

Внеклассное мероприятие «Квест знаний»

Приведи в своем сознании все по существу взаимосвязанные между собой предметы в ту именно связь, в которой они находятся в природе.

И. Г. Песталоцци

В предлагаемой методической разработке демонстрируется методика проведения мероприятия по дисциплинам естественно - научного цикла в форме интерактивной командной игры квест.

Игра «Квест знаний» включает задания по таким дисциплинам, как физика, химия, биология, география, информатика. Выбранные дисциплины являются актуальными в связи с тем, что знания о природе составляют естественнонаучный фундамент мировоззрения современного человека.

Формирование целостности сознания, единой системы знаний о природе невозможно без активизации познавательной деятельности обучающихся, формирования и развития устойчивого интереса к изучаемому материалу. Познавательный интерес порождает активность, а повышение активности укрепляет и углубляет познавательный интерес.

Одним из путей активизации познавательной деятельности обучающихся является внеурочная работа, основной целью которой является создание условий для развития творческого потенциала, самостоятельности обучающегося, его способности к познанию нового и решению нестандартных задач..

Одной из сравнительно новых интерактивных форм игровой деятельности, используемых в учебном процессе, является игра квест. Квест – это последовательность прохождения участниками этапов, состоящих из нескольких заданий, сопровождающихся подсказками.

Обращение к квестовой технологии было обусловлено следующими моментами:

- квест как универсальная игровая технология включает соревновательные механизмы, что создает дополнительную мотивацию для активизации познавательной деятельности обучающихся;
- квест дает возможность в качестве загадок включать деятельностные, практические задания, что дает возможность участникам применить теоретические знания по дисциплинам естественно-математического цикла на практике;
- квест благодаря системе подсказок позволяет участникам с разным уровнем подготовленности включиться в игру.

Предлагаемая форма проведения мероприятия способствует формированию коммуникативной компетенции обучающихся, раскрытию их внутреннего потенциала и интеллектуальных способностей, развитию критического мышления.

Для разработки мероприятия использовались информационно-коммуникативные и игровые технологии. Особую роль в подготовке данного мероприятия играет эффективная организация совместной деятельности учителей и обучающихся.

Участниками игры «Квест Знаний» являются обучающиеся 7-9 классов. Сбор участников, формирование команд и инструктаж проведения квест-игры проходит в конференц-зале.

Игра включает в себя движение по маршруту и выполнение заданий на следующих предметных станциях: «Физика», «География», «Информатика», «Химия», «Биология», «Сокровищница знаний» – спортивный зал.

Условия участия:

- Каждая команда получает маршрутный лист, согласно которому перемещаются команды.
- Все участники делятся на конкурирующие друг с другом команды
- Каждая загадка – это ключ к следующей точке и следующей задаче.
- Задания на станциях могут носить как интеллектуальный, так и интерактивный характер.
- Помочь в выполнении заданий участникам могут школьные доски, объявления на стендах (специально наклеенные заранее), случайные прохожие (игротехники), невзначай роняющие носовой платок с кодом и т.д.
- На основании полученной от игротехника информации и кода следующей станции, команда выясняет адрес следующей игровой станции и двигается туда.
- Побеждает сильнейший!

Цели:

Предметные:

- формирование представлений о географической, биологической науке, ее роли в освоении планеты человеком, о географических знаниях как компоненте научной картины мира.

Метапредметные:

- Способность к самостоятельному приобретению новых знаний и практических умений, умение управлять своей познавательной деятельностью.
- Умение вести самостоятельный поиск, анализ, отбор информации, ее преобразование, сохранение, передачу.

Личностные:

- Осознание ценности географического знания как важнейшего компонента научной картины мира.
- Создание условий для реализации интеллектуального и творческого потенциала учащихся.

Задачи:

- расширить связь географии, биологии, химии, физики, физической культуры с другими школьными предметами .
- формирование активной жизненной позиции учащихся
- повторить и обобщить знания об окружающем мире с использованием краеведческого материала.

Время реализации учебного занятия: 50- 60 минут.

Требуемые ресурсы: ПК, имеющие выход в Интернет.

Ход игры.

Ведущий:

Добрый день, дорогие ребята! Я рада приветствовать вас на нашей игре. Для того чтобы совершить путешествие, Вам нужно разделиться на команды, придумать своей команде название и выбрать капитана. Путешествие будет состоять из 6 этапов. Вам необходимо будет выполнить задания, предлагаемые на каждом из них. Квест-игра предусматривает возможность найти ответы на вопросы в Интернете. Для этого подготовлена информация в помощь, которую ученики используют при выполнении квест-игры. В итоге на поиск необходимой информации требуется меньше времени. Удачи вам и победы!!!

Задания.

№1. Название этого кабинета зашифровано в этих цифрах

235262749

Подсказка:

- обратите внимание, что в номере этого кабинета нет цифры единица
- количество букв соответствует количеству цифр
- эти цифры вы видите чаще, чем своих родителей.

Ответ:

Цифры в телефоне соответствуют буквам: ГЕОГРАФИЯ,

В кабинете географии:

Ведущая : Здравствуйте, дорогие друзья!

Слушай по порядку первую загадку:

У меня в ладонях страны,

Реки, горы, океаны.

Догадались, в чем тут фокус?

Я держу руками... (*Глобус*)

В четырех бочках

Шесть китов засолено. (*Земля: океаны и материки*)

Глобус делит ровная

Линия условная.

Выше – север, ниже – юг.

Назови границу, друг. (*Экватор*)

У меня в столе хранится

Шар земной на ста страницах! (*Атлас*)

Круглая Бочка

333 ободочка. (*Земля и параллели*)

Сегодня мы с вами совершим кругосветное путешествие. Путь ваш будет сложным, но интересным. В пути вам предстоит сделать несколько остановок, чтобы выполнить

задания. Выполняя задания, вы будете получать подсказки, которые укажут вам направление вашего дальнейшего движения, а также один из элементов известной эмблемы, которую вам предстоит собрать на последнем этапе. Выиграет та команда, которая справится со всеми заданиями быстрее всего. Любой бывалый путешественник скажет вам, что такое долгое путешествие может быть полно всяких неожиданностей и сюрпризов. А чтобы успешно справиться с трудностями, будьте внимательными, дружными, смелыми, ловкими.

Ведущая: Итак, мы отправляемся в путь!!!

Век двадцать первый крут и сложен,
Он обжигает горячо..
Но Апокалипсис отложен –
Чего же, братцы, ждать ещё?
Пойдем искать по белу свету
То место, где пока нас нет,
Покрутим ножками планету,
Которой много-много лет.
Перелетим над океаном
Туда, где пальмы и тепло.
Приедем в сумраке туманном
В пиратский город Сен-Мало.
Да мало ль мест на этом свете,
Где мы мечтали побывать!
Мир слишком сер без путешествий.
Начнем дороги открывать.

Ну, а где вы оказались, постарайтесь угадать. На столе лежат разрезанные листы со стихотворением. Его надо составить. Кто написал это стихотворение, как оно называется. И куда отправился главный герой спасти больных зверей?

"Мы живём на Занзибаре,
В Калахари и Сахаре,
На горе Фернандо-По,
Где гуляет Гиппо-по
По широкой Лимпопо".

Далее надо ответить на вопросы по теме **Африка**.

При ответе на вопросы можно взять подсказку: либо найти ответ в Интернете, либо воспользоваться атласом.

1. Самая большая пустыня в мире? (*Сахара*)
2. Самые крупные обезьяны в мире и где они водятся? (*гориллы, тропические леса*)
3. Самые низкорослые жители на планете? (*пигмеи*)
4. Животное с самой длинной шеей? (*жираф*)
5. Самое крупное дерево в Африке? (*баобаб*)
6. Мореплаватель, первым обогнувший Африку? (*Васко да Гама*)
7. Самое быстрое животное, развивающее скорость до 120 км/ч (*леопард*)
8. Одно из древнейших государств Африки (*Египет*)
9. Самая длинная река в мире? (*Нил*)
10. Какое озеро в Африке самое длинное? (*Танганьика*)
11. Самый большой полуостров Африки, по форме напоминающий рог носорога? (*Сомали*)
12. Море, разделяющее Африку и Азию. (*Красное*)

13. Самая большая по площади страна Африки (*Алжир*)
14. Самый крупный родственник свиньи? (*бегемот*)
15. Река, на которой находится водопад Виктория? (*Замбези*)

Если все вопросы разгаданы верно, они получают картинку с изображением черного олимпийского кольца.

Ну а чтобы понять, куда двигаться дальше, подумайте, что общего между ответами, которые вы получили на вопросы 2, 3, 4, 5, 7, 14.

Ответ: Это живые существа. *Следующая станция – кабинет биологии*

№ 2 Кабинет биологии

Вам предстоит узнать о чем этот биологический закон? И кто его автор?

Закон: «В борьбе за существование в естественных условиях школы № 33 выживают наиболее приспособленные и не переходят в другую школу. Естественным отбором сохраняются любые жизненно важные признаки, т.е. школьная форма, питание в столовой, сознание и трудолюбие, действующие на пользу учащихся в целом, в результате чего образуются новые формы и виды под названием ученики разумные школы № 33»

Ответ:

«Теория естественного отбора», Ч.Дарвин.

Дайте ответы на вопросы:

- Запасливый грызун с защёчными мешками. (*хомяк*)
- Пресмыкающееся, умеющее менять окраску в зависимости от внешних условий и настроения (*хамелеон*)
- Наука о методах создания и улучшения сортов растений и пород животных (*селекция*)
- Дерево, на котором растут вкусные и полезные орешки, хотя на самом деле это вовсе не орехи, а шишки. (*кедр*)
- Арабская легенда гласит, что однажды некий пастух заметил, в какое бодрое настроение приходят его овцы и как начинают резвиться, когда поедят листья и плоды этого растения. Он рассказал о своём наблюдении мулле, и тот попросил принести плодов этого дерева, чтобы употреблять их самому и давать своим ученикам, чтобы они не уснули во время молитвы. Теперь из плодов этого дерева готовят популярный напиток. О чём речь? (*кофе*)
- Самый быстрый зверь. (*гепард*)
- Единственное из четвероногих животных, у которого все четыре ноги равнофункциональны. У других животных одна пара конечностей служит для разгона, другая для торможения. К тому же этот зверь — единственное млекопитающее, кроме человека, которое умеет стоять на голове (*слон*)
- Млекопитающее отряда неполнозубых, получившее своё имя за неторопливость (*ленивец*).
- Когда европейцы приплыли в Австралию, то спрашивали аборигенов: «как называется это прыгающее животное с сумкой»? В ответ аборигены говорили: «не понимаем!». С тех пор мы так и зовём это животное. Как в переводе с австралийско-аборигенского языка «не понимаем»? (*кенгуру*)
- Атмосферные осадки, которые бывают такими большими, что могут уничтожить посевы, сделать вмятины на автомобилях и даже травмировать людей. (*град*)

Если задание выполнено верно, то ученики получают картинку с изображением зеленого олимпийского кольца.

На столе лежат коробочки с полезными ископаемыми – это подсказка, куда двигаться дальше. Вам предстоит отправиться в тот кабинет, где изучают вещества и их превращения.

№ 3 «Химия»

На доске нарисован цветик-семицветик, только у него не хватает трёх лепестков: красного, синего и зелёного. Для заданий будут нужны: насыщенный раствор соли, раствор медного купороса, крахмал, йод, таблетки фурацилина, поднос с содой, разноцветные пищевые красители, разведённые уксусом (в целях безопасности и удобства использования краски должны находиться в пузырьках с капельницей). Ребят в классе встречает волшебник. Объясняет, что попали они в сказку «Цветик-семицветик», только вот беда — в ней исчезли некоторые цвета. Нужно помочь волшебнику восстановить краски. Вместе с ним ребята делают химические опыты.

- Крахмал + йод – дают синий цвет.
- Насыщенный раствор соли + раствор медного купороса – получается зелёный цвет.
- Измельчённая таблетка фурацилина + всё тот же раствор соли окрашивают раствор в красный цвет.

Сказка спасена! Ребята получают кольцо желтого цвета

Молодцы! Угадайте следующий кабинет.

Широко распространённое плодовое дерево, выращиваемое ради его плодов — яблок.

Что связывает яблоко и этот кабинет?

Ответ:

Сер Исаак Ньютон.

История о том, что однажды, гуляя в саду, Ньютон увидел, как с ветки упало яблоко, и это подтолкнуло его к открытию закона всемирного тяготения, стала уже легендой.

№ 4 Физика. В кабинете физики ребят ждёт Золушка. Ей очень хочется поехать на бал, но у неё столько дел, а физику она знает не очень хорошо! Нужно ей помочь.

- На подносе рассыпаны деревянные и железные опилки. У Золушки есть чайная ложка, сито, магнит и зубная щётка. Нужно отделить деревянные опилки от железных. *(Легче это сделать с помощью магнита)*
- Нужно найти скорость игрушечной инерционной машинки — ведь куколки сестёр тоже хотят ехать на свой игрушечный бал. У Золушки есть машинка, рулетка и секундомер. *(Расстояние, пройденное машинкой, нужно поделить на время – получается скорость)*
- На полу рассыпаны конфетти – это сёстры репетировали бал. Нужно всё быстро убрать, не трогая конфетти руками, а у Золушки есть только воздушный шарик. *(Нужно наэлектризовать шарик и собрать конфетти им)*
- У Золушки есть 3 стакана с водой. Мачеха приказала сделать из них пирамиду. Золушка пробовала накрыть два стакана листом бумаги, а сверху поставить третий, но у неё ничего не получилось. *(Лист бумаги нужно сложить гармошкой, тогда он сможет выдержать вес наполненного стакана)*

Ребята получают олимпийское кольцо голубого цвета.

Молодцы! На один шаг Вы стали ближе к заветной цели!

Местопребывания этого конверта следующее:

Окна на север – хозяин там есть

И информации не перечесть.

В нем паутиной все заросло,

«Окна» там есть далеко не одно!

Ответ:

(кабинет информатики)

№ 5 Информатика

Найдите буквы и прочтите фразу. (буквы расклеены в самых неожиданных местах кабинета).

Ответ: Фраза: «Ничто не даётся даром»

Ребята получают кольцо красного цвета.

Ну а далее Ваш путь лежит

Есть лужайка в нашей школе,

А на ней козлы и кони.

Кувыркаемся мы тут

Ровно сорок пять минут.

В школе - кони и лужайка?!

Что за чудо, угадай-ка! (*спортзал*)

№ 6 «Олимпийская» (Находится в спортивном зале)

Рады приветствовать вас на последней остановке. Завершается наше кругосветное путешествие. А как называется наша последняя остановка, вы сможете догадаться, если определите, что за разноцветные кольца у вас в руках. Их пять, и все они являются частью знаменитой эмблемы. Ваша задача составить эту эмблему и пояснить, что она означает. Как обычно, вы можете воспользоваться дополнительными подсказками.

Ведущая: Что является символом Олимпийских игр? (*пять цветных колец*)

Что они обозначают? (*пять континентов*). Какие континенты обозначают кольца?

1. Австралия – зеленое

Ведущая: Австралию населяли племена, главным средством существования которых была охота. Представители этих племен были великолепными стрелками. Так в спортивных соревнованиях появилась (*спортивная стрельба*).

2. Азия – желтое,

Ведущая: Сепактакрау, также малайский волейбол. Представляет собой командную игру, ведущуюся на площадке, разделённой низкой сеткой (1,52 м), через которую игроки двух противостоящих команд перебрасывают мяч ногами и головой с целью приземлить его на чужой половине и не допустить падения мяча на своей половине площадки.

3. Европа – голубое,

Ведущая: Многие современные виды спорта зародились в Европе, главным образом в Англии. Именно в Европе стали организовываться соревнования между командами и

были созданы единые для всех правила. О каких видах спорта идет речь? (Теннис, футбол)

4. Африка – черное

Ведущая: В Африке в древние времена одним из излюбленных видов спорта были прыжки через быка. В современной гимнастике есть похожее упражнение: прыжки через (гимнастический козел).

5. Америка – красное.

Ведущая: Индейцы, населявшие Америку, очень любили играть в мяч. Бить по мячу разрешалось локтем или коленом. Однако можно было сразу выиграть, если мяч пролетел через кольцо, установленное высоко над площадкой. 100 лет назад в Америке был изобретен (баскетбол).

*Пять колец, пять кругов -
Знак пяти материков.
Знак, который означает то,
что Спорт, как общий друг.
Все народы приглашает,
в свой Всемирный — мирный круг.*

Ведущая: Друзья! Сегодня мы совершили удивительное путешествие. И убедились, как много удивительного можно найти рядом с нами. Желаю интересных открытий и ярких впечатлений от всего, что происходит вокруг. Мир удивителен и многогранен, главное суметь это разглядеть.

Ну что ж дорогие ребята, вот и заканчивается наше мероприятие . Пока наше многоуважаемое жюри подводит итоги, я хотела бы узнать какое впечатление оставила у Вас наша игра!

Я раздам Вам кружочки белой бумаги и Вы, пожалуйста, нарисуйте смайлики (грустные, равнодушные или улыбающиеся).

Так я узнаю, с каким настроением Вы пойдете домой после нашей игры. Мне было очень приятно сегодня с Вами работать! Я знаю, что белых пятен на карте практически нет, но все же считаю что Вы, мои юные исследователи еще можете совершить свои открытия!

Счастливого пути Вам!

Почти весь путь ребята мы прошли,

Сегодня до привала, вместе мы дошли.

Я знаю много впереди еще у Вас дорог

Пусть знания, полученные здесь, окажутся Вам впрок!

Куда бы всех судьба не занесла

Пусть в жизни Вашей будет много счастья, мира и добра!

Используемые ресурсы:

1. <http://www.docme.ru/doc/197451/e-ko-quest>
2. Портреты ученых <https://yandex.ru/images/>
3. Трафареты букв <https://yandex.ru/images/searchp>
4. <https://infourok.ru/scenariy-igri-po-biologii-eko-kvest-572455.html>
5. <https://nsportal.ru/shkola/biologiya/library/2012/08/25/igra-kvest>
6. <https://multiurok.ru/files/vneklassnoe-meropriatie-kvest-igra>