

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
Города Костромы «Центр творческого развития «Академия»

СЦЕНАРИЙ
КВЕСТ-ИГРЫ
«ЮНИОР-ТЕХНИК»

Автор разработки образовательного события
педагог дополнительного образования
Украсина Светлана Юрьевна

г. Кострома 2017

Сценарий Квест игры «Юниор-техник»

Автор разработки образовательного события
педагог дополнительного образования Украсина Светлана Юрьевна
МБУ ДО города Костромы ЦТР «Академия»

Аннотация.

Особенно эффективным видом современных интерактивных технологий становится интерактивная игра, создающая наилучшие условия развития, самореализации членов учебно-воспитательного процесса. Интерактивные игры позволяют изменить и улучшить формы поведения и деятельности субъектов педагогического взаимодействия и способствуют осознанному усвоению этих форм.

Собственно понятие «квест» (транслит. англ. quest - *поиски*) и обозначает игру, требующую от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету. Сюжет игры может быть predetermined или же давать множество исходов, выбор которых зависит от действий игрока. Данная игра построена по цепочке (линейный квест): разгадав одно задание, участники получают следующее, и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут.

Цель организации игры популяризация детского технического творчества, а для участников главное заключается в самой игре, позволившей проявить инициативу, смекалку, энтузиазм и творчество.

Задачи: формировать интерес к творческой деятельности, развивать ассоциативное, образное мышление, воображение, зрительную и логическую память, стимулировать фантазию.

Состав участников: в квест игре участвуют учащиеся 8-11 лет.

Состав команд: 5-7 человек

Организация квест игры:

- команды должны заранее придумать название своей команды
- заранее изменённая, подготовленная предметно-развивающая среда.

Оборудование: музыка, папки с заданиями, папки с заготовками аппликации, клей, чистые листы бумаги, ручки, ножницы, скрепки.

Ход квест игры.

Здравствуйте гости и участники! Мы рады приветствовать вас!

Сегодня состоится грандиозное событие - квест – игра «Юниор-техник».

А кто знает, что такое квест?

Квест в переводе с английского означает поиск, т.е. это игра, в которой вы должны выполнять разные поручения и найти что то. Вы сегодня будите выполнять задания, за которые вам будет давать наш технический совет карточки, пройденных этапов квеста, лишь собрав все воедино и соединив карточки, вы найдете по ним то место, в котором запрятана коробочка – сюрприз для вас.

Представление технического совета - жюри.

Знакомство и приветствие команд. Наше пожелание “дерзайте, ведь талант оттачивается в труде, только с трудом придет и мастерство”.

1. КОНКУРС «КОНСТРУКТОРСКОЕ БЮРО»

Материалы: чистые листы формата А4, секундомер, ножницы

Итак. Команды готовы????

Давайте заглянем в конструкторское бюро. Как вы думаете, чем занимаются авиаконструкторы? Они разрабатывают, конструируют разные модели самолетов. А самолет, какой транспорт? (Воздушный).

Скажите, а кто управляет самолетом? (пилот) А вы умеете делать бумажные самолетики?

Сейчас каждый из вас побывает в роли авиаконструктора и пилота. Вам нужно за 1 минуту сделать бумажный самолёт и потом осуществить перелёт с аэродрома на аэродром. Время пошло.

Ну что ж пора, время вышло. Конструкторы сделали свои самолеты и пора их испытать. Выстраиваемся линейкой и становимся пилотами. (ЗАПУСКАЮТ САМОЛЕТЫ).

За выполненное задание вам технический совет даст 1-ую часть карты. Капитаны команд подойдите к жюри за картой.

2. КОНКУРС «ГРУЗОВОЙ ТРАНСПОРТ»

Материалы: шаблон самосвала, геометрические цветные фигуры, клей. (Приложение 1).

Сейчас мы познакомимся с работой инженера-механика. Инженер механик следит за транспортом, чтобы техника была исправна и готова к работе. А вы готовы потрудиться в роли Инженера механика? Тогда приступаем.

Ваша задача правильно и быстро подготовить самосвал к работе. Вы должны наклеить цветные геометрические фигуры на шаблон самосвала. Время работы 2 минуты.

Молодцы справились. Хорошие из вас получились инженеры - механики. Я думаю, ваш самосвал готов работать. Отнесите свои работы нашему техническому совету, получив взамен 2-ую часть карты.

3. КОНКУРС «ЮНЫЙ ПРОГРАММИСТ»

Материалы: папка с карточками - ответами, клей, чистый листок формата А4.

Как вы думаете, компьютер относится к технике? А как называют профессию человека, который чинит эту технику, работает на компьютере? (Программист)

Вам будут загадывать загадки, вы должны не отвечать, а показывать ответы карточкой. (Приложение 2)

Вы ответили на все загадки. Вы настоящие будущие Программисты.

А теперь из этих ответов выберите то, из чего состоит компьютер и наклейте на листок.

Молодцы вы легко справились с заданием. Отнесите нашему техническому совету ваши работы и получите следующую часть карты.

4. КОНКУРС «СКРЕПКИ»

Материалы: канцелярские скрепки.

Юные техники должны уметь все: и самолет из бумаги сделать и части компьютера хорошо знают. А сейчас проверим, сможете ли вы собрать цепочку из мелких предметов - скрепок. Итак, пока играет песня из мультсериала «Фиксики», вы должны изготовить цепь с помощью скрепок. Чья цепь окажется длиннее та команда окажется победителем в конкурсе.

Жюри подводит итоги, измеряет, чья цепь длиннее. Команды получают следующую часть карты.

5. КОНКУРС «РЕБУСЫ»

Материалы: ребусы, ручки. (Приложение 3)

Ребята, Юные техники должны быть грамотными и эрудированными? Ребята, а вы умеете разгадывать ребусы?

Сейчас вам предстоит разгадать ребусы и ответы записать на лист. В ребусах зашифрованы разные виды транспорта. Время на разгадывание ребусов 5 минуты.

Итак, какие инструменты вы разгадали? Назовите. Молодцы!!! Отнесите свои работы нашему жюри и получите взамен 6-у часть карты.

И вот осталось вам получить последнюю часть карты. Вы готовы выполнять последнее задание?

6. КОНКУРС «УГАДАЙ ПРОФЕССИЮ»

Материалы: карточки с названием профессий

Сегодня вы познакомились с некоторыми профессиями, связанные с техникой: Это конструктор, пилот, инженер – механик, программист. Но есть еще очень много профессий, которые, вам предстоит угадать.

А сейчас игроки первой команды получают карточки с названиями профессий, и изобразить ее жестами и мимикой, а вторая команда должна отгадать. А потом поменяемся.

Программист

Водитель

Врач

Парикмахер

Маляр

Повар

Молодцы!!! Легко справились с этим заданием. И в награду вам сейчас технический совет отдаст последнюю часть карты. Ваша задача собрать всю карту, склеив ее, и найти по ней коробочку – сюрприз!!!

ИТОГИ

Вы сегодня были в роли и конструктора и пилота, инженера и художника. Быть творческим человеком – это здорово. Ведь “Творчество и знание – залог успеха в жизни”. А сейчас давайте подведем итоги нашей квест – игры.

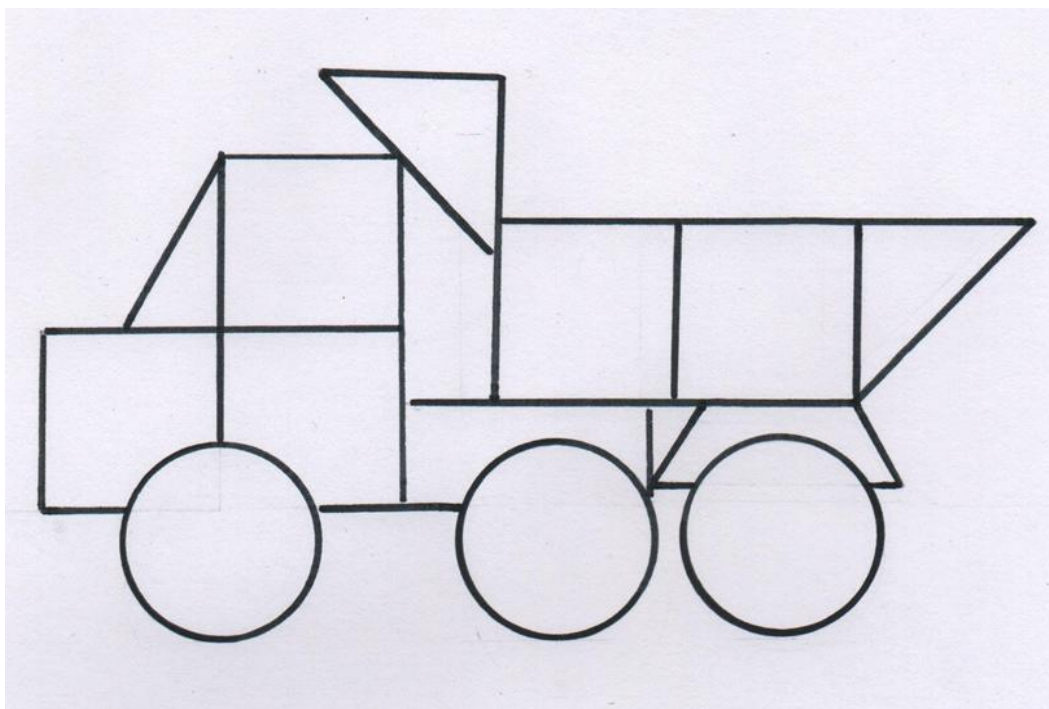
Слово для награждения предоставляется техническому совету

(Команды награждаются грамотами за победу в номинациях: «Техническое совершенство», «Творчество, инициатива, талант»)

Спасибо всем за работу!!!!

Трудитесь, достигайте вершин в мастерстве, творчестве. Удачи вам!!!! До новых встреч!!!! До свидания!!!!

Приложение 1.



Приложение 2.

Загадка 1

Есть на свете сеть сетей.
Очень интересно с ней.
Людам всем она нужна,
Миру очень сеть важна.
Что за сеть? Найди ответ.
Сеть зовется (Интернет)

Загадка 2

По экрану бабочка летит,
По экрану строчка бежит,
На экране падает снег,
Поток звезд осуществляет свой бег.
Это что, мультипликация?
Нет – это компьютерная (Анимация)

Загадка 3

Они - умов творение,
Везде найдут применение:
Рисуют, переводят,
Считывают, выводят,
Графики чертят, создают диаграммы
Универсальные прикладные (Программы)

Загадка 4

Словно смелый капитан,
А на нем горит экран.
Яркой радугой он дышит,
И на нем компьютер пишет.
И рисует без запинки
Всевозможные картинки.
На верху картинки всей
Размещается ... (Дисплей)

Загадка 5

Для чего же этот ящик?
Он в себя бумагу тащит,
И сейчас же буквы, точки,
Запятые – строчка к строчке –
Напечатает картинки
Ловкий мастер –
Струйный ... (Принтер)

Загадка 6

Этот урок все обожают,
На этом уроке часто играют,
Не может уже без него математика,
Он называется ... (Информатика)

Загадка 7

А теперь, друзья, загадка:
Что такое: рукоятка,
Кнопки две, курок и хвостик?
Ну, конечно, это ... (Джойстик)

Загадка 8

По клавишам прыг да скок –
Бе-ре-ги но-го-ток!
Раз-два, и готово –
Отстукали слово!
Вот где пальцам физкультура!
Это вот ... (Клавиатура)

Загадка 9

Скромный серый колобок,
Длинный тонкий проводок,
Ну а на коробке –
Две или три кнопки.
В зоопарке есть зайчишка,
У компьютера есть ... (Мышка)

Загадка 10

Около дисплея – главный блок:
Там бежит электроток
К самым важным микросхемам.
Этот блок зовут ... (Системным)

Приложение 3.

Ребусы по теме «Транспорт»

Ребус №1



Ребус №2



Ребус №3



Ребус №4



Ребус №5



Ответы на ребусы:

1. поезд
2. троллейбус
3. самолёт
4. корабль
5. катер

Используемые источники:

Read more: <http://pesochnizza.ru/igroteka/rebusy-transport#ixzz4bKdWMv7g>

<http://razdeti.ru/semeinaja-biblioteka/detskie-zagadki/zagadki-pro-kompyuter.html>

Фигуры, формы и цвета. Белошистая А.В./Издательство «Просвещение»/2011 год

Полат Е.С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования / Е.С. Полат. – М: Издательский центр «Академия». – 2002. – с. 272.

Панфилова А.П. Инновационные педагогические технологии: Активное обучение: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / А.П. Панфилова. — М.: Издательский центр «Академия», – 2009. – 192 с