**Сценарий квеста - игры для обучающихся 5 классов «Дорогой знаний и открытий».**

Разработали классные руководители: 5-А Литвиненко Е.Н

5-Б Потехина Н.А.

5-В Эмирсонова Н.Н.

5-Г Белоконь Л. О.

**Евпатория 2021 год**

**Цель:** формирование положительной мотивации для развития динамической активности детей и создание условий, способствующих закреплению дружеских отношений внутри детского коллектива.

**Задачи:**

- развивать познавательный интерес и познавательную активность обучающихся;

- учить детей работать в командах, вести предметный диалог, находить компромиссы для достижения общей цели;

- обогащать словарный запас детей; развивать навыки активного речевого общения; расширять кругозор обучающихся, развивать их творческие способности, навыки контроля и самоконтроля

Познавательные УУД:дополнение и расширение имеющихся знаний и представлений об окружающем мире.

Коммуникативные УУД:умение обмениваться мнениями, слушать друг друга, строить понятные речевые высказывания; принимать другое мнение и позицию, допускать существование различных точек зрения.

Регулятивные УУД:решение учебной задачи; оценивание результата своих действий.

Личностные УУД:формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию.

***Методы и приемы:***

* самостоятельная работа учащихся в группах;
* игровые технологии;
* конкурсы.

**Прогнозируемый результат:** осознание учащимися значимости приобретаемых знаний об окружающем мире; развитие и совершенствование навыков работы в группах; мотивация к процессу обучения и познания.

**Форма организации мероприятия**: квест

**Материально-техническое обеспечение мероприятия:** мультимедийная установка, презентация, раздаточный материал, пазлы, бумага, фломастеры, спички, сценарная разработка, маршрутные листы, названия маршрутных пунктов - островов.

**Участники мероприятия:** учащиеся в возрасте 11-12 лет.

**Продолжительность мероприятия:***(40минут)*

**Правила игры:** квест - это игровое приключение, в течение которого участникам нужно преодолеть препятствия и испытать свои силы в различных конкурсах на тему игры.

**Подготовительный этап игры:**

1. Заранее готовятся задания для каждого этапа, на которых находятся учителя-помощники.

2. Учителя заранее инструктируются о правильности выполнения заданий.

3. Накануне создаются команды, в состав каждой команды входит 5 человек.

4. В тот день, когда проводится игра, на двери кабинетов вывешиваются названия островов, чтобы участники знали их местонахождение.

Остров Мастеров Остров Находчивости

Остров Логики Остров Познания

5. Команды классов (по 5 человек) идут по заранее разработанному для них маршруту так, чтобы одна команда не встречалась с другой.

Маршрутный лист команда \_\_\_\_\_\_\_

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № | Название отрова | № кабинета | | Кол-во баллов | Подпись ответственного на станции |
| 1 | *Остров Мастеров* | 3.1 | |  |  |
| 2 | *Остров Логики* | 2.7 | |  |  |
| 3 | *Остров Находчивости* | 2.2 | |  |  |
| 4 | *Остров Познания* | 2.4 | |  |  |
| Вернись в стартовый кабинет | | | | | |
| Всего баллов | | |  | | |

**1. Организационный момент**

***Цель:*** психологически настроить участников команд к игре – позитивный настрой, формирование стремления побеждать.

**2. Целеполагание**

***Цель:*** организовать и направить познавательную деятельность учащихся.

***Способ достижения:*** разъяснение правил игры, создание проблемной ситуации.

***Ведущий:***

Квест - это игровое приключение, в течение которого участникам нужно преодолеть препятствия и испытать свои силы в различных конкурсах на тему игры. (Презентация)

*Правила игры таковы:*

- Отправиться в дорогу по команде, строго следуя маршруту.

- На станции внимательно выслушать заданные вопросы.

- Отнестись к заданиям максимально серьёзно и внимательно.

- На остров не заплывать, если там есть другая команда.

- На каждом острове вы должны выполнить задания, получить оценку учителя-консультанта в маршрутный лист, найти карточку со словом, по возвращении к началу маршрута сложить из карточек предложение.

- После выполнения маршрута сдать маршрутный лист для подведения итогов.

На экране планшета фотографии выдающихся личностей современного мира: В.В.Путин, Д.А. Медведев, М. Галкин, Валерия, Дима Билан. (слайд 1)

***Ведущий:*** Всех этих людей мы хорошо знаем. Но почему они появились на экране? Что их объединяет?

В ходе обсуждения участники приходят к выводу, что все эти люди известны, умны и успешны. Вывод:

Успех – это удача в задуманном деле, удачное достижение поставленной цели. (слайд 2)

***Ведущий:*** Каждому человеку присуще определенные качества. У каждого свой характер. Но чтобы стать успешным нам необходимо….

Предполагаемые ответы участников…

***Качества успешных людей:*** (слайд 3)

***Трудолюбие***

***Способности***

***Целеустремлённость***

***Уверенность в себе***

***Умение общаться***

***Знание себя, своих возможностей***

***Ведущий:*** Правильно, ребята. И наш квест сегодня называется «Дорогой знаний и открытий» (слайд 4)

Любое путешествие начинается с карты, с маршрутного листа. У вас на руках маршрутные листы. Применяя вышеназванные качества, вы в конце своего путешествия достигнете цели. Какой?..

Предполагаемые ответы участников…

Достичь успеха и победить!

**Путешествие команд по островам.**

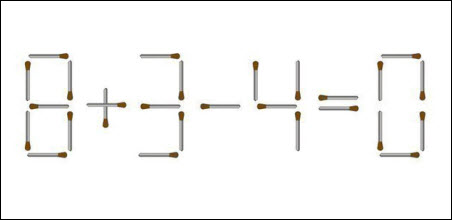
*Остров Логики*

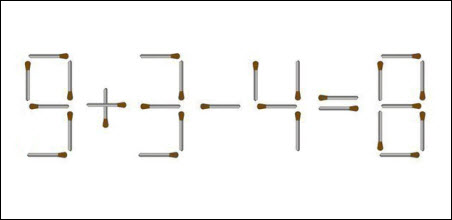
**Загадки:**

1. Два конца, два кольца, а посередине гвоздик. (Ножницы.)
2. Четыре братца под одной крышей живут. (Стол.)
3. Пять братцев в одном домике живут. (Пальцы в варежке.)
4. Стоит Антошка на одной ножке. Где солнце встанет, туда он и глянет. (Подсолнух.)
5. Сидит дед, во сто шуб одет. Кто его раздевает, тот слёзы проливает. (Лук.)
6. В красном домике сто братьев живут, все друг на друга похожи. (Арбузные семечки.)
7. Нас семь братьев, летами все равные, а именем разные. (Дни недели.)
8. В году у дедушки четыре имени. Кто это? (Весна, лето, осень, зима.)
9. 12 братьев друг за другом ходят, друг друга не находят. (Месяцы.)
10. Кто в году четыре раза переодевается? (Земля.)
11. Много рук, а нога одна. (Дерево.)
12. 5 мальчиков, 5 чуланчиков. Разошлись мальчики по тёмным чуланчикам. (Пальцы в перчатке.)
13. Чтоб не мёрзнуть, 5 ребят в печке, вязанной сидят. (Рука в варежке.)
14. 4 ноги, а ходить не может. (Стол или стул.)

**Осторожно, спички!**

Головоломки со спичками. Спички можно заменить карандашами, счетными палочками и т.п. 1 разгаданная головоломка – 1 балл.

  
  
**Нужно переложить одну спичку так, чтобы получилось верное равенство.**



**«Минутка»**

За 1 минуту команда должна ответить на вопросы. Чем больше, тем лучше. Вопросы читает ведущий-ответственный на станции.1 правильный ответ- 1 балл.

Вопросы:

Где край света? (Там, где кончается тень)

Что с земли легко поднимешь, но далеко не закинешь? (Тополиный пух)

Каким гребнем голову не расчешешь? (Петушиным)

Что бросают, когда нуждаются в этом, и поднимают, когда в этом нет нужды?

(Якорь)

Что может путешествовать по свету, оставаясь в одном и том же углу? (Почтовая марка)

Какими нотами можно измерить расстояние? (Ми-Ля-Ми)

Что не войдёт в самую большую кастрюлю? (Её крышка)

Один оборот вокруг Земли спутник делает за 1 час 40 минут, а другой за 100 минут. Как такое может быть? (Один час сорок минут равно ста минутам)

В одной руке мальчик нёс один килограмм железа, а в другой столько же пуха. Что было тяжелее нести? (Одинаково)

Какие животные всегда спят с открытыми глазами? (Рыбы)

Известно, что в свое время под страхом смерти из Китая были вывезены яйца тутового шелкопряда. А какое животное было вывезено в 1888 г. с таким же риском из Афганистана? (Афганская борзая)

Какие насекомые одомашнены человеком? (Пчёлы)

Почему дикобраз не может утонуть? (У него иголки полые)

Чтобы сделать глоток воздуха, дельфины вынуждены всплывать каждые 15-30 минут. Почему же они не задыхаются во сне? (Они не спят)

Назовите пятую по площади страну после России, Китая, Канады и США. (Бразилия)

Двое одновременно подошли к реке. Лодка, на которой можно переправиться, выдерживает только одного человека. И все же без посторонней помощи каждый переправился на этой лодке на другой берег. Как им это удалось? (Они плыли с разных берегов)

Распутай веревочку и прочитай головоломку (Не сиди сложа руки, так не будет и скуки!)



*Остров Познания*

**Педагог - консультант:** Добрый день, участники нашего увлекательного квеста. Вам выпала удивительная возможность побывать на острове Познания. Как вы понимаете значение слова «Познание»? (ответы детей). Познание – это процесс получения человеком знаний о мире, обществе и самом себе. Результат познания - знание. Что у вас ассоциируется со словом «Знание»?

У вас появилась возможность продемонстрировать свои знания в двух конкурсах. Я искренне желаю каждой команде успеха, но все же пусть победит сильнейшая!

Первым заданием будет решение ребусов. Каждый правильный ответ-это 1 балл. На экране:

 НАУКА

2.

 ЛИТЕРАТУРА

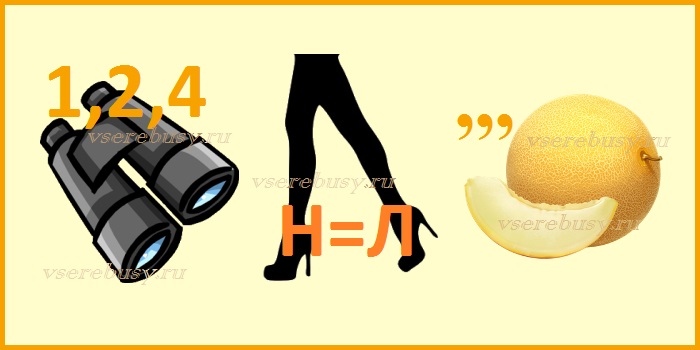
3.

 ГЕОГРАФИЯ

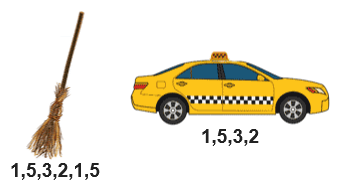
4.

 ИСТОРИЯ

5.

 БИОЛОГИЯ

6.

МАТЕМАТИКА

**Педагог - консультант:** Скажите, дорогие участники, а каким образом человек учится, кто или что помогает получать ему новые знания? А можно ли считать народную мудрость источником знаний? (ответы детей). Пословицы и поговорки, как всем известно – это народная мудрость, пришедшая к нам из жизненного опыта. И следующее задание будет заключаться в том, что из разрезанных частей вам необходимо будет составить шесть пословиц. Вы получите 1 балл за каждую, правильно составленную, пословицу.

1. Наука в лес не ведет, а из лесу выводит.
2. Не стыдно не знать, стыдно не учиться.
3. Мир освещается солнцем, а человек знанием.
4. Не говори, чему учился, а говори, что узнал.
5. Если за день ничему не научился, зря прожил день.
6. Ученье в счастье украшает, а при несчастье – утешает.

*Остров Находчивости*

Педагог - консультант: Добрый день, дорогие участники! Вы приплыли на остров Находчивости, где должны будете выполнить задания и найти слово, спрятанное на острове.

ЦВЕТОК

САЛФЕТКИ

Участники, выполнив задания, приходят к выводу, что ключевое слово связано с этими словами и находят его.

*Остров Мастеров*

**Педагог - консультант:** Загадка

На поляне шерстяной  
Пляшет тонконожка.  
Из-под туфельки стальной  
Выползает стежка.

Сегодня мы проверим ваши знания по устройству швейной машины.

На столе вы видите машину, изображение машины и названия различных частей машины. За пять минут вам нужно вспомнить и сопоставить детали машины и их название.

|  |  |
| --- | --- |
| C:\Users\Пользователь\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\Швейная машина 1.jpg | Швейная машина 2 |

**5. Возвращение в кабинет «Старт-финиш».**

***Ведущий:* Ваше путешествие подошло к концу. Какое задание для вас было сложным или легким, интересным, познавательным? Какие качества вы применили при выполнении эитх задач?**

**Ответы участников….**

***Ведущий:*** Наша цель уже близка. У вас на руках добытые вами части предложения. Составив его, вы поймете к чему нужно стремиться.

Дети собирают предложение из собранных на маршруте слов:

«Познай мир и ты познаешь себя» (слайд 5)

**Как вы понимаете данное высказывание?**

**Ответы участников….**

**Рефлексия.**

**Подведение итогов квеста.**

Квест прошел весело и увлекательно. Ребята зарядились положительными эмоциями, все участники получили грамоты и сладкие призы.