

Конспект занятия «Час загадок»

Возраст учащихся: 5 класс

Тема: Квест «Час загадок»

Цели:

образовательный аспект:

- применение имеющихся знаний, умений.

развивающий аспект:

- развитие умения организовать совместную деятельность;

- развитие творческих способностей детей;

- развитие логического мышления.

воспитательный аспект:

- воспитание чувства сплоченности коллектива;

- воспитание чувства ответственности перед одноклассниками;

- воспитание уважительного отношения учащихся друг к другу.

Этапы занятия:

- Подготовительный.
- Применение знаний и способов деятельности.
- Подведение итогов на рефлексивной основе.

Единица содержания: способствовать сплочению коллектива на основе командной игры.

Подготовка к активной учебно-познавательной деятельности 5 мин.	
Задача: актуализация знаний, обеспечение мотивации, принятия цели, готовности к активной учебно-познавательной деятельности. Метод: репродуктивный, продуктивный. Форма работы: фронтальная, индивидуальная.	
Деятельность учителя	Деятельность обучающихся
Приветствует учащихся, интересуется настроением. Готовит к предстоящей деятельности: говорит, что нужны будут телефоны или планшеты для работы и программа для считывания QR-кодов; напоминает, что ребятам подобная деятельность знакома. Презентация (Слайд 1)	При входе в кабинет дети получают (выбирают) QR-код с указанием команды. Слушают педагога, отвечают на вопросы.
Применение имеющихся у учащихся знаний и способов действий 30 мин	

Задача: обеспечение восприятия, применения знаний, организация активных самостоятельных действий обучающихся.

Метод: продуктивный.

Форма работы: фронтальная, индивидуальная, групповая.

Деятельность учителя	Деятельность обучающихся
Интересуется, знают ли ученики что такое квест. Презентация (Слайд 2) В случае необходимости корректирует, дополняет ответы детей, чтобы у них сложилось правильное понимание значения слова. Предлагает учащимся принять участие в квест-игре: считать QR-коды и занять места в соответствии с названием команды. Просит учащихся проговорить вслух правила работы в команде. Корректирует правила, дополняет ответы детей, если были названы не все правила. Знакомит с конечной целью квеста и объясняет правила прохождения. Раздает задание 1. Объясняет ход работы над заданием. Приложение 2. У каждой команды свое задание. (Задание состоит из двух уровней: 1-ый уровень – считать коды и собрать часть загадки из отдельных слов (у каждой команды 2 строчки рифмованной загадки). 2-ой уровень – обе команды работают вместе: устанавливают правильную последовательность строчек в загадке и разгадывают ее). Комментирует выполнение задания учащимися, их успехи, направляет, в случае необходимости. Правильный ответ: «<i>крокодил</i>» – это ключ к следующему заданию. Объявляет задание 2 и объясняет правила игры в соответствии с ключом. Приложение 3 1-ый уровень: Игра «Крокодил». (Участник считывает код и, используя только жесты и мимику, объясняет слово, которое было зашифровано. При разгадывании каждого слова на доску добавляется его первая буква.) 2-ой уровень: Из полученных букв нужно сложить слово («<i>Карандаш</i>») – это ключ к	Считывают QR-коды для распределения по командам, занимают соответствующие названиям столы. Вспоминают правила работы в команде и называют их вслух. Внимательно слушают педагога. Считывают QR-коды, выполняют задание, получают ключ к следующему заданию. Выполняют задание 2, получают ключ к следующему заданию.

следующему заданию. Это делают ученики, не принимавшие участие в игре «Крокодил» или желающие. Объявляет задание 3, раздает простые карандаши по количеству учащихся. Приложение 4 1-ый уровень задания: на карандашах коды. На большинстве – пустые. Только на одном карандаше код с подсказкой каким образом нужно использовать карандаш. Просит зачитать вслух инструкцию по использованию карандаша. 2-ой уровень задания: выполнить с точностью инструкцию, используя карандаш, и разгадать загадку «Семь сестер» - заранее подготовленный бланк с загадкой, на котором в нескольких местах слова не написаны, а продавлены не пишущей ручкой. Учащимся нужно заштриховать эти места, тогда слова станут видны. Разгадка - ключ к следующему заданию («Космически бой»). Объявляет задание 4, объясняет правила игры «Космический бой». Презентация (Слайды 3-18. Управление презентацией в ходе игры описано в приложении 5) Хвалит учащихся за хорошую игру, подводит итог (сколько дано правильных ответов, столько букв в изначально загаданном слове можно открыть). Предлагает разгадать слово (если буквы открыты не все). Просит учащихся назвать ключевое (кодовое) слово занятия и объяснить смысл этого слова, а также его важность в жизни (слово «взаимопонимание»). Презентация (Слайд 19)	Считывают коды на карандашах и находят код с подсказкой. Выполняют просьбу педагога и зачитывают инструкцию. Выполняют задание в соответствии с инструкцией, получают ключ к следующему заданию. Выполняют задания игры. Открывают буквы и разгадывают ключевое слово. Объясняют смысл слова и рассуждают о важности взаимопонимания в жизни.
Итог на рефлексивной основе 5 мин.	
Задача: определение личной комфортности обучающихся на занятии, выражение степени удовлетворенности индивидуальной и совместной учебной деятельностью и мотивация к ее дальнейшему продолжению. Метод: продуктивный Форма работы: фронтальная, индивидуальная.	
Деятельность учителя	Деятельность обучающихся
Подводит итог занятия и проводит рефлексию.	

Благодарит учащихся за работу на занятии и говорит напутственные слова.	Высказываются на предложенные вопросы, оценивают занятие.
---	---

Приложения

Приложение 1.

Сценарий квеста «Час загадок» в 5 Г классе

(При входе в кабинет дети получают (выбирают) QR-код с указанием команды.)

Педагог: Добрый день, дорогие мои пятиклашки! Я очень рада видеть вас сегодня в таком хорошем настроении. Надеюсь, что к концу нашего мероприятия оно только улучшится! Сегодня на занятии мы будем активно использовать ваши телефоны и планшеты, а именно, программы для считывания QR-кодов. Пользоваться ими вы уже умеете. С начала учебного года у нас прошло немало мероприятий, но я хорошо помню, как вам понравилось «Посвящение в пятиклассники» и подготовила для вас новый квест, который называется «Час загадок».

Многие из вас играют в компьютерные игры и наверняка знают, что такое «Квест»?

(Ответы детей)

Педагог: Квест – от английского «quest», дословно «поиск».

В чем смысл квеста?

(Ответы детей)

Педагог: Смысл квеста заключается в выполнении всевозможных заданий (логических, игровых, на смекалку и предприимчивость и т.д.). Целью выполнения каждого задания является получение уникального кода, который дает право или помогает команде решить следующее задание. Целью квеста, как игры, является выполнение всех заданий.)

Совершенно верно. И прежде всего квест – это интеллектуальное приключение, в котором свои силы может попробовать каждый желающий.

И я предлагаю вам попробовать свои силы.

При входе сюда вы получили маленькие коды. С помощью приложения на ваших мобильных устройствах, которое называется либо QR-Reader, либо QR-Scanner, считайте код и займите место за тем столом, который указан в коде.

(Дети считывают код и рассаживаются за столы).

Педагог: Вы разделились на команды, но, тем не менее, вы будете работать над одним делом!

Давайте вспомним правила работы в команде. Они лежат у вас на столе. Зачитывайте по одному правилу и дополните, если будет нужно.

(Дети зачитывают правила работы в команде, которые лежат на столе.)

Педагог: Молодцы! Итак, мы начинаем! Я загадала ключевое слово, но просто так его вам не скажу, могу только подсказать. Это то, что на протяжении всей жизни будет вам помогать выстраивать отношения с окружающими. Ваша цель – разгадать его. Для этого нужно выполнить несколько заданий, каждое из которых будет приближать вас к цели!

Я раздаю вам ваше первое задание. Оно зашифровано двумя уровнями. Чтобы расшифровать первый уровень и попасть на второй, вам необходимо считать QR-коды.

(Считывают коды, видят загадку, **В КОТОРОЙ СЛОВА ПЕРЕСТАВЛЕНЫ МЕСТАМИ.**)

Педагог: Вам нужно поставить слова в правильную последовательность, чтобы получилась часть загадки.

Обе команды попали на второй уровень. Обратите внимание, что у каждой команды только половина загадки! Чтобы ее разгадать, нужно объединиться, сложить загадку и разгадать ее. (Ответ: крокодил)

Загадка: Живёт он в реках и болотах,
Зубов так много, что не счесть.
И у него одна забота-
Поймать кого-нибудь и съесть.

Итак, правильный ответ «крокодил».

Вот ваше следующее задание! (Игра «Крокодил») Перед вами несколько кодов. Каждый из вас (большинство из вас) подходит к доске, выбирает код, считывает его и объясняет слово, которое там указано, используя только жесты и мимику, без слов.

Второй уровень задания: обратите внимание, на доске появились буквы! Как вы думаете, что нужно с ними сделать? Правильно! Составить из них слово. Это будут делать те дети, которые не участвовали в игре «Крокодил».

Итак, вот ваш ключ к следующему заданию и инструкция как использовать этот ключ. (Даю карандаши по количеству детей и код). На них пустые коды, только на одном код с подсказкой как использовать карандаш). Прочтите, пожалуйста, как использовать карандаш дальше?

Подсказка в коде на карандаше: «Вы получите следующее задание на листе бумаги. Сначала вам покажется, что некоторые слова в тексте пропущены, но это не так. Заштрихуйте карандашом те места, где, на ваш взгляд, не хватает слов и прочтите текст и вопрос к нему!»

Загадка про 7 сестер:

Семь сестер находятся на даче, где каждая из них занята каким-то делом:

первая сестра читает,

вторая – готовит еду,

третья – играет в космический бой (как мы с вами в продленке время от времени),

четвертая – разгадывает кроссворд,

пятая – занимается стиркой,

шестая – ухаживает за растениями.

А чем занята седьмая сестра?

Ответ: играет в космический бой с третьей сестрой.

Итак, сыграем в космический бой!

Космический бой: ваша задача уничтожить 4 корабля (4-хпалубный, 3-палубный, 2-палубный, однопалубный). Вы стреляете (выбираете клетку и номер), если попадаете в корабль, то стреляете еще раз (стреляет следующий игрок), если промахиваетесь, то отвечаете на вопрос. Вы будете стрелять по очереди, каждый – один раз, независимо от попадания. (то есть, даже если ты попал в корабль, следующий выстрел сделает другой учащийся). При ответе на вопрос друг другу не подсказывать, пока не получите на это разрешение! Ребята, загадки шуточные, не задумывайтесь сильно, используйте логику, смекалку!

Игра «Космический бой».

Логические загадки короткие:

1. Какая нота и продукт называются одинаково? (Соль)
2. У отца Мэри есть 5 дочерей: Чача, Чичи, Чече, Чочо. Как зовут пятую дочь? (Мэри)
3. Сколько различных цифр надо использовать, чтобы записать число 100? (Две: ноль и один).

4. К тебе пришли гости, а в холодильнике – бутылка лимонада, пакет апельсинового сока, бутылка минеральной воды. Что ты откроешь в первую очередь? (Холодильник)
 5. По какому животному ходят люди и ездят машины? (Зебра)
 6. Какое слово всегда пишется неправильно? (Неправильно)
 7. Что можно видеть с закрытыми глазами? (Сны)
 8. Что нужно делать, когда видишь зеленого человечка? (Переходить улицу – зеленый сигнал для пешеходов)
 9. Стучат, стучат – не велят скучать. Идут, идут, а все тут как тут. (Часы)
 10. Маленький, серенький, на слона похож. Кто это? (Слоненок)
 11. Из какой посуды нельзя ничего поесть? (Из пустой)
 12. Чем оканчиваются день и ночь? (Мягким знаком)
 13. Каких камней не бывает в море? (Сухих)
 14. Что не войдет в самую большую кастрюлю? (ее крышка)
 15. Какие насекомые одомашнены человеком? (Пчелы)
- (Отмечать правильные ответы на доске, чтобы знать их количество).

Молодцы! Очень хорошо играли! Итак, вы ответили на ... вопросов правильно. И я разрешаю вам открыть эти ... букв в загаданном мной слове.

(Открывают буквы (на доске), отгадывают слово.)

Кодовое слово (ключевое) нашего занятия – «Взаимопонимание». А что означает это слово? Кто объяснит?

-

От взаимопонимания зависит многое. Добрые отношения всегда строятся на взаимоуважении, взаимоподдержке и взаимопонимании.

А помогало ли вам сегодня взаимопонимание в преодолении препятствий?

- ...

А что еще помогало вам сегодня решать общие задачи?

- ...

А что мешало?

Вы говорите, что в нашем классе бывают ссоры. А какими способами мы можем стать более дружными? Что нужно для того, чтобы в нашем классе поселилось взаимопонимание? Пожалуйста, напишите на листочках и приклейте на лист на доске. Можно по одному слову.

Тогда уважайте друг друга, цените друг друга, понимайте друг друга и будьте друг к другу добры!

Спасибо вам за ваше активное и блестящее участие в сегодняшней игре. Наше мероприятие подошло к концу.

Приложение 2

Первая часть загадки



Вторая часть загадки



Приложение 3

QR-код с инструкцией для использования карандаша в задании



Приложение 4

Загадка «Семь сестер»

Семь сестер находятся *дома* , где каждая из них занята каким-то делом:

первая сестра читает,

вторая – готовит еду,

третья – играет в космический бой (как мы с вами в продленке время от времени),

четвертая – разгадывает кроссворд,

пятая – занимается стиркой,

шестая – ухаживает за растениями.

Сколько сестер?

Где они находятся?

Чем занята седьмая сестра ?

(Курсивом выделены главный вопрос задания и слова, которые должны быть «продавлены» на бумаге, чтобы их можно было заштриховать простым карандашом.)

Приложение 5

Описание управления презентацией для игры «Космический бой»

Игровое поле содержит 25 клеток: 15 - пустых и 10 - с кораблями (4-хпалубный, 3-палубный, 2-палубный, однопалубный). Принцип игры такой же, как в игре «Морской бой». Игрок «стреляет» выбрав букву и цифру. Нажать на получившуюся клетку. Крестик - попадание в корабль, пустая клетка означает промах. Попадание в пустую клетку (клик на ней) сразу отправляет на слайд с вопросом. Чтобы увидеть правильный ответ, нужно кликнуть в любом месте слайда с вопросом. Чтобы вернуться на игровое поле, нужно кликнуть на облачко в нижнем левом углу слайда с вопросом. По окончании игры нужно кликнуть на значок взрыва в правом нижнем углу слайда с игровым полем. Это действие позволит перейти сразу на слайд с ключевым (кодовым) словом всего занятия.