. Крапивина «Летящие сказки», с помощью свечи, акварельных красок и цветных карандашей. («Старый дом», «Ковёр-самолёт», «Дети Синего Фламинго», «Возвращение клипера «Кречет», «Тополиная рубашка» написаны воском, молоком, лимонным соком.) Дети в ходе эксперимента проявляют записи.

Оценка: за каждое название 1 кристалл

СТАНЦИЯ «КОВЁР ИДЕЙ»

Каждая команда должна придумать продолжение истории про Летчика для особых предложений.

Оценка: организаторы начисляют 1, 2, 3 кристалла за работу. Учитывая критерии: оригинальность, стиль автора,

СТАНЦИЯ «ТВОРЧЕСКАЯ МАСТЕРСКАЯ»

Все дети встречаются на данной станции.

Дети при подготовке к квесту дома готовят иллюстрации к произведению, а на станции должны составить книжку – иллюстраций. К каждой иллюстрации подобрать отрывок из произведения, 1-2 предложения. Собирают все рисунки в книжку, рисуют обложку.

Подведение итогов.

Жюри подсчитывает баллы и определяет победителя и призеров. Результаты оглашаются на линейке

Рефлексия.

Метод «Игра в прилагательные»

Все участники садятся в круг. Каждый участник называет одно прилагательное, которое характеризует квест.

Метод «Всё у меня в руках»

Каждый участник получает белый лист и карандаш. Обведите руку. Напишите:

- на большом пальце, какие фрагменты произведения я хочу перечитать;

- на указательном - над какими качествами своего характера я бы хотел поработать;

- на среднем - что мне понравилось во время квеста;

- безымянный - моё настроение;

- мизинец, что ещё хотел прочитать.

Олькова Е.Л.

TOUR DE FRANCE

Данный квест рекомендуется проводить как итоговую работу по темам «Праздники во Франции», «Франция – страна, изучаемого языка». Квест носит игровой характер и призван расширить кругозор учащихся. Может использоваться как на уроке французского языка, так и во внеурочной деятельности.

Цель - повышение мотивации к изучению французского языка и изучению культуры изучаемого языка.

Задачи:

- Повторить и обобщить знания обучающихся по изученной теме (Страноведение Франции);
- Способствовать воспитанию культуры общения, умению работать в команде;
- Воспитывать внимание, сообразительность, находчивость, взаимопомощь.
- Расширить кругозор учащихся о культуре страны изучаемого языка.

Целевая аудитория: обучающиеся, изучающие французский язык, как первый, так и как второй иностранный язык. (начальный уровень А1)

Место проведения: образовательное учреждение.

Продолжительность квеста: 45 минут.

Предметное содержание: моноквест по учебному предмету «французский язык».

Идея: ребята приехали в страну изучаемого языка и путешествуют по разным регионам, городам, посещают знаковые места и достопримечательности, разгадывают аутентичные ребусы и кроссворды.

Сюжет: представляет собой ряд заданий, т.е. последовательность этапов, для прохождения которых разрабатываются правила. В данном случае сюжет линейный, т.е. движение от одной точки, где необходимо выполнить задание, чтобы добраться к другой. В каждом классе в параллели проводится данный квест, а затем подводятся итоги по количеству набранных баллов среди классов в параллели, и выигрывает тот класс, который набрал наибольшее количество баллов за квест. Квест может быть проведён в каждом классе во время урока или же может быть внеклассным мероприятием для всех классов в параллели. Для подведения итогов все классы собираются вместе.

Ход: Предполагается, что ранее на уроках ребята познакомились со страноведческой информацией.

На первом этапе оглашаются станции, ребята выбирают такой порядок станций, который им нравится больше (обсуждают в команде и строят маршрут), по этому маршруту учитель проводит квест, количество заданий для всех классов одинаковое. Если же квест проводится как внеклассное мероприятие по предмету среди всех классов в параллели, то для каждой команды учителем разрабатывается персональный маршрут.

ТЕКСТ ЗАГАДОК И РАЗГАДОК для каждого этапа

1. Les fêtes et les félicitations!

Подобрать поздравительное выражение к праздничным датам. (На столе разрезанные карточки с праздничными датами и поздравительными выражениями. Учащиеся должны их подобрать друг к другу. За каждый верный ответ 1 балл, максимальное количество баллов 4)

1. C'est le 1 Janvier. – Bonne Anné!
2. C'est le 1 Avril. – Poisson d'Avril.
3. C'est le 14 Juillet – Vive la République!
4. C'est le 25 Décembre. –Joyeux Noël!

2. Les curiosités de la France.

Подобрать подписи к достопримечательностям Франции. (На столе карточки с картинками и подписями к ним. Необходимо верно подобрать названия достопримечательностей. За каждый верный ответ 1 балл, максимальное количество баллов 6)

La tour Eiffel, Paris

Le Louvre, Paris

Le Mont Saint- Michel, Normandie

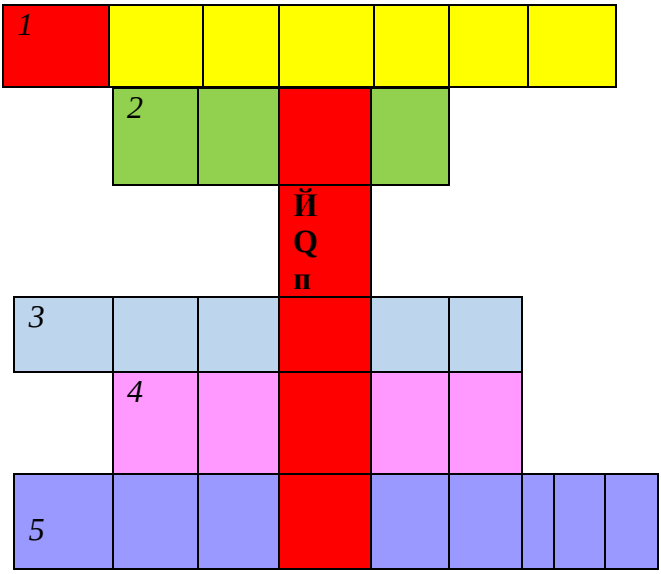
Opéra Garnier, Paris

l'Arc de Triomphe, Paris

Notre Dame de Paris, Paris

3. *La principale fête religieuse en France***.**

(Необходимо разгадать кроссворд, в кроссворде зашифрованы символы французских праздников, и найти название праздника, максимальное количество баллов 6, 1 балл за каждое угаданное слово + 1 балл за название праздника, если какое-либо слово не угадано вычитается 1 балл)



1. Le symbole de 1er avril (poisson)
2. Comment appellee-t-on le dernier mardi avan le Carême? (gras)
3. La fleur de 1er mai. (muguet)
4. Le symbole du 14 février. (coeur)
5. La fête des Morts. (Toussaint)

Ответ в красной колонке – **Pâques**

5.Le Noël

(Необходимо перевести слова и по первым буквам написать слово, которое обозначает: как называется день во Франции в канун Рождества, за каждое переведённое слово 1 балл (всего 9) + 5 баллов за правильно угаданное слово, максимальное количество баллов 14). Слова можно писать без артиклей.

Слова для перевода:

Платье, церковь, ваза, этаж, интернет, лев, книга, апельсин, снег.

La robe, l'église, le vase, l'étage, l'internet, le lion, le livre, l'orange, la neige.

Слово-отгадка: le Réveillon

6. Connaissez-vous la France?

Предлагается выполнить тест по страноведению с выбором ответов.(за каждый ответ 1 балл, максимальное количество баллов 5)

1.Сколько во Франции регионов?

a) 54

b) 18

c) 27

2. Цвета Французского флага расположены в следующем порядке:

a) Синий, белый, красный.

b) Красный, белый, синий.

c) Синий, красный, белый.

3.Какая птица является символом Франции?

a) Голубь;

b) Петух;

c) Орёл.

4. Гимн Франции называется:

a) Интернационал;

b) Триумфальный марш

c) Марсельеза.

5. День независимости Франции (День взятия Бастилии) празднуется:

a) 14 июля

b) 14 июня

c) 14 октября

Подведение итогов.

На маршрутном листе учителем пишется количество баллов, которое набрал класс за время квеста.

Рефлексия.

Для этапа рефлексии все классы, принявшие участие, собираются вместе. Перед тем, как будут подведены итоги квеста, ребятам предлагается написать пожелания командам соперникам, можно на французском языке, можно на русском языке. Команды зачитывают друг другу свои пожелания. После этого учитель подводит итоги и объявляет победителей квеста. Можно вручить небольшие сувениры или оценить участие в квесте.

Федюнина Н.А.

IN THE WORLD OF BOOKS

Содержательная цель: актуализировать знания по теме «Книги и писатели».

Деятельностная цель: закрепить навыки употребления тематической лексики в речи, мотивировать учащихся на дальнейшую работу по теме.

Задачи:

Создать условия для повышения интереса и мотивации к изучению языка.

Развивать языковую догадку.

Совершенствовать навыки говорения.

Показать межпредметную связь английского языка и литературы.

Участники: учащиеся 7 или 8 класса (2 команды по 6-7 человек/ 3 команды по 4-5 человек)

Место проведение: 3 кабинета украшенных портретами писателей, изображениями обложек книг

Продолжительность: 45 минут

Предметное содержание: моноквест по английскому языку, по теме «Книги и писатели».

Идея, общая концепция: используя определенные подсказки, учащиеся выполняют различные задания на нахождение слов, составление предложений, сопоставление, устные высказывания по определенным ситуациям. Таким образом, будет организовано повторение и закрепление лексического материала.

Сюжет, раунд: Для каждого раунда подготовлен и оформлен кабинет**.** Команды проходят раунды в разном порядке. В каждом

раунде квеста команде нужно набрать больше баллов, чем соперник, для получения подсказок, которые помогут отгадать загаданное слово. Чем меньше подсказок соберет команда, тем сложнее будет отгадать слово. В конце квеста баллы суммируются, и выдается соответствующее количество подсказок.

Таблица 1

Маршрутный лист

№	**Станции (команда1)**	**Количество полученных подсказок**	**Станции (команда 2)**
1.	“Find the Words”		“Find the Words”
2.	“Genres of Books”		“Genres of Books”
3.	“Writers and Books”		“Writers and Books”
4.	“The most famous books and genres”		“The most famous books and genres”
5.	“Think and speak”		“Think and speak”
6.	“Put everything in Order”		“Put everything in Order”
7.	Итоговый		Итоговый

Ход квеста.

Учитель ведет квест, отмечает количество баллов, раздает подсказки.

1 раунд. Find the Words («Найди слова»)

Учащимся необходимо найти 12 слов из изученной лексики в квадрате с буквами. Время выполнения задания – 5 минут. Если учащиеся находят все слова за отведенное время, они получают подсказку.

Find 12 words on the topic in this square. The words can go across or down (→ ↓).

Таблица 2

u	c	e	f	a	c	p	l	o	t
b	o	d	l	e	w	q	a	u	f
p	m	i	e	f	r	u	v	p	i
l	e	k	g	h	i	s	y	o	c
a	d	v	e	n	t	u	r	e	t
y	y	i	n	s	e	m	u	t	i
o	v	z	d	a	r	h	e	r	o
f	a	i	r	y	t	a	l	e	n
l	c	h	a	r	a	c	t	e	r
b	i	o	g	r	a	p	h	y	w

Key (ключ):

Across:	*Down:*
adventure	writer
character	poet
plot	comedy
fairy tale	legend
biography	fiction
hero	play

2 раунд. Genres of Books («Жанры книг»)

Учащимся необходимо соотнести жанры книг с их описанием. Время выполнения задания – 5 минут. После выполнения задания учащиеся получают подсказку.

Таблица 3

Match the type of the book with its description	
1. science fiction	a) a story or set of stories explaining the early history of a group of people or about natural events or facts
2. an adventure story	b) a description of a person's life written by someone
3. a fairy tale	c) books about imaginary events in the future, often with space travel and life on other planets
4. a detective story	d) a funny story that makes people laugh
5. a biography	e) an exciting story about one or several characters who go on an unusual journey and do new and dangerous things
6. a myth	f) a story for children with magical events and magical creatures
7. a humorous story	g) a story about some kind of a crime and a person or people who investigate it

Key (ключ): 1c 2e 3f 4g 5 b 6a 7d

3 раунд. Writers and Books («Писатели и книги»)

Учащиеся соотносят имена и фамилии писателей с названиями книг. Время выполнения задания – 10 минут. Для получения подсказки учащимся нужно соотнести минимум 6 писателей и книг правильно, за что они получают подсказку.

Match the writers to their books.

Таблица 4

1. Lewis Caroll	a) The Lord of the Rings
2. Daniel Defoe	b) The Jungle book
3. Jerome K. Jerome	c) Harry Porter
4. Mark Twain	d) Around the World in Eighty Days
5. John Tolkien	e) Alice's Adventures in Wonderland
6. Oscar Wilde	f) Sherlock Holmes
7. Joanne Rowling	g) Three Men in a Boat
8. Joseph Rudyard Kipling	h) Robinson Crusoe
9. Jules Verne	i) The Adventures of Tom Sawyer
10. Arthur Conan Doyle	j) The Picture of Dorian Grey

Key (ключ): 1e 2h 3g 4i 5a 6j 7c 8 b 9d 10f

4 раунд. The most famous books and genres («Самые известные книги и жанры»)

Учащиеся соотносят жанры книг с картинками (книжными обложками). Время на выполнение 5 минут. Для получения подсказки нужно соотнести минимум 6 книг и жанров.

Match the pictures to the types of the books				
a war novel	an adventure story	a thriller	a humorous story	a fairy tale
science fiction	a biography	a poetry book	a detective story	

Key (ключ):

1 – adventure story 2 – science fiction 3 – a thriller

4 – a biography 5 – a fairy tale 6 – a war novel

7 – a humorous story 8 – a poetry book 9 – a detective story

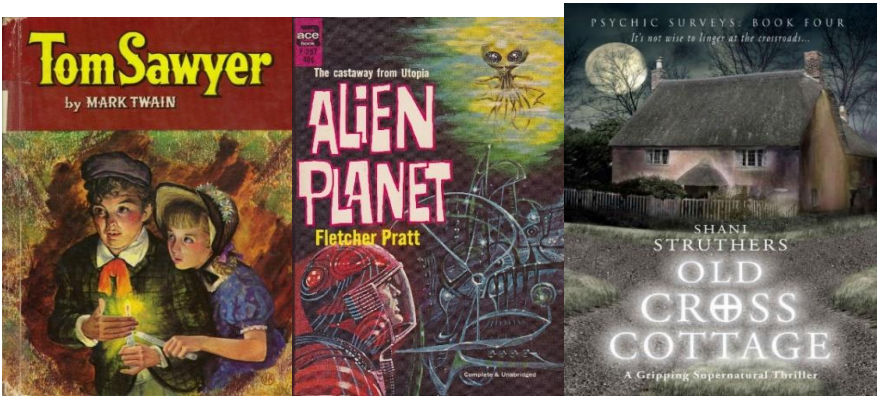


Рис 1. Примеры обложек книг на английском языке.

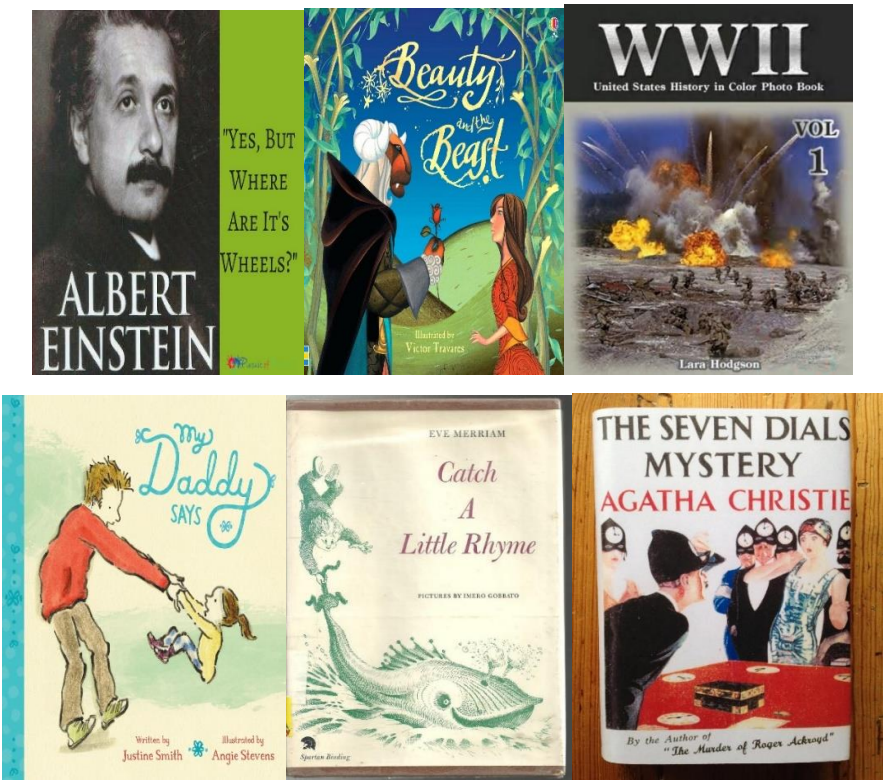


Рис 2. Примеры обложек книг на английском языке.

5 раунд Think and speak («Думай и говори»)

Учащимся предлагаются 3 ситуации, по которым они должны высказаться. Учащиеся должны сказать по несколько предложений по каждой ситуации. Они получают подсказку, если ученики составят минимум по два предложения по каждой ситуации. Время на выполнение задания – 5-7 минут.

Read the following situations and get ready to speak about them.

Imagine you and your friend are invited to your friend's birthday party. You think that a book is a better present. Prove it to your friend, giving arguments.

Imagine that you have read a very interesting book. You would like your friend to read it. What would you say about this book to make your friend read it?

Imagine that a very famous writer has come to your school. What questions would you like to ask him?

6 раунд Put everything in Order («Расставь все по порядку»)

Учащимся нужно расставить слова в правильном порядке, чтобы получились предложения. Время на выполнение задания - 5 минут. За выполненное задание учащиеся получают подсказку.

Put the words in the correct order to make sentences.

1. interesting / is / book / and / the / to read / easy.
2. usually / stories / I / based / prefer / life / on / real.
3. you / what / books / enjoy / do / reading?
4. fond / reading / science / you / of / are / fiction?
5. truthful / is / a / very / this / story.
6. pictures / facts / the / full / is / book / and / real / of.

Key (ключ):

1. The book is interesting and easy to read.

2. I usually prefer stories based on real life.

3. What books do you enjoy reading?

4. Are you fond of reading science fiction?

5. This is a very truthful story.

6. The book is full of real facts and pictures.

7. The author of the book has a rich imagination.

6 этап «Итоговый»

Команды получают заработанные подсказки, с их помощью разгадывают загаданное слово.

Подведение итогов.

Если несколько команд дали правильный ответ, то объявляются несколько победителей.

Чернышева Ю.С.

IDIOM BATTLE (БИТВА ИДИОМ)

Цель - закрепление навыков употребления идиоматических выражений в речи

Задачи:

1. Создать условия для повышения интереса и мотивации к изучению языка.
2. Развивать языковую догадку.
3. Совершенствовать навыки говорения.

4. Показать межпредметную связь английского и русского языков.

Участники: учащиеся 11 класса (2 команды по 6-7 человек/ 3 команды 4-5 человек)

Место проведение: учебные кабинеты украшены картинками по тематике идиом

Продолжительность: 45 минут

Предметное содержание: моноквест по английскому языку, включает задания по идиоматическим выражениям.

Идея, общая концепция: используя определенные подсказки, учащиеся должны разгадать идиомы и их значения.

Сюжет, раунд: все команды собираются в 1 кабинеты и представляют «Домашнее задание», затем получают маршрутные листы и следуют по станциям согласно им.

В каждом раунде квеста команде нужно набрать больше баллов, чем соперник, для получения подсказок, которые помогут отгадать «Идиому дня» (главный фразеологизм игры). Чем меньше подсказок соберет команда, тем сложнее будет разгадать идиому. Учащиеся заранее делятся на команды, т.к. заранее дается домашнее задание. В конце квеста баллы суммируются, и выдается соответствующее количество подсказок.

Таблица 1

Маршрутный лист

№	Станции (команда1)	Количество полученных подсказок	Станции (команда 2)
1.	«Домашнее задание»		«Домашнее задание»
2.	«Кинозал»		«Мозговой штурм»
3.	«Мозговой штурм»		«Кинозал»
4.	«Странные картинки»		«Потерянное слово»
5.	«Потерянное слово»		«Странные картинки»

Ход квеста.

Учитель ведет квест, отмечает количество баллов, раздает подсказки.

1 ЭТАП: «ДОМАШНЕЕ ЗАДАНИЕ»

Учащиеся готовят заранее, а далее на уроке разыгрывают сценки (2-3 по договоренности) с загаданной идиомой. По разыгранным ситуациям другой команде нужно догадаться, о чем идет речь, назвать идиому на английском языке.

Тематика идиом также определяется заранее. Например, идиомы по теме: погода, еда, здоровье, одежда, животные и т.п.

2 ЭТАП: «КИНОЗАЛ»

Участником команды необходимо посмотреть видео на английском языке об определенных идиомах. После чего, подобрать точный эквивалент на русском языке (три видео). Команда, подобравшая наиболее точный перевод, получает подсказку.

Например:

Put all eggs in one basket

Have an egg on one’s face

A bad egg.

(Для получения подсказки нужно дать все три эквивалента)

3 ЭТАП: «МОЗГОВОЙ ШТУРМ»

Команда вытягивает карточку с тематикой идиом. Участники должны назвать как можно больше фразеологизмов по теме. (Для получения подсказки необходимо назвать минимум 7 идиом по теме)

Например, тема «Еда»: go bananas, a piece of cake, bad egg, spill the beans etc)

4 ЭТАП: «СТРАННЫЕ КАРТИНКИ»

По представленным картинкам нужно догадаться, о какой идиоме идет речь. На обдумывание каждой идиомы команде дается 1 минута. Каринки подобраны таким образом, что передают дословный смысл на русском языке. Используя логику и воображение, нужно понять, какая английская идиома с переносным значением представлена на картинке. (Для получения подсказки нужно отгадать как минимум 3 картинки)

5 ЭТАП: «ПОТЕРЯННОЕ СЛОВО»

Участники получают карточки с идиомами, в которых пропущены слова. Варианты пропущенных слов также предоставляются участникам. Нужно подобрать слова и догадаться о значении.

Например: It’s all … to me.

Chinese, Greek, English, Japanese etc.

6 ЭТАП «ИТОГОВЫЙ»

Команды получают заработанные подсказки, с их помощью разгадывают «идиому дня».

Подведение итогов.

Если несколько команд дали правильный ответ, то объявляются несколько победителей.

Четина В.В.

КРУГОСВЕТНОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ

Цели квеста:

1) развитие устойчивой учебно-познавательной мотивации и интереса к учению*;*

2) развитие умений самостоятельно оценивать правильность выполнения действия;

3) воспитание культуры общения, умению работать в команде, развитие умений организовывать и планировать учебное сотрудничество с учителем и сверстниками, определять цели и функции участников, способы взаимодействия; планировать общие способы работы;

4) развитие исследовательских способностей, формирование умения анализировать, сопоставлять, делать выводы о полученной информации,

5) формирование знаний выдающихся географических открытий и путешествий, оценить уровень развития умений кодировать и декодировать тексты по заданной кодовой таблице.

Целевая аудитория: обучающиеся 5 класса.

Место: квест проходит в помещениях образовательной организации.

Продолжительность проведения занятия: 45 мин.

Предметное содержание: межпредметный квест, охватывает дисциплины общеобразовательного цикла география и информатика.

Оборудование: мультимедийное оборудование; карточки с заданиями, конверты, маркеры, смартфоны с приложением для считывания QR-кода.

Идея, общая концепция. В основе игры лежит *легенда*, из которой следует, что злоумышленники установили пароли на все компьютеры в кабинете, но оставили нам подсказку. Нам с вами нужно выполнить все задания и подобрать пароль.

Сюжет, станции.

Игра проходит по правилам в четыре этапа: общий сбор, деление на команды (стартовое задание), прохождение маршрута, включающего 4 задания, и этап рефлексии.

Общий сбор. Все команды собираются в назначенное время в назначенном месте, знакомятся с темой, целью и правилами игры, проходят инструктаж по технике безопасности.

Деление на команды. Деление на команды является частью первого задания. Каждый учащийся вытягивает карточку с заданием, в котором должен расшифровать слово с помощью азбуки Морзе. Далее участники объединяются в команды в соответствии с расшифрованной фамилией известного мореплавателя.

Прохождение маршрута. Маршрут предполагает 5 заданий.

Ход квеста.

СТАРТОВОЕ ЗАДАНИЕ. Для успешной работы вам необходимо разделиться на команды. Чтобы узнать, кто в какой команде, выберите карточку и расшифруйте с помощью азбуки Морзе (рис.1).

– – •– – –• • •–•• •–•• •– –•

(Расшифровка: Магеллан)

–•– ––– •–•• ••– – – –•••

(Расшифровка: Колумб)

–• •• –•– •• – •• –•

(Расшифровка: Никитин)

–•– •–• ••– ––•• • –• – – – – – • •–• –•

(Расшифровка: Крузенштерн)

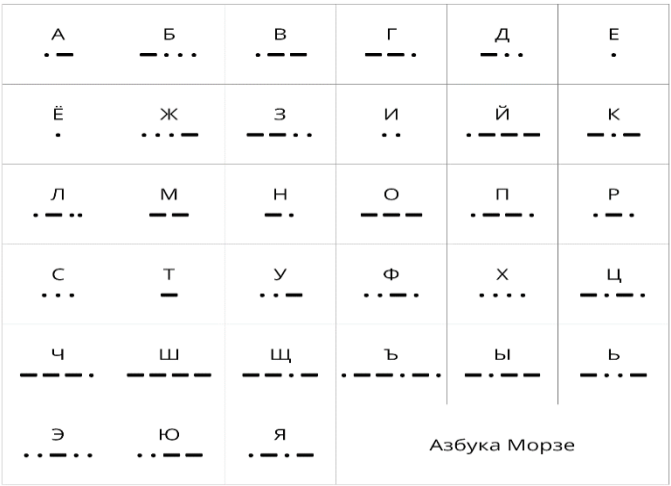


Рис. 1. Азбука Морзе

ЗАДАНИЕ 1. С помощью QR сканера узнайте основные точки маршрута путешествия мореплавателя. Отметьте эти точки на карте и нарисуйте красным маркером маршруты путешествия.

Задание 1 для группы «Магеллан»

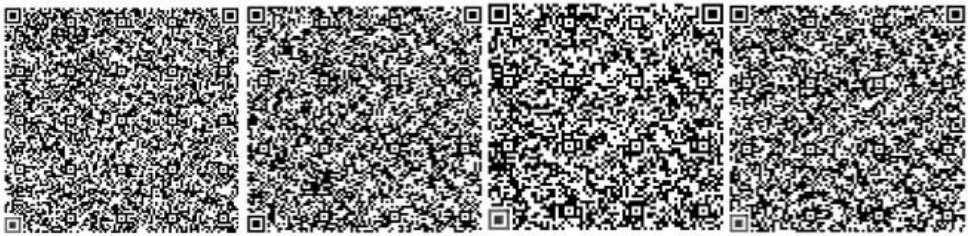


Рис. 2. QR-коды для команды «Магеллан»

Расшифровки: Санлукар-де-Баррамеда – Берега Африки – р. Ла-Плата; Огненная Земля -Магелланов пролив – Тихий океан - Филлипинские острова; Мыс Доброй Надежды; Зеленый мыс.

Рис. 3. Карта для группы «Магеллан»

Задание 1 для группы «Колумб»

Рис. 4. QR-коды для команды «Колумб»

Расшифровка: Палос – Канарские острова - Сан-Сальвадор; Кадис - Доминика - Гваделупа и Антильские о-ва - Гаити – Куба - Ямайка -Хувентуд; Гвадалквивир - Канарские - Зелёный Мыс - Тринидад - Санто-Доминго; Кадис - Канарские острова - Матининьо. - Антильский архипелаг - Панама.

Рис. 5. Карта для группы «Колумб»

Задание 1 для группы «Никитин»

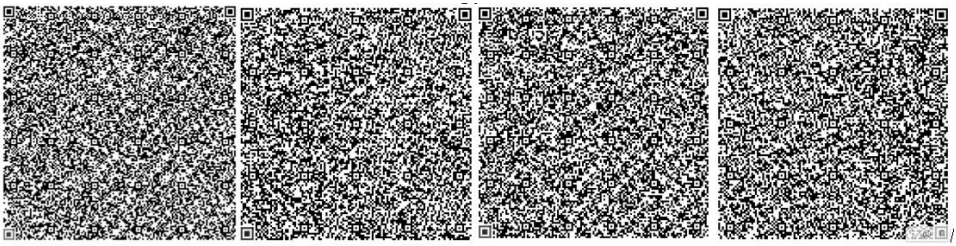


Рис. 6. QR-коды для команды «Никитин»

Расшифровка: Тверь – Ярославль – Казань – Сарай -Астрахань – Дербент; Сари – Ормуз – Берега Индии – Камбей; Все города Индии - Бидар - Дабула – Аравийское побережье – Ормуз; Трапезунда – Гурфуз – Киев –Смоленск.

Рис. 7. Карта для группы «Никитин»

Задание 1 для группы «Крузенштерн»

Рис. 8. QR-коды для команды «Колумб»

Расшифровка: Кронштадта - Копенгаген Канарские острова – экватор – Бразильское побережье; Остров Пасхи – Гавайи – Качатка – Аляска – Ситка; Япония – Нагасаки - Японское море - Курильские – Сахалин; Индийское море – мыс Доброй Надежды – о. Св. Елены – Англия – Кронштадт.

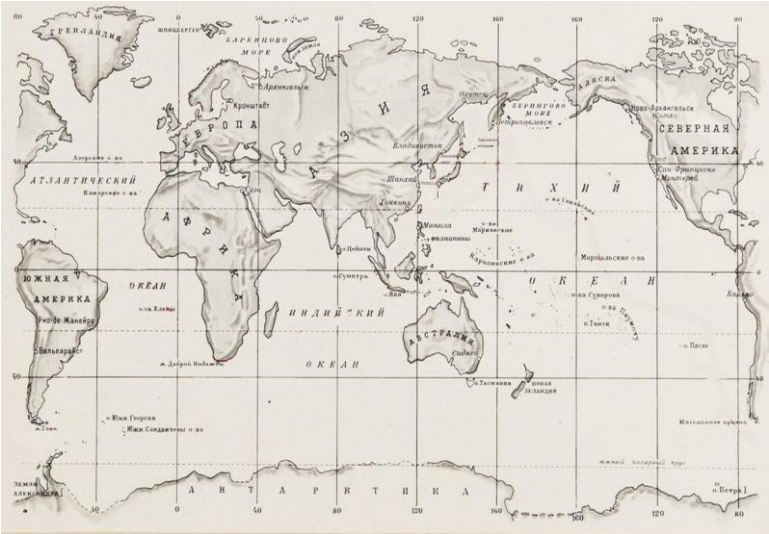


Рис. 9. Карта для группы «Крузенштерн»

ЗАДАНИЕ 2. С помощью семафорной азбуки (рис. 14) расшифруйте послание. Это послание является важным открытием. Для эффективной работы разделите слова между участниками команды.

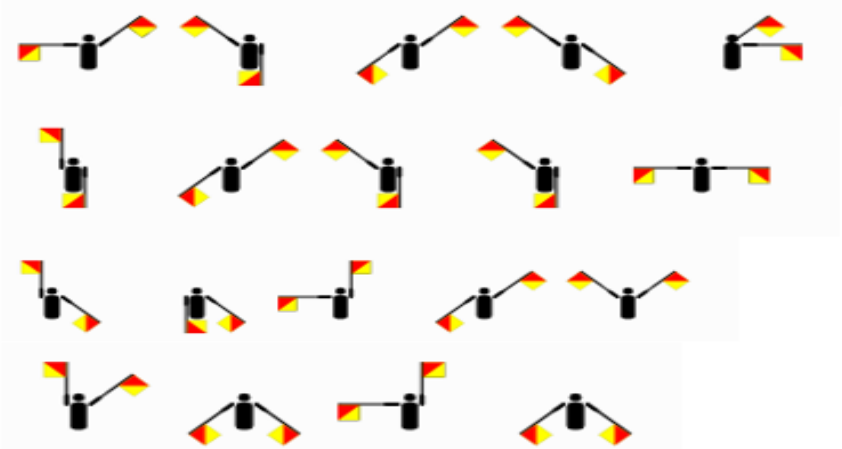


Рис. 10. Задание 2 для группы «Магеллан»

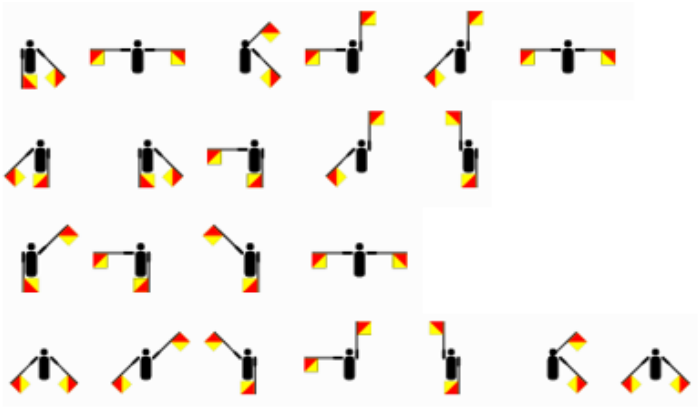


Рис. 11. Задание 2 для группы «Колумб»

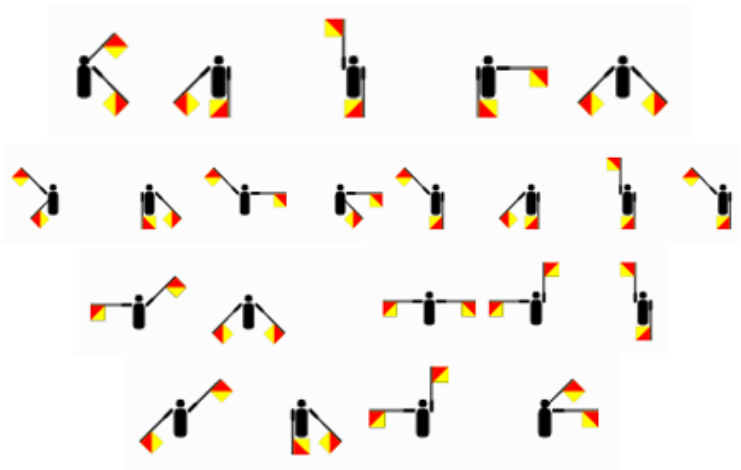


Рис. 12. Задание 2 для группы «Никитин»

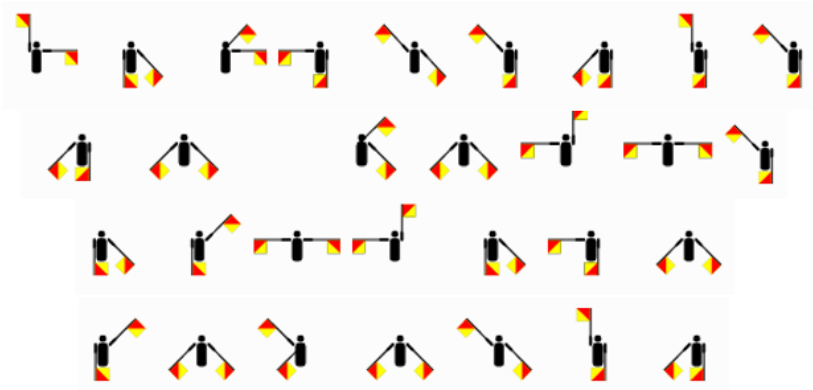


Рис. 13. Задание 2 для группы «Крузенштерн»

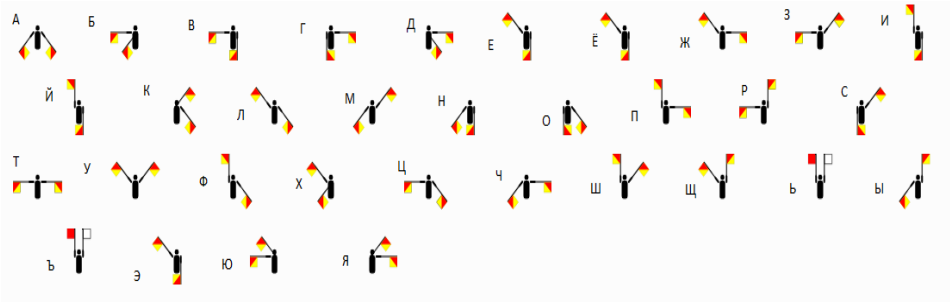


Рис. 14. Семафорная азбука

Ответы: *Земля имеет форму шара, Открыт Новый свет – Америка, Книга «Хождение за три моря», Появление на карте острова Сахалин*

Расшифровав послание, выберите конверт, иллюстрирующий ваш код, и переходите к третьему заданию.

ЗАДАНИЕ 3. Расшифровав послание, выберите конверт, иллюстрирующий ваш код, и переходите к третьему заданию. Прежде чем отдать швартовы, нужно определить, на каком корабле

плыть. Расшифруйте код по координатам букв лодки (рис. 19) и впишите название корабля. После этого получите конверт с 4 заданием.

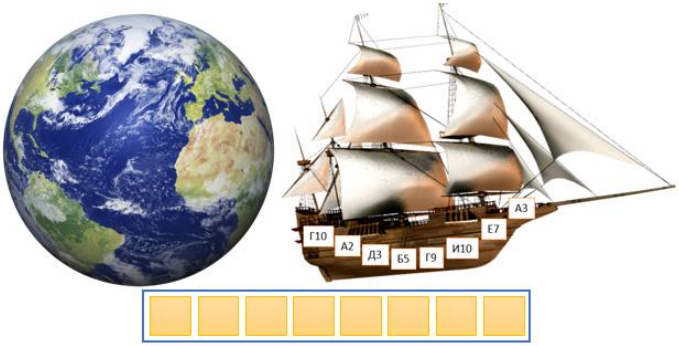


Рис.15. Задание 3 для группы «Магеллан»

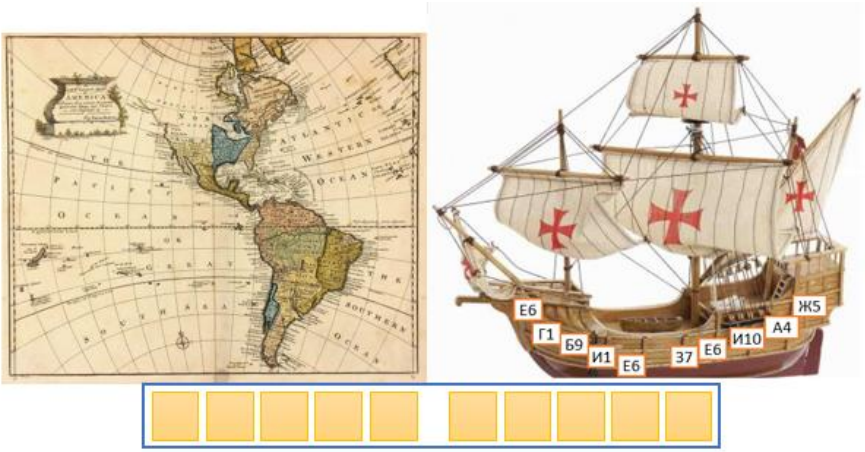


Рис. 16. Задание 3 для группы «Колумб»

Рис. 17. Задание 3 для группы «Никитин»

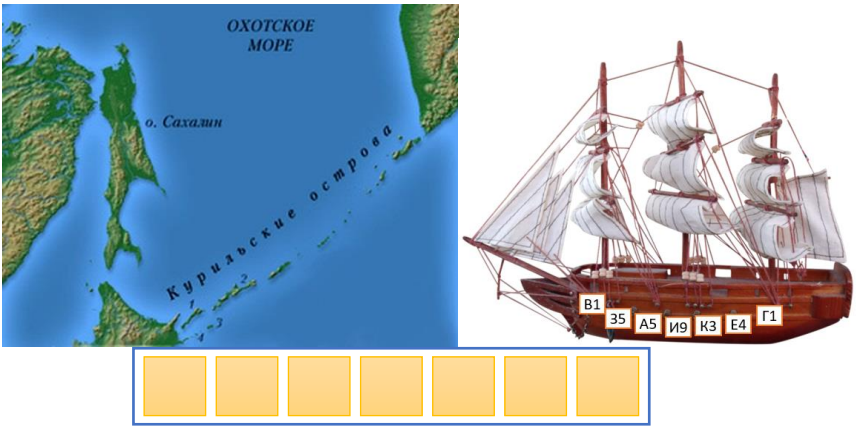


Рис. 18. Задание 3 для группы «Крузенштерн»

Ответы на 3 задание: *Виктория, Санта Мария, Русич, Надежда*

	А	Б	В	Г	Д	Е	Ж	З	И	К
1.	Б	О	Н	А	С	Ш	Ж	Х	Т	И
2.	И	У	Ь	Л	Ю	Э	Щ	Ц	Й	Ч
3.	Я	Т	О	А	К	У	О	М	С	Ж
4.	И	Ч	Я	Г	О	Д	Х	Ф	Й	Т
5.	Д	Т	И	Ш	Н	Ц	Я	А	О	И
6.	О	Л	Ы	У	Н	С	Б	З	П	В
7.	Б	Л	А	О	А	И	Б	М	В	О
8.	Ч	Ц	Г	Л	Ю	Ш	Ф	И	А	Е
9.	Л	Н	Ф	О	С	А	Т	И	Е	У
10.	Т	О	Н	В	Я	И	А	У	Р	О

Рис. 19. Координатная плоскость букв

ЗАДАНИЕ 4. С помощью клавиатуры телефона (рис. 20) по названию корабля запишите пароль для компьютера. По найденному коду найдите компьютеры с этим паролем. Разблокируйте компьютер, и вы перейдете к последнему 5 заданию.

Ответы: 24465649, 62562052649, 66647, 5233332

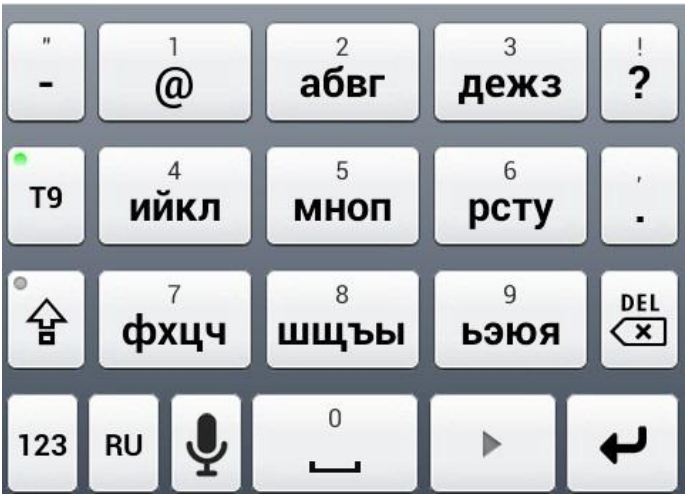


Рис. 20. Телефонная клавиатура

ЗАДАНИЕ 5. Рефлексия. Поздравляем! Вы успешно справилась с зданиями и помогли разблокировать компьютеры. Перед вами последнее, самое трудное испытание: оценивать свой труд. Закрасьте каждый сектор круга, оценивания работу на занятии и отвечая на вопрос: Насколько я был доволен …?

Рис. 21. Задание 5. Рефлексивный круг

Подведение итогов проходит после прохождения маршрута и выполнения рефлексии всеми участниками. В конце может быть сделано общее фото.

Литература.

1. географические открытия. Освоение Земли. [Электронный ресурс]. URL: https://sitekid.ru/planeta_zemlya/osvoenie_zemli/. Дата обращения: 20.12.2021

2. Первое кругосветное плавание под командованием Фернана Магеллана. [Электронный ресурс]. URL: https://vk.com/@marine_center_msu-pervoe-krugosvetnoe-plavanie-pod-komandovaniem-fernana-magel. Дата обращения: 20.12.2021

3. Домогацких Е.М., Введенский Э.Л., Плешаков А.А. География. Введение в географию. Учебник для 5 класса общеобразовательных учреждений 2-е издание. – Москва «Русское слово». 2013.

Ширинкина В.С.

МЕСТА СИЛЫ

Цель:

- Активизировать познавательную деятельность школьников.

Задачи:

- создать условия для развития познавательного интереса и самостоятельности;

- формировать умение учиться;

- мотивировать обучающихся к освоению модели 4К (креативность, критичность, коммуникация, кооперация) и внедрению ее в познавательную деятельность.

Целевая аудитория.

Целевой аудиторией являются обучающиеся 5-х классов.

Место: школьный двор.

Продолжительность: 60 минут.

Предметное содержание: межпредметный квест, охватывает следующие дисциплины общеобразовательного цикла: русский язык, математика, окружающий мир (биология).

Идея, общая концепция.

В основе игры лежит легенда о том, что каждый из нас обладает собственной внутренней энергией и силой, которую нужно пополнять. А чтобы ее восполнить, нужно знать места силы, которые есть в нашей школе. Каждое место обладает магическими свойствами и элементами, которые помогут зарядиться силами для получения новых знаний и умений на весь учебный год.

Роли: Часовой, Маг места силы, Дух.

Часовой – это помощник, который следит за ходом игры, контролирует время прохождения этапа, при необходимости дает подсказки. Он находится всегда в точке начала/ окончания маршрута. Хранитель выдает маршрутный листы.

Маг места силы – это помощник локации, который следит за ходом игры, контролирует время прохождения этапа, при необходимости дает подсказки.

Функции Мага – после выполнения задания на этапе выдает артефакт

Дух – помощник команды, который проходит с детьми локации.

Сюжет, станции (этапы).

Сюжет сквозной. Игра проходит по правилам в три этапа: общий сбор, жеребьевка, прохождение маршрута.

Общий сбор. Все команды собираются в назначенное время в назначенном месте, знакомятся с темой, целью и правилами игры, проходят инструктаж по технике безопасности.

Жеребьевка. Жеребьевка является первым заданием (получение маршрутного листа). Маршрутные листы делятся на части в зависимости от среднего количества участников, соединяя кусочки маршрутного листа (для каждой команды определенный цвет) формируется команда. Синий маршрутный лист, индивидуальный путь – первая команда, красный маршрутный лист, индивидуальный путь – другая команда.

Прохождение маршрута. Маршрут предполагает 5 этапов. Команды начинают движение с одного места в разные точки, согласно своему маршрутному листу.

Необходимо найти все места силы в школе. Ключевым заданием является сбор артефактов с каждой станции (часть места силы, которая будет унесена с собой в класс). В конце творческое оформление всех артефактов в герб команды, флаг, который будет служить источником энергии и силы в их кабинете.

Ход квеста.

1 СТАНЦИЯ – ГЛУБИННЫЕ ТРОПЫ.

Станция учебной мотивации.

Задание 1: «Соберите качества, которыми не должен обладать ученик, а рядом вспомните и запишите полностью противоположные

качества (антонимы), которые характеризуют вас, как обучающихся уже 5 класса».

Задание 2: «Чтобы получить волшебный артефакт с нашего места силы – глубинных троп, нужно знать, что такое мотивация (объяснить, если не знают). Что значит - учиться? Что помогает именно вам учиться?».

После выполнения заданий получают артефакт – картинка с тропой.

2 СТАНЦИЯ – ПУТИ ОБЩЕНИЯ.

Станция коммуникативности.

Задание: «Наше место силы связано с общением, но общение может быть не только словесное – вербальное, но и невербальное (жестами, мимикой). Вам нужно изобразить эмоцию. При выполнении задания нельзя разговаривать между собой. Вам необходимо договорится при помощи невербального общения».

Радость, грусть, стыд, удивление, страх.

После выполнения заданий получают артефакт – картинка - путь.

3 СТАНЦИЯ – ВЕЛИКИЕ ЛЕСА.

Станция ценностей.

«Это место силы связано ценностями. Как вы думаете, важно быть честным в учебной деятельности?».

Задание: «Чтобы получить атрибут этого места силы, Вам нужно проявить свою активность и уверенность. Нужно определить,

являются мои слова фактом или вымыслом. Если фактом, то поднимаем правую руку, если вымыслом – левую».

Солнце — это раскаленный шар.

2. Вечером солнце превращается в луну.

3. Ветер начинает дуть из-за того, что деревья качаются.

4. Рыбки в море машут хвостиками и получаются волны.

5. Наша земля — это огромный шар.

6. Облака шьют из ваты.

7. Нос у носорога нужен для того, чтобы на него вешать одежду.

8. Апельсины растут на елках.

9. Крокодил может лазать по деревьям.

10. Тучи собираются из мелких капелек воды.

11. Кошка мурлычет, потому что у нее внутри моторчик.

12. Чтобы научиться плавать, нужны ласты.

13. Ласточки могут вить гнезда на скалах.

14. Медуз делают из прозрачного желе.

15. Из вишневой косточки может вырасти дуб.

1. Единственный в мире продукт, который никогда не портится — это мед. (Правда)

2. Солнце — это большая раскаленная звезда. (Да)

3. Арбуз — это ягода. (Да)

4. Звезды — это дети солнца (Ложь)

5. Кукушонок может выбрасывать из гнезда всех остальных птенчиков. (Правда)

6. Утенок будет считать мамой того, кого первого увидит после рождения. (Правда)

7. На вершине горы будет теплее, потому что ближе к солнцу. (Ложь)

8. Следы ног человека на Луне останутся навечно. (Да, потому что на Луне нет ветров)

9. Лягушки никогда не пьют. (Правда, потому что они впитывают воду при помощи пор на коже)

10. Если дерево посадить корнями вверх, его корни превратятся в ветки. (Ложь)

11. Чтобы добраться до Луны на автомобиле, нужно ехать со скоростью 100 км в час целую неделю. (Правда)

12. Ананасы растут на пальмах (Ложь)

13. Белые медведи имеют черную кожу, а их шерсть прозрачная. (Правда)

14. У дождевых червей по пять сердец (Правда)

15. Лунная дорожка в море служит мостом по которому можно ходить. (Ложь)

После выполнения задания получают артефакт – лист дерева.

4 СТАНЦИЯ – ГОРЫ РАЗУМА.

Станция внимания.

«Это место силы наделяет вас вниманием, чтобы получить артефакт, вам нужно найти в предложенных словах другие слова. Игра эта называется наборщик, так вот из слова «наборщик, вам нужно составить новые слова». (Набор, щи, борщ, кино, бор, банщик, барон, барин, икра, роща, бак.)

После выполнения задания получают артефакт – осколок горы.

После выполнения задания получают артефакт – осколок горы.

5 СТАНЦИЯ – ДРЕВНИЕ ОСТРОВА.

Станция связана с мышлением, логикой.

«Это место силы связано с логикой. Что такое логика? Чтобы получить артефакт, вам нужно решить загадки на сообразительность».

Может ли страус назвать себя птицей? (Он не разговаривает)

2. Без чего ничего никогда не бывает? (Название)
3. За чем вода в бутылке? (За стеклом)
4. Если из стакана вылить воду, что в нем останется? (Воздух)
5. Врач выписал вам три таблетки. Их нужно принимать каждые полчаса. За сколько времени вы их выпьете? (За один час)
6. Какое колесо не крутится у машины? (Запасное)
7. Какой слон без хобота? (Шахматный)
8. Какая птица из сорока букв? (Сорока)

После выполнения задания получают артефакт – часть острова.

После прохождения маршрута команда возвращается в кабинет, откуда начинали.

Подведение итогов.

Подведение итогов проходит после прохождения маршрута и выполнения ключевого задания всеми командами. В подведении участвуют помощники и наблюдатели. Все собранные артефакты соединяют для того, чтобы создать герб класса. Он будет служить источником энергии и силы в их кабинете.

Рефлексия.

Рефлексия. «Три М».

Учащимся предлагается назвать три момента, которые у них получились хорошо или были интересными в процессе квеста, и предложить одно действие, которое улучшит их работу на следующем квесте.

Сведения об авторах

Алексеева Юлия Юрьевна, педагог-психолог МАОУ гимназия №18 г. Н.Тагил, в.к.к., e-mail: alekseevavdovina2011@mail.ru

Ахметова Ольга Владимировна, учитель русского языка и литературы МАОУ гимназия №18 г. Н.Тагил, в.к.к., e-mail: olga.akhmetova.70@bk.ru

Бабайлова Елена Владимировна, учитель начальных классов МАОУ гимназия №18 г. Н.Тагил, в.к.к., e-mail: babaylova.elena@mail.ru

Багрова Вера Борисовна, учитель начальных классов МАОУ гимназия №18 г. Н.Тагил, в.к.к., e-mail: vbagrova.1961@gmail.com

Беляева Ольга Тимофеевна, учитель начальных классов МАОУ гимназия №18 г. Н.Тагил, п.к.к., e-mail: vbagrova.1961@gmail.com

Бородина Анжела Владимировна, учитель начальных классов МАОУ гимназия №18 г. Н.Тагил, п.к.к., e-mail: borodina_anzhela92@mail.ru

Бородич Елена Владимировна, учитель математики МАОУ гимназия №18 г. Н.Тагил, в.к.к., e-mail: eborodich@mail.ru

Васильева Елена Викторовна, педагог-психолог МАОУ гимназия №18 г. Н.Тагил, в.к.к., e-mail: elenavasvic@gmail.com

Глушенкова Татьяна Валерьевна, учитель химии МАОУ гимназия №18 г. Н.Тагил, в.к.к., e-mail: tatyanav3007@mail.ru

Голоушкина Елена Валерьевна, учитель биологии и ОБЖ МАОУ гимназия №18 г. Н.Тагил, в.к.к., e-mail: hoummain@mail.ru

Горельчонок Лариса Станиславовна, учитель начальных классов МАОУ гимназия №18 г. Н.Тагил, п.к.к., e-mail: akvamarin_17@rambler.ru

Дементьев Илья Андреевич, учитель физической культуры МАОУ гимназия №18 г. Н.Тагил, в.к.к., e-mail: rabota2845@yandex.ru

Дронова Марина Николаевна, учитель начальных классов МАОУ гимназия №18 г. Н.Тагил, в.к.к., e-mail: madronova@yandex.ru

Елькина Серафима Сергеевна, учитель начальных классов МАОУ гимназия №18 г. Н.Тагил, п.к.к., e-mail: elkinaserafima@yandex.ru

Желтова Светлана Геннадьевна, кандидат педагогических наук, заместитель директора по НМР МАОУ гимназия №18

г.Н.Тагил, учитель истории и обществознания в.к.к., e-mail: geltova_sg@mail.ru

Зинатулина Оксана Владимировна, учитель начальных классов МАОУ гимназия №18 г. Н.Тагил, в.к.к., e-mail: zinatulin73@mail.ru

Зубко Станислав Петрович, учитель физической культуры МАОУ гимназия №18 г. Н.Тагил, в.к.к., e-mail: szubko1988@gmail.com

Кадеева Ольга Валентиновна, учитель начальных классов МАОУ гимназия №18 г. Н.Тагил, в.к.к.,e-mail: kadeeva.1@mail.ru

Казаченко Тамара Максимовна, заместитель директора по ВР, ПДО, п.к.к, e-mail: tomik-kaz@mail.ru

Казунина Наталья Александровна, учитель начальных классов МАОУ гимназия №18 г. Н.Тагил, в.к.к., e-mail: kazuninana@mail.ru

Каратаева Алена Михайловна, учитель физической культуры МАОУ гимназия №18 г. Н.Тагил, в.к.к., e-mail: karataevanat@rambler.ru

Качурина Юлия Вячеславовна, учитель начальных классов МАОУ гимназия №18 г. Н.Тагил, п.к.к., e-mail: ca4urina.iulia@yandex.ru

Киселева Наталья Александровна, учитель физики МАОУ гимназия №18 г. Н.Тагил, п.к.к. e-mail: natalialternative@gmail.com

Комлева Елена Ивановна, учитель начальных классов МАОУ гимназия №18 г. Н.Тагил, в.к.к., e-mail: eikomleva@mail.ru

Кошурникова Татьяна Сергеевна, учитель начальных классов МАОУ гимназия №18 г. Н.Тагил, п.к.к., e-mail: koshurnikova-t@bk.ru

Кособокова Татьяна Федоровна, учитель информатики МАОУ гимназия №18 г. Н.Тагил, в.к.к., e-mail: kosobokova-tf@mail.ru

Максимова Елена Борисовна, учитель начальных классов МАОУ гимназия №18 г. Н.Тагил, в.к.к., e-mail: maksimova2224@gmail.com

Маракова Дарья Андреевна, учитель начальных классов МАОУ гимназия №18 г. Н.Тагил, п.к.к., e-mail: dasha_6282_94@mail.ru

Моисеенкова Лариса Ниловна, учитель начальных классов МАОУ гимназия №18 г. Н.Тагил, в.к.к. e-mail: teacher25@mail.ru

Мурзина Татьяна Андреевна, педагог-организатор МАОУ гимназия №18, г.Н.Тагил, e-mail: murzinata@inbox.ru

Невольниченко Елена Валерьевна, учитель русского языка и литературы МАОУ гимназия №18 г. Н.Тагил, в.к.к., e-mail: lenanevo@mail.ru

Никитина Светлана Борисовна, учитель начальных классов МАОУ гимназия №18 г. Н.Тагил, в.к.к., e-mail: nikitina.c@mail.ru

Олькова Елена Леонидовна, учитель французского языка МАОУ гимназия №18 г. Н.Тагил, в.к.к., e-mail: elenaolkova@mail.ru

Петрова Наталья Николаевна, учитель начальных классов МАОУ гимназия №18 г. Н.Тагил, п.к.к., e-mail: enotik2018petrova@yandex.ru

Пугина Лилия Викторовна, заместитель директора по ВР МАОУ гимназия №18 г. Н.Тагил, учитель ИЗО п.к.к., e-mail: centrvr18@mail.ru

Соловьева Елена Владимировна, учитель математики МАОУ гимназия №18 г. Н.Тагил, п.к.к., e-mail: sega_solov@mail.ru

Старостина Екатерина Александровна, учитель математики МАОУ гимназия №18 г. Н.Тагил, п.к.к., e-mail: starostaea@mail.ru

Федюнина Наталья Александровна, учитель английского языка МАОУ гимназия №18 г. Н.Тагил, в.к.к. e-mail: mart1172@yandex.ru

Чепелева Наталья Николаевна, учитель начальных классов МАОУ гимназия №18 г. Н.Тагил, п.к.к., e-mail: chepelewanatalia@yandex.ru

Чернышева Юлия Сергеевна, учитель английского языка МАОУ гимназия №18 г. Н.Тагил, в.к.к., e-mail: ***j-polmar@mail.ru***

Четина Вероника Васильевна, учитель математики и информатики МАОУ гимназия №18 г. Н.Тагил, в.к.к., e-mail: v_nika@bk.ru

Ширинкина Виктория Сергеевна, педагог-психолог, воспитатель МАОУ гимназия №18 г. Н.Тагил, п.к.к., e-mail: v_shirinkina99@mail.ru