Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение

«Острожская средняя общеобразовательная школа»

**Педагогический проект**

**Метапредметная игра**

**«Интеллектуальный квест»**

Возраст детей - 13-16 лет (7-9 класс)

Руководитель проекта

Колчанова Светлана Николаевна

учитель биологии и химии

МБОУ «Острожская СОШ»

Острожка

2017

**Паспорт педагогического проекта**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Наименование проекта** | | «Метапредметная игра «Интеллектуальный квест»» | | | |
| **Адресация проекта** | | Проект ориентирован на деятельность учащихся и педагогов. | | | |
| **Участники проекта** | | **Педагоги ШМО естественно-математического цикла:** С.Н. Колчанова, Е.И. Знаменских, Т.А. Нохрина, И.Н. Шитоева, И.А. Владыкина, З.И. Лузина, Т.А Попова.  Учащиеся 7-9 класса. | | | |
| **Цель проекта** | | * Формировать у учащихся навыки участия в метапредметных состязаниях. * Способствовать развитию познавательных универсальных учебных действий. * Формировать у педагогов представление о метапредметных испытаниях. | | | |
| **Задачи проекта** | | Задачи для педагога: составить метапредметные испытания для команд.  Задачи для воспитанников: подготовить творческий номер по заданной теме. | | | |
| **Сроки реализации** | | Среднесрочный (1-18 марта) | | | |
| **Вид проекта** | | Игровой | | | |
| **Особенности проекта** | | Проект состоит из 2 этапов:   1. Творческое представление одного из методов научного познания. 2. Интеллектуальная игра. | | | |
| **Итоги проекта** | | 1. Дипломы командам за творческий номер. 2. Дипломы командам за интеллектуальную игру. 3. Сертификаты педагогам. | | | |
| **1.Введение** | | | | | |
| 1.1 Актуальность | | | В настоящее время в школьной практике актуальным остаётся вопрос о том, как достигать метапредметные результаты. Результаты, освоенные учащимися на базе нескольких учебных предметов обобщённые способы деятельности, применимые как в рамках образовательного процесса, так и в реальных жизненных ситуациях. [[1]](#footnote-1)  Данный проект предлагает достигать метапредметных результатов через применения игровых форм.  Большую популярность среди молодёжи обрели квесты в виде командной игры. В процессе такой игры люди имеют возможность пообщаться, узнать много нового и интересного и реализовать заложенную в каждом человеке тягу к приключениям и загадкам. Команды следуют по заданному маршруту, выполняют задания, требующие сообразительности, эрудиции, выносливости и умения нестандартно мыслить. [[2]](#footnote-2) | | |
| 1.2 Проблема | | | Формирование у учащихся познавательных универсальных учебных действий часто ассоциируется со скучными задачами и не вызывающими интерес у детей заданиями. | | |
| 1.3 Условия реализации | | | Участие в игре как минимум пяти команд. | | |
| 1.4 Цель и задачи проекта | | | * Формировать у учащихся навыки участия в метапредметных состязаниях. * Способствовать развитию познавательных универсальных учебных действий. * Формировать у педагогов представление о метапредметных испытаниях. | | |
| 1.5 Ожидаемые результаты | | | Учащиеся познакомятся с научными методами познания. Учатся применять полученные знания на практике. | | |
| **2. Планирование работы** | | | | | |
| 2.1 План – график. | | | 1. Разработка основных идей проекта. 2. Знакомство педагогов с правилами составления метапредметных испытаний. 3. Разработка метапредметных испытаний и их апробация. 4. Разработка положения метапредметной игры. 5. Работа со школами по разъяснению некоторых аспектов игры. 6. Проведение игры. 7. Рефлексия. | | |
| 2.2 Взаимосвязь участников проекта. | | | Взаимосвязь осуществляется через автора проекта. | | |
| 2.3 Интеграция образовательных областей | | | интеграция предметов – математика, химия, биология, география, технология. | | |
| **3. Этапы работы над проектом (Метапредметная игра)** | | | | | |
| 3.1  1 этап - подготовительный | | Деятельность автора | | | Деятельность педагогов |
| Знакомит педагогов с целями, задачами, правилами игры, примерным планом и особенностями метапредметных испытаний. | | | Задают уточняющие вопросы.  Корректируют. |
| Результат: положение игры. | | | |
| 3.2  2 этап - основной | | Практическая помощь (по необходимости).  Направляет и контролирует осуществление проекта.  Осуществляет сбор накопленного материала. | | | Составляют техническое задание, процедуру проведения и критерии для метапредметного испытания. |
| Результат: формирование навыка составления метапредметных испытаний. | | | |
| 3.3  3 этап - апробация | | Контролирует процесс апробации.  Задаёт уточняющие вопросы. | | | Проводят апробацию испытания, вносят коррективы. |
|  | | Результат: готовое метапредметное испытание. | | | |
| **4. Выводы**  Данный этап осуществлён. Педагоги разработали свои метапредметные испытания согласно особенностям своего предмета. Испытания нацелены на формирование познавательных УУД. | | | | | |
| **4. Этапы работы над проектом (творческое задание)** | | | | | |
| 4.1  1 этап - подготовительный | Деятельность педагога | | | Деятельность детей | |
| Формулирует проблему (цель) на основе изученных проблем детей.  Вводит в игровую (сюжетную) ситуацию, мотивирует.  Формулирует задачу  Определяется продукт проекта. | | | Вхождение в проблему.  Вживание в игровую ситуацию, проникается мотивацией.  Принятие задачи.  Дополнение задач проекта.  Целеполагание. | |
| 4.2  2 этап - планирование | Помогает в решении задачи.  Разрабатывает план достижения цели.  Помогает спланировать, составляет план-схему проекта деятельности.  Привлекает специалистов к осуществлению проекта  Организует деятельность. | | | Объединение детей в рабочие группы.  Распределение амплуа.  Разработка проекта (план деятельности по достижении цели) | |
| 4.3  3 этап - основной | Практическая помощь (по необходимости).  Направляет и контролирует осуществление проекта Осуществляет сбор накопленного материала | | | Формирование специфических знаний, умений, навыков.  Дети получают информацию из различных источников, различными способами (родители + педагоги + специалисты + внешние специалисты (из социума) | |
| 4.4  4 этап - заключительный | Подготовка к презентации.  Творческого задания. | | | Продукт деятельности готовят к презентации.  Представляют (зрителям или экспертам) продукт деятельности.  Непосредственно презентация продукта деятельности | |

**Итоги реализации проекта «Интеллектуальный квест»**

18 марта на базе МБОУ «Острожская СОШ» состоялась районная метапредметная игра «Интеллектуальный квест». В этом году в ней приняли участие шесть школ нашего района. Вся игра была посвящена формированию познавательных универсальных учебных действий и, конечно, это мероприятие не обошлось без театрализации и художественной самодеятельности.

Организаторы уже при встрече решили погрузить прибывшие команды в атмосферу игры, поэтому в фойе школы их встречали Шерлок Холмс, доктор Ватсон и мистер Хадсон. Они с отличием справились со своей задачей. Поприветствовали гостей и применили свой дедуктивный метод для поднятия настроения.

Зачин игры прошёл в театрализованной форме.

Шерлок Холмс и доктор Ватсон узнают о больших проблемах в одной из страховых компании, пропала коллекция документов об одном из известнейших учённых. Она застрахована на большую сумму. Если они не помогут найти пропавшую коллекцию и похитителя, то компания обанкротится. Вследствие занятости Шерлок Холмс не может помочь и на помощь приглашаются команды сыщиков. Команды доказывают в творческой форме свои способности, знакомя всех присутствующих с одним из методов научного познания. В дальнейшем они получают «Дело о пропавшей коллекции». Им предстоит обойти всех свидетелей получить у них показания и улики. Но не всё так просто, свидетели узнают об их способностях и у каждого есть просьба, за выполнение которой они готовы помочь следствию. Командам предстоит выполнить данные просьбы, получить логики за качество их выполнения. Показания свидетелей помогут определить похитителя коллекции, а улики, которые они добудут, определить её местонахождение.

Все команды справились с испытаниями свидетелей и смогли добыть части пропавшей коллекции.

Самым сложным для команд стало определение похитителя. С этим задание справились лишь 2 команды. Но и они, к сожалению, не смогли правильно аргументировать свой выбор.

В итоге первое место в творческом конкурсе заняла команда из села Беляевка. В самой игре первое место принадлежит команде из села Казанка.

Все команды получили дипломы и фотографию с мероприятия в эксклюзивной рамке.



**Приложения**

***Приложение 1***

**Положение**

**районной метапредметной игры «Интеллектуальный квест».**

**Олимпиада 5-6 класс по математике**

**Цели и задачи:**

* Формировать у учащихся навыки участия в метапредметных состязаниях.
* Способствовать развитию познавательных универсальных учебных действий.

**Дата проведения**: 18 марта 2017

**Время проведения:** с 10.00 до 12.30

**Место проведения:** МБОУ «Острожская СОШ»

**Участники игры:**

* К участию в игре приглашаются общеобразовательные школы Оханского района.
* Количество участников игры от одного образовательного учреждения 7-9 класс (6 человек команда +1 сопровождающий).
* При себе иметь 30 рублей на питание (будет организован чай).

**Домашнее задание:**

1. Для команды иметь знак отличия
2. Подготовить творческое представление на тему *(Приложение 1),* не более 3 мин.

**Программа мероприятия:**

10.00 -10.30 – Встреча и регистрация участников мероприятия

10.30-11.00 - Творческое представление команд (на сцене)

11.00-12.15 – Метапредметная игра

12.15 – 12.30 - Рефлексия и награждение

**Награждение:**

Команды будут награждены дипломами по результатам двух конкурсов.

Первый конкурс «Творческий». Победители и призёры будут определены по сумме баллов полученных по результатам оценивания жюри. В роли жюри будут выступать учителя, сопровождающие учащихся.

Конкурс будет оцениваться по следующим критериям:

1. **Внешний вид -**0-5баллов
2. **Оригинальность выступления -** 0-5баллов
3. **Речь -** 0-5баллов
4. **Время -** 3 мин - 3 балла. 3.30 - 1 балл. 3.31 и более 0 баллов.

* Второй конкурс «Интеллектуальный квест» будет оцениваться по трём параметрам: сумме полученных баллов на испытаниях, по выполнению основного задания игры и количеству игроков пришедших к финишу. *(Приложение 2)*

Все участники будут отмечены сертификатами метапредметной игры «Интеллектуальный квест».

По вопросам организации и проведения мероприятия обращаться к Колчановой Светлане Николаевне по телефону – 89125873766 или 37368, e-mail: [оstr-school@yandex.ru](mailto:оstr-school@yandex.ru)

**Темы творческих представлений – методы научного познания**

|  |  |
| --- | --- |
| Андреевка | **Абстрагирование** |
| Беляевка | **Анализ** |
| Дуброво | **Аналогия** |
| Казанка | **Дедукция** |
| Пономари | **Идеализация** |
| Таборы | **Индукция** |
| Острожка | **Обобщение** |
| Оханск | **Синтез** |

Команда может выбрать свой метод научного познания, не заявленный в списке.

***Приложение 2***

Сценарий мероприятия (В стиле Шерлока Холмса)

**10.00 -10.30 – встреча и регистрация участников мероприятия**

В вестибюле сидят Шерлок Холмс и Ватсон, пьют чай и ведут беседу.

Мистер Хадсон объявляет о приходе гостей.

2 кресла, столик, сервиз, чай, шапка, трубка полотенце, музыка

- Мистер Шерлок Холмс к вам посетители.

- Добро пожаловать к нам в наше скромное Острожское поместье на Зелёной-стрит.

Ватсон

- Как вы думайте Холмс, откуда прибыли наши гости.

- Так это же элементарно Ватсон, у них такие сияющие лица значит они…

У них такие милые улыбки…

У них такие умные лица …

-Миссис Хадсон проводите наших гостей, верно с дороги им надо отдохнуть.

Участники идут переодеваться и пить чай. (чай, чайники, конфеты, сахар, печенье, скатерти, название кафе, фильм, игры для развития логики)

# 10.30-11.00 - приветствие команд (агитбригада) (на сцене)

# камин, ткань, 2 кресла, столик, расставить стулья, лупа, дела (правила игры, список свидетелей, чековая книжка, файл для показаний свидетелей и улик) иголки, шкаф, ключи, документы коллекции).

# *На сцене Шерлок Холмс и Ватсон ведут беседу. Музыка из фильма.*

- Дорогой Холмс как Вам удается так быстро во всем разбираться.

- Чаще всего мне помогает умение наблюдать и хорошо слушать. А ещё способность разбираться в людях, знание естественных наук, географии, а иногда просто немного здравого смысла.

- Совершенно согласен с Вами! Однажды я стал свидетелем интересного случая. Один из следователей страховой компании однажды заявил, что его компания должна выплатить 250 тысяч долларов за клочок бумаги, украденный из сейфа.

- Похоже, это был очень ценный клочок.

- Да, ценный. Дело в том, что клиент нашей компании, некий мистер Филби, коллекционировал редкие документы. Особенно он интересовался естественными науками и математикой. Одним из его любимцев был некий учёный. Когда у мистера Филби появились документы из архива этого учёного, он застраховал свою коллекцию. И вот однажды он сообщил, что его ограбили. Грабитель не тронул книг. Возможно, потому, что не подозревал об их истинной ценности. Однако вор взломал сейф и обнаружил там редчайшие документы. Мистер Филби волосы рвал на себе от отчаяния!

- И Вы, конечно же, нашли, чем его утешить?

- В том то и дело, что не смог. Скотланд-Ярд бездействует, а компания находится на грани разорения. Что бы вы посоветовали в этом случае Холмс.

Жаль, но сейчас я занят другим очень важным делом - профессор Мариарти задумал грандиозную аферу, и я должен заняться им. А вот наши гости уверен с легкостью разберутся в этом запутанном деле.

- Почему вы так думайте Холмс?

- Да потому что им известны все существующие логические методы познания. Да Вы сами сейчас в этом убедитесь. Миссис Хадсон пригласите наших гостей из …. ***музыка***

# *Команды представляют общенаучные логические методы познания. Жюри оценивает. Холмс посвящает команду в сыщики.*

**11.00-12.00 – метапредметная игра. (5 испытаний по 10 минут+ переходы и поиск документа)**

- Какие прекрасные сыщики, вы составите хорошую конкуренцию знаменитому Скотлонд-ярду.

- Итак, уважаемые сыщики, ставлю перед вами задачу, найти ценные документы из коллекции и узнать кто же похититель.

-А вот вам список свидетелей и их адреса (шофёр, горничная, хозяин дома, садовник, экономка). *Для каждой команды своя последовательность.*

- Вам предстоит добыть показания и улики всех свидетелей. Учтите дело это совсем не лёгкое, необходимо будет проявить свои логические способности. Имея все показания, и улики вы найдёте пропавшие документы, которые доставите сюда, и сделайте вывод о том, кто является похитителем.

- Нам с Шерлоком Холмсом будет интересно послушать о ваших приключениях.

-И кто знает, может быть, доктор Ватсон напишет и о вас в своих замечательных рассказах. (*Написать статью в газету, фото всех команд на память и в статью, Заказать рамки в логическом стиле распечатать фотографии и подарить в конце мероприятия в подарок).*

1. Найди общее – *математика-экономка-дешифровка (поможет расшифровать).*
2. Чего не хватает – *география-шофёр-шифровка (место, где спрятан документ).*
3. Два в одном (какие два растения или животных совмещены в одну фотографию?) – б*иология-садовник – приметы похитителя.*
4. Чей чемодан? – *химия – горничная-ключ (от тайника, где хранится документ).*
5. Убери лишнее – *физика-хозяин дома – схема дома (поможет в поимке похитителя).*

***Алгоритм игры***

*Участники идут по списку ---выполняют задания (10 мин)---получают показания (на листочке) и улику---имея улики, находят документ, ---имея показания, находят похитителя.*

*команды после прихода отдают отчёт о работе, где есть надпись о похитителе и количество заработанных баллов, число выбывших участников*. *Счётная комиссия подсчитывает и заносит в протокол, определяет победителя и подписывает грамоты.*

***Легенда*** *– Документы о знаменитом учёном хранятся в сейфе, в столовой. 16 марта предположительно с 9 до 11 часов утра документ был украден.*

***Ответ*** *- документ украден садовником – он говорит ложные показания, он мог увидеть похитителя, солнце не могло светить ему в глаза, так как с утра оно находится на востоке, а крыльцо располагается на западе. Но главным заказчиком является хозяин дома. Ключ садовник оставил для хозяина в прихожей. Шифровку написал для хозяйки. В ней он написал, где хранится документы.*

***12.00 – 12.30 - рефлексия и награждение (на сцене)***

***музыка***

*Миссис Хадсон*

-Ваши гости, мистер Холмс и доктор Ватсон, пришли и просят аудиенции.

*Доктор Ватсон*

-Да, конечно же, зовите их.

*Миссис Хадсон*

- Господа проходите. *(Выходят представители от каждой команды).*

*Шерлок*

- Уверен, вы смогли разобраться в этом нелёгком деле.

*Доктор Ватсон*

-Так какие документы были похищены?

*команды по очереди показывают и оглашают документы (интересные факты о знаменитом учёном) и размещают их на стенде.*

*Доктор Ватсон*

- А что вы можете рассказать о своих приключениях? Неужели было так нелегко?

*команды рефлексируют*

*Шерлок*

*-* И, правда, сложное дело, и ценные документы, но кто же похититель?

*Доктор Ватсон*

*зачитывает правильный ответ или даёт слово команде (командам) правильно назвавшая похитителя и представившая верные аргументы.*

*Шерлок*

*-*Великолепно, друзья, я знал, что вы все обладаете великолепными логическими способностями, и молодцы что использовали мой любимый дедуктивный метод. И поэтому я хочу поблагодарить вас и вручить награды.

***фанфары***

*(команды при вручении выходят на сцену, делается фото)*

Для начала хочу подвести итоги конкурса агитбригад.

Я вручаю сертификаты участников конкурса командам….

Диплом призёров вручается командам…

Диплом победителя конкурса и бурные аплодисменты получает команда…

А теперь главные итоги нашего мероприятия. Игра интеллектуальный квест.

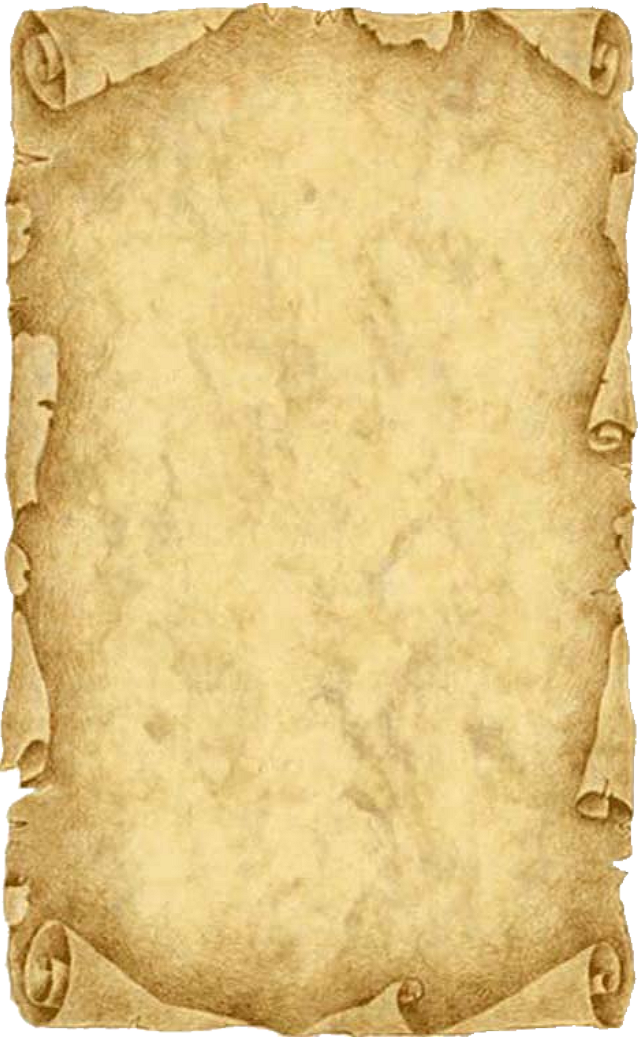
И здесь сертификаты участников получают команды…

Мы награждаем диплом призёров команды…

И диплом победителя нашей игры, и самые бурные аплодисменты получает команда…

**Рефлексия**

***Приложение 3***

**Материл в дело**

**Правила игры «Интеллектуальный квест»**

**Цель игры:** пройти 5 испытаний, чтобы найти пропавшую коллекцию и определить похитителя.

* При прохождении каждого испытания команда получает улику и показания свидетеля.
* За выполнение каждого испытания команда получает «логики».
* Время на прохождение испытания ограничено.
* Если команда не выполняет задание, то она будет вынуждена оставить одного игрока на станции.
* Команду сопровождает учитель (не своей команды), учитель не имеет право делать подсказки команде во время испытания. Он следит за порядком в команде, следит за точным соблюдением маршрута по списку свидетелей.

**Выигрывает команда:**

* Набравшая наибольшее количество логиков (т.е выполнившая задания с наименьшим количеством ошибок).
* Выполнившая основное задание игры.
* В наиболее полном составе дошедшая до финиша (т.е выполнившая все задания).

**Список свидетелей 1**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Свидетели** | **Род деятельности** | **Место проживания** |
|  | Миссис Филби | Хозяйка дома | Уайтхолл  14 |
|  | Миссис Смит | Экономка | Уайтхолл  13 |
|  | Миссис Девис | Шофёр | Уайтхолл  11 |
|  | Миссис Вилсон | Садовник | Уайтхолл  15 |
|  | Миссис Льюис | Горничная | Уайтхолл 12 |

**Показания свидетелей и представления улик**

**Место похищения - поместье** миссис Филби, из сейфа в столовой.

Дата похищения - 16 марта 1914 г.

Время похищения – с 9.00 до 11.00

**Показания горничной**

Я завтракала в столовой с шофёром в половине девятого утра, затем убиралась спальне и ничего не слышала. Пройдя в столовую за щеткой и, обнаружив, что сейф открыт, вызвала полицию. Время было около одиннадцати часов утра.

*И ещё вчера я нашла этот* ***ключ****, когда прибирала в прихожей. Все ключи в доме я знаю, но этот вижу впервые, может быть он вам поможет в раскрытии этого похищения.*

**Показания шофёра**

В девятом часу я завтракала в столовой с горничной. После поехала в город, чтобы забрать посылку для хозяйки. Приехала около полудня к дому, но ничего не необычного не увидела.

*А вчера я возил хозяйку в страховую компанию, в машине на сиденье увидела этот странный* ***клочок бумаги****. Не знаю, может быть, он поможет вам.*

**Показания садовника**

Утром я находилась в восточной части дома, проверяла двери. Вдруг услышала шум, словно что-то упало: снаружи - у западного крыла, рядом с гостиной. Я побежала туда. Я увидела, как кто-то садится в машину, но солнце било мне в глаза, и я не смогла толком его разглядеть*.*

*Вот только заметила, что это была* ***женщина, высокого роста со светлыми волосами.***

**Показания хозяйки дома**

В этот момент меня не было дома. Я уехала в гости к своей подруге в город. Приехала я, как только узнал о пропаже моей коллекции. Примерно в половине первого.

*Мне трудно, чем-то вам помочь, но может быть* ***план дома*** *как то вам поможет.*

**Показания экономки**

В это утро я проснулась очень рано, около половины восьмого утра, выпив чашечку чая на кухне, принялась за учёт прибыли за прошедший месяц. В этот день была чудная погода, с самого раннего утра светило ярко солнце, но я разместилась в гостиной. Солнце вредит моей коже. К сожалению, я так была увлечена работой, что ничего не слышала.

*А вот когда искала трактат об экономическом развитии Англии, я нашла среди книг, вот эту интересную запись, (****Шифровальный код****).*

**Улики Шифровка**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| м | ц | у | к | а | в | ы | п | м | а | с | т | р | н | п |
| о | м | и | о | е | п | р | о | о | л | д | ж | б | о | т |
| и | т | ь | и | д | о | к | у | м | е | н | т | е | е | р |
| м | м | и | о | ь | в | я | в | к | п | а | в | с | м | и |
| п | т | м | е | т | а | л | л | и | ч | е | с | к | о | м |
| с | с | а | в | в | м | и | р | р | о | о | ш | л | б | ю |
| ы | в | к | а | м | п | и | т | ь | я | щ | и | к | е | н |
| р | о | я | щ | и | к | и | в | т | ф | о | й | е | т | ь |
| б | б | ю | д | д | ж | з | р | о | о | л | щ | ж | ж | л |
| в | ы | в | а | п | р | о | л | д | н | о | м | е | р | а |
| к | е | п | р | о | о | л | д | ж | а | в | п | и | о | л |
| в | г | р | о | ь | б | л | ш | р | п | а | р | л | ш | л |
| с | с | р | я | ч | е | й | к | и | к | у | ы | в | а | п |
| о | л | ь | б | ю | д | щ | щ | щ | р | е | 6 | г | щ | а |
| ч | я | в | м | с | а | р | о | б | ю | д | л | н | в | в |
| у | ц | й | в | а | е | н | т | б | л | о | д | и | н | у |
| м | е | т | а | р | т | ь | о | о | б | ю | д | м | в | ы |

**Ключ к шифровке**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

****

***Приложение 4***

**Испытания**

1. **По химии** «Кто жил в комнате» - *химия*

Добрый день господа. Мне звонил многоуважаемый доктор Ватсон, я конечно рада помочь вам, но и вы не могли бы мне оказать небольшую услугу.

Дело в том, что я работаю не только у миссис Филби. Я подрабатываю в гостинице. Вот однажды к нам в номер заселился замечательный человек, гостил у нас он недолго, а когда покидал гостиницу, он так торопился, что забыл свой чемоданы. Мы бы хотели ему вернуть их. Но, к сожалению, он забыл представиться. Я слышала, вы обладаете уникальными способностями и сможете узнать, как его зовут, откуда он и род его деятельности.

Инвентарь – музыка. Чемодан: портрет, фото, коллекция минералов, документы: дипломы, схема аэростата, нефтепровод, набор гирь, коробка пороха, книга.

**Техническое задание**.

1. Рассмотрите вещи в чемодане.
2. Определите род деятельности (профессии) этого человек. (За каждый правильный ответ 1 балл).
3. Сделайте предположение о том кому они принадлежат.
4. Определите страну и основной город проживания этого человека.
5. Ответ запишите в таблицу.
6. Время на выполнение задания 10 минут.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № | вопросы | ответы | логики | |
| мах | полученные |
| 1 | Род деятельности | 1. | 1 |  |
| 2. | 1 |  |
| 3. | 1 |  |
| 4. | 1 |  |
| 5. | 1 |  |
| 6. | 1 |  |
| 7. | 1 |  |
| 2 | ФИО |  | 6 |  |
| 3 | Страна проживания |  | 2 |  |
| 4 | Город проживания |  | 5 |  |
|  |  |  | 20 |  |

1. **Задание по математике -** Миссис Смит

Добрый день, дорогие друзья, я рада приветствовать вас. Мистер Шерлок Холмс предупредил меня о вашем визите. Я помогу вам. Но так как моё хобби – геометрия, а именно мне нравится работать с бумагой. Из неё можно сделать необычные фигуры. Я попрошу вас проделать некоторые опыты и поделиться результатами со мной.

**Техническое задание**

Проделайте опыты в соответствии с описанием. Запишите полученный результат в таблицу.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№**  **опыта** | **Описание опыта** | **Результат** | **Мах**  **логиков** |
| 1. | Возьмите бумажную ленту, не переворачивая, склейте её концы.  Покрасьте получившуюся фигуру, не переворачивая её. | Получили …  Закрасится с … стороны. | 4 |
| 2. | Возьмите бумажную ленту, проведите по её длине пополам линию, перекручиваем ленту один раз и склеиваем концы, получилась односторонняя поверхность. Такую одностороннюю поверхность впервые рассмотрел в 1858 году немецкий математик Август Фердинанд Мёбиус, поэтому получившаяся фигура называется “лист Мёбиуса”.  Покрасьте лист Мёбиуса, не переворачивая его. | Получили …  Лист Мёбиуса закрасится … | 4 |
| 3. | Простое кольцо разрежьте посередине вдоль. | Получили … простых кольца, … длины, шириной в … раза уже. | 4 |
| 4. | Лист Мёбиуса разрежьте по линии вдоль. | Получили … кольцо, длина которого в … раза больше, ширина в … раза уже, перекручено на … полный оборот. | 5 |
| 5. | А что получится, если разрезать снова это [кольцо](http://www.quelle.ru/Women_fashion/Women_accesories_bags/Women_jewelry/Kolczo__m252979.html)? | Получим … сцепленных друг с другом …, перекрученных на … полных оборота. | 3 |

Вот такие неожиданные вещи можно получить из простой бумажной полоски!

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № | результаты | логики | | |
| максимальные | | полученные |
| 1. |  | 4 |  | |
| 2. |  | 4 |  | |
| 3. |  | 4 |  | |
| 4. |  | 5 |  | |
| 5. |  | 3 |  | |
|  | Итого | 20 |  | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№**  **опыта** | **Описание опыта** | **Результат** | **Мах логиков** |
| 1. | Возьмите бумажную ленту, не переворачивая, склейте её концы.  Покрасьте получившуюся фигуру, не переворачивая её. | Получили кольцо.  Закрасится с одной стороны. | 4 |
| 2. | Возьмите бумажную ленту, проведите по её длине пополам линию, перекручиваем ленту один раз и склеиваем концы, получилась односторонняя поверхность. Такую одностороннюю поверхность впервые рассмотрел в 1858 году немецкий математик Август Фердинанд Мёбиус, поэтому получившаяся фигура называется “лист Мёбиуса”.  Покрасьте лист Мёбиуса, не переворачивая его. | Получили  Лист Мёбиуса  Закрасится полностью | 4 |
| 3. | Простое кольцо разрезали посередине вдоль. | Получили 2 простых кольца, такой же длины, шириной в 2 раза уже. | 4 |
| 4. | Лист Мёбиуса разрезали по линии вдоль. | Получили одно кольцо, длина которого в 2 раза больше, ширина в 2 раза уже, перекручено на 1 полный оборот. | 5 |
| 5. | А что получится, если разрезать снова это [кольцо](http://www.quelle.ru/Women_fashion/Women_accesories_bags/Women_jewelry/Kolczo__m252979.html)? | Получим 2, сцепленных друг с другом кольца, перекрученных на 2 полных оборота. | 3 |

1. **Технология -** Миссис Филби

Добрый день милые дети

Вы, наверное, слышали стихотворение про мальчика с хорошим аппетитом

Самуил Маршак

Робин-Боббин  
Кое-как  
Подкрепился  
Натощак:  
Съел теленка  
Утром рано,  
Двух овечек  
И барана,  
Съел корову  
Целиком.  
И прилавок  
С мясником,  
Сотню жаворонков в тесте,  
И коня с телегой вместе,  
Пять церквей и колоколен -  
Да еще и недоволен!

Так вот Робин Бобин мой любимый племянник. Я пообещала ему испечь на День Рождения фруктовый торт, если он принесет необходимые продукты. Так как он любит покушать продуктов принес побольше (он определенно решил что приготовлю весь праздничный обед): **молоко, горох, масло, курицу, рыбу, миндаль, манго, артишоки, сало, муку, мандарины, петрушку… маргарин мороженное, антрикот, сметану,…………………………………**

**А я, к сожалению, потеряла блокнот с рецептами. Прошу вас, помогите определить мне, какие продукты годятся для фруктового торта.**

**И мне интересно, по каким признакам Робин набирал продукты.**

**Техническое задание:**

1.Рассмотрите продукты и выберите из них те, которые необходимы для изготовления фруктового торта.

2.Разделите продукты, на группы используя 1 общий признак.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | Критерии | баллы |
|  | Нашли все продукты для торта | 3 |
|  | Нашли половину продуктов для торта | 1 |
|  | Использовали лишние | -1 за каждый |
|  | Не нашли продукты или нашли меньше половины | 0 |
|  | За каждую классификацию | 3 |

|  |
| --- |
| Молоко |
| Сметана |
| Горох |
| Масло |
| Курица |
| Рыба |
| Салат |
| Миндаль |
| Манго |
| Артишоки |
| Сало |
| Мука |
| Мандарины |
| Петрушка |
| Антрикот |
| Маргарин |
| Мороженное |

1. **География -** Миссис Девис

Здравствуйте уважаемые сыщики. Я знаю, зачем вы пришли ко мне. И у меня есть, что вам рассказать. Но и вы мне окажите услугу. Купил на днях я атлас дорог и достопримечательностей России. И мне кажется, что издатель сэкономил на краске и не дорисовал некоторые части. А вот какие не могу понять. Помогите мне.

**Техническое задание.**

1. Внимательно рассмотрите слайд.
2. Определите, где и какой части не хватает на слайде.
3. Запишите ответ на листе.
4. Время на рассмотрение каждого слайда 1 мин.
5. За каждый правильный ответ 2балла.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| слайды | где не хватает? | чего не хватает? |
| 1 |  |  |
| 2 |  |  |
| 3 |  |  |
| 4 |  |  |
| 5 |  |  |
| 6 |  |  |
| 7 |  |  |
| 8 |  |  |
| 9 |  |  |
| 10 |  |  |

**5.Ботаника -** Миссис Вилсон

Приветствую вас господа, зачем пожаловали?

Слышал, слышал об этом деле и даже смогу вам кое-что рассказать.

Но, для начала помогите мне. Хочу купить растения для сада, продавец сделал зарисовки своего товара, но он такой рассеянный, мог что-то перепутать. Помогите мне определить, что может быть не так с ними.

**Техническое задание:**

1. Внимательно рассмотрите рисунки.
2. Определите рисунок на достоверность. Если рисунок достоверен поставьте в таблице знак **« +»** , если вы считаете рисунок недостоверным поставьте знак **«-»**(За каждый правильный ответ -1 балл).
3. Поясните свой ответ. (За каждое верное пояснение – 1 балл).
4. Максимальное количество баллов -20

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| рисунки | **+\-** | пояснение |
| 1 |  |  |
| 2 |  |  |
| 3 |  |  |
| 4 |  |  |
| 5 |  |  |
| 6 |  |  |
| 7 |  |  |
| 8 |  |  |
| 9 |  |  |
| 10 |  |  |

**Садовник.**

*(Десять растений. 2 балла за правильный ответ)*

Я садовник. Недавно по почте я получила каталог растений для ландшафтного дизайна. Но мне кажется в этом каталоге имеются ошибки. Наверное, издатели что-то напутали. Некоторых таких растений на самом деле не может быть в природе.

Помогите найти ошибки в каталоге.

















***Приложение 5***

**Итоги, награждение и рефлексия**

**Вердикт сыщиков из \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**Грабитель \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**Аргументы\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

|  |
| --- |
| **Банк «Квест»**  **Чековая книжка**  **команды из Андреевки** |
| **Место\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**  **Сумма \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**  **Плательщик \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_** |

**Лист оценки конкурса агитбригад**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № | школа | **внешний вид**  0-5бал. | **оригинальность выступления**  0-5бал. | **речь**  0-5бал. | **время**  3 мин - 3 бал.  3.30 - 1 бал.  более - 0 бал. | **итого** |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |

**Сводная таблица к конкурсу агитбригад**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № | школа |  |  |  |  |  |  |  |  | кол-во | место |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**Протокол игры**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| *№* | *школа* | *5-кол-во игроков пришедших к финишу* | ***место*** | *кол-во логиков* | ***место*** | *документ найден 1* | *документ не найден 2* | *похититель и аргументы* | *место* | *сумма баллов* | ***место*** |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

***Приложение 6 .*** Презентация для проведения испытания по географии.

***Приложение 7 .*** Коллекция

***Приложение 8.*** Дипломы и сертификаты

1. http://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/materialy-mo/2017/03/24/obespechenie-sistemno-deyatelnostnogo-podhoda-v [↑](#footnote-ref-1)
2. http://fb.ru/article/138418/chto-takoe-kvestyi-i-kakimi-oni-byivayut [↑](#footnote-ref-2)