

Серих Л.В.



КВЕСТ – АКТИВНА ІНТЕЛЕКТУАЛЬНО-ЛОГІЧНА ГРА

Курси підвищення кваліфікації керівників гуртків різних напрямів позашкільної освіти відбуваються в цікавій інтерактивній формі. Практичні заняття можуть проводитися як ділові ігри, тренінги, дискусії, «круглі столи» тощо. Під час настановної сесії курсів підвищення кваліфікації керівників гуртків еколого-натуралістичного напрямку було проведено практичне заняття у формі ділової гри за темою «Розробка заняття для вихованців середнього та молодшого шкільного віку із застосуванням інтерактивних методів навчання».

Слухачі були об'єднані в дві групи й обрали заняття квест. Розглянемо методику проведення квесту обох груп.

Квест (від англійського *quest* – «пошук») – різновид інтелектуально-логічних активних ігор, синонім активного відпочинку. Сьогодні квест вважають головним конкурентом комп'ютерних ігор у боротьбі за час молоді. Це ігрова форма групового виконання завдань, яка має тривалу історію розвитку, багато можливих варіантів використання й чимало позитивних моментів. Мета гри – «розшифрувати» певне місце на обумовленій території (скажімо, на вулицях міста, шкільному подвір'ї чи в музейній залі), виконати на цьому місці певні дії (або) та одержати підказку (інструкцію, код) до виконання наступного завдання. Наприклад, у записаному в знайдений у певному сховку, записці, тексті може бути «зашифровано» назву вулиці, установи (якщо гра відбувається на місцевості) або картини чи іншого експоната (якщо грають у музеї), поблизу яких заховано наступний «орієнтир» (*Чекаємо Вас там, де восьмий за віддалю від Сонця впирається тризубом у небо.*). У такому «зашифрованому» місці гравці знаходять іншу записку-

підказку, після чого розшуки продовжуються. Отже, квест – це відгадування непростих і несподіваних загадок (завдань), а тоді, відповідно, виконання загаданого, екстремально-інтелектуальна гра, яка об'єднує елементи ігор «Що? Де? Коли?» «з інтригою «Острова скарбів». Це захоплива, драйвова гра, що передбачає застосування і фізичних (гравці постійно в русі), і розумових зусиль, знань, кмітливості, артистичності, вияву командного духу.

В ідеальному варіанті квест – це командна гра, для якої потрібна координація дій усіх гравців.

Квест першої групи «Світ тварин» розробляли керівники гуртків еколого-натуралістичного напрямку. О. Павлюченко, керівник гуртка ЦЕНТ м. Сум, М. Побережець, керівник гуртка «Краєзнавство», С. Ніколаєнко, керівник гуртка «Юні охоронці природи» Центру дитячої та юнацької творчості м. Білопілля, Т. Кучеров, керівник гуртка «Юні зоологи» Центру дитячої та юнацької творчості м. Білопілля, О. Ткачова, керівник гуртка «Екологічна вартість» НЗ Глухівського будинку творчості м. Глухова, С. Іванченко, керівник гуртка «Акваріумістика» Сумського ОЦПО та РТМ, Л. Лісовицька, керівник гуртка Лебединського ЦПО м. Лебедина.

Мета: узагальнити знання про різноманітний світ фауни; розвивати увагу, пам'ять, мислення, уміння працювати в команді, толерантність; виховувати бережливе ставлення до навколишнього середовища.

Завдання:

- учити розрізняти таксономічні одиниці;
- учити працювати із роздатковим матеріалом;
- розвивати вміння розв'язувати головоломки, кросворди, розгадувати загадки;
- формувати вміння виконувати завдання за визначений час;

• формувати вміння облаштовувати акваріум.

Обладнання: 2 плакати з кросвордами, головоломками, картки «Облаштування акваріуму», стенд з магнітними картками «Де живе тварина?»; секундомір, навушники, звуковідтворююча апаратура, маршрутні листки.

Карта маршруту

Зупинка перша. Комахи.

Зупинка друга. Риби.

Зупинка третя. Амфібії.

Зупинка четверта. Рептилії.

Зупинка п'ята. Птахи.

Зупинка шоста. Ссавці.

Зупинка перша

Учасники (2 команди) відгадують кросворд-головоломку з ключовим словом: перша команда – «Амфібії»; друга команда – «Рептилії».

Кросворд №1

	1	б	а	т	р	А	х	о	л	о	г	і	я
			2	з	е	М	н	о	в	о	д	н	і
				3	а	Ф	а	л	і	н	а		
		4	т	е	р	І	о	л	о	г	і	я	
			5	к	о	Б	е	л	ь				
6	в	и	х	у	х	І	л	ь					
					7	І	ж	а	к				

Запитання до кросворду №1.

1. Наука про амфібію.
2. Інша назва класу «Амфібії».
3. Найбільший вид дельфіну, що мешкає в Чорному морі.
4. Наука про ссавців.
5. Назва самця собаки.
6. Червонокнижний ссавець, що мешкає в Білопільському районі Сумської області і веде нічний спосіб життя.
7. Комахоїдна тварина, що використовує сік кислих сортів яблук для знешкодження кліщів.

Кросворд №2

						1	с	е	Р	п	е	н	т	а	р	і	й	
2	с	е	р	п	о	к	р	н	л	Е	ц	ь						
						3	г	е	р	П	е	т	о	л	о	г	і	я
						4	б	о	л	о	Т	я	н	а				
			5	к	р	о	к	о	д	И	л							
						6	п	у	г	о	Л	о	в	о	к			
				7	к	о	б	р	а	І	н	д	і	й	с	ь	к	а
			8	б	д	ж	о	л	о	І	д	к	а					

Запитання до кросворду №2.

1. Приміщення для утримання змій.
2. Птах Сумщини, що літає зі швидкістю 160 км/год.
3. Наука про рептилій.
4. Єдиний вид черепахи, що мешкає на території України.
5. Назва рептилії з чотирьох камерним серцем.
6. Личинкова стадія жаби ставкової.
7. Родова та видова назва найбільшої отруйної змії планети.
8. Птах Сумщини з яскравим жовто-синім забарвленням та металевим блиском оперення, що живиться бджолами та осамаи.

Зупинка друга

Команди облаштовують акваріум декоративного типу.

Облаштування акваріуму

Робота з картками.

Завдання: розташуйте запропоновані картки у правильному порядку.

Назви карток.

1. Вода.
2. Ґрунт.
3. Акваріумні рослини (ехінодоруси, апоногетон, валіснерія, людвігія, кріп-токаріна).
4. Акваріумні риби (мечоносці, гупі, гурами, барбуси, акари, андистри, скалярії, циклодони).
5. Оздоблення (кораблик, замок, коряга).
6. Компресор із фільтром, освітлення.

Зупинка третя

Стенова гра «Де живе тварина?». Ключове слово – напрямок на наступну зупинку.

Зупинка четверта

Гра «Крокодил». Один із учасників команди пропонує пісню. Учасник показує пісню членам команди за допомогою міміки та жестів. Інші учасники відгадують назву тварини з пісні. Це буде напрямок наступної зупинки.

Зупинка п'ята

Вікторина «Птахи Червоної книги Сумщини».

1. Червонокнижний вид птаха, що мешкає в змішаних лісах С-Будського району та має червоний дзьоб? (Чорний лелека)
2. Найбільший червонокнижний вид сов, що мешкає повсюдно на лісових масивах Сумщини? (Пугач)
3. Хижий птах Сумщини, що живиться рибою і відкладає трьохколірні яйця? (Скопа)
4. Птах, який оселяється у болотній місцевості, живиться амфібіями. Для його охорони створений заказник у селі Низи Сумського району. (Сірий журавель)

Зупинка шоста

Відгадати загадки про ссавців.

Гострі зуби, сильні лапи,

Дуже схожий на собаку.

І полює дуже ловко.

Що впізнали, друзі... (вовка)

У кущах вона ночує

І на зайчика полює.

Вся руденька ця сестричка,

А зовуть її ... (лисичка)

На ставку зробили дім

І живуть сім'єю в нім.

Хвіст широкий, як лопатка,

У малого ... (бобреньатка)

На голові його корона з гілля,

Копитця топчуть буйне зілля,

На спинці плямки білі, наче день.

Звірятко звати це ... (олень)

Підведення підсумків.

Квест другої групи «Юні екологи» природи» Великописарівської СЮТ, розробляли керівники гуртків еколого-натуралістичного напрямку: В. Акіменко, керівник гуртка «Декоративне квітникарство» Сумського ЦЕНТ м. Сум, О. Бур'ян, керівник гуртка «Екологічна агітбригада» Сумського ЦЕНТ м. Сум, В. Коноз, керівник гуртка «Юні друзі природи» Великописарівської СЮТ, А. Кравченко, керівник гуртка «Юні садівники» ЦПО та РТМ м. Ромен, О. Лантух, керівник гуртка «Географічне краєзнавство» КПНЗ ТРР ПДЮ м. Тростянець, Л. Міготіна, керівник гуртка «Логіка світу» ЦЕНТУМ м. Сум, Т. Старостенко, керівник гуртка «Юні

квітникарі» ЦЕНТУМ м. Сум.

Мета: закріплювати знання про природу рідного краю; виховувати любов до природи; розвивати логічне мислення, спостережливість, кмітливість.

Обладнання: карта маршруту, речі для гри «Збираємо рюкзак для походу»; гумові м'ячі, кеглі, ключки для станції «Спортивна».

Спочатку керівник куртка доводить до вихованців карту маршруту.



Далі рухаємося за картою.

Зупинка перша

«Збираємося в похід»

Обрати із запропонованих речей речі, які потрібно взяти з собою.

Зупинка друга

«Екологічний практикум»

1. Із запропонованих карток скласти ланцюжок на задану тему «Зробимо морозиво» (1 – гній, 2 – корова, 3 – земля, 4 – дощовий черв'як, 5 – молоко).

2. Із якою рослиною одна із героїнь казки «Гуси-лебеді» сплела сорочку? (*Кропива*)

3. Дайте відповідь на запитання: «Якщо ви в лісі поранилися, що ви прикладете до рани?» (*Розтовчених мурах, сонечок, комарів*)

4. Із запропонованих рослин в горщиках оберіть «рослину-вбивцю» (*Плющ, монстера, герань*)

5. Із обраних предметів, що лежать на столі, оберіть ті, які можуть замінити вату, йод (*Мох сфагнум, ірис, підсніжник*).

Зупинка третя

«Первоцвіти»

Вікторина.

1. Які рослини називають первоцвітами?

2. Які первоцвіти ви знаєте?

3. Назвіть первоцвіт, який носить сріблясту «шубку»? (*Сон-трава*)

4. Яку квітку називають «блакитні очі весни»? (*Пролісок*).

5. У назві якої квітки є слово «мед»? (*Медунка*).

6. Який первоцвіт є символом надії? (*Підсніжник*).

7. Який первоцвіт є символом дощу? (*Гіацинт*).

8. Чому необхідно оберегати первоцвіти?

Зупинка четверта

«Птахоград»

Вікторина.

1. Які птахи прилітають із вирію першими? (*Граки, водоплавні*)

2. Який птах може ходити по стовбуру дерева вниз головою? (*Повзик*)

3. Якого птаха називають «лікарем» лісу? (*Дятел*)

4. Чому ластівки літають перед дощем низько над землею?

5. Якого птаха називають «поліцією лісу»? (*Сойка*)

6. У якого птаха гніздо має неприємний запах? (*Одуд*)

7. Який птах ходить по дну річки? (*Оляпка*)

Гра

«Звуки та голоси»

За командою педагога учні починають кричати декілька секунд, потім замовкають. Після цього рахують звуки природи і ті звуки, які не відносяться до природних.

Зупинка п'ята

«Спортивна»

Естафета №1.

Ставимо кеглі. Діти повинні за допомогою ключки обігнути м'яч навколо кеглів.

Естафета №2.

Вішаємо мішень і намагаємося шишками попасти в неї.

Естафета №3.

М'яч тримаємо між ногами і стрибаємо на потрібну відстань.

Естафета №4.

У посудині звичайні овочі та фрукти. Діти повинні розкласти їх окремо.

*Зупинка шоста
«Царство Флори»*

Гра «З якого дерева листок».

Педагог показує картинку листка або листок, діти вгадують дерево.

Гра «Дерева, кущі, квіти».

Коли педагог називає кущ, діти мають присісти, коли дерево – підняти руки догори, квітку – за допомогою кисті та пальців рук утворити символічну квітку з пелюстками.

*Зупинка сьома
«Лікарські рослини»*

Відгадайте загадки.

1. Синьоока ця заброда в полі водить хороводи, де вона вінки сплела, рідкі пшениці і жита. (*Волошка*)

2. Стою коливаюся, як торкнувся, то кусаюся. (*Кропива*)

3. Біла сукня, тонка талія – травень і цвіте. (*Конвалія*)

4. Що то за голова – зуби і борода? (*Часник*)

5. Чорно-біла одежина, зверху листяна хустина, як весна дарує сік, п'ємо радо цілий рік. (*Береза*)

6. Сидить бабуся не в одному кожусі, хто її роздягає, той сльози проливає. (*Цибуля*).

Підсумок гри.