Мероприятие

«ИСКАТЕЛИ»

**Задачи:** создать условия для реализации творческого потенциала учащихся, условия для применения учениками УУД, формировать дружное школьное и классное сообщество учеников, умение работать в коллективе, распределять роли для достижения общей цели.

Особенность мероприятия - в содержании заданий, в которых заключены метапредметные элементы: актуальная проблема, возможность получить личностно-значимый результат, описание конкретной жизненной ситуации, интеграция разнопредметных и внешкольных знаний, необходимость использовать универсальный способ решения проблемы, создать алгоритм действий.

Мероприятие вызывает познавательный интерес учащихся, побуждает к активному познанию окружающей действительности и помогает выявить качества учеников, необходимые для существования в современном обществе:

 – способность к инициативному поиску средств выполнения заданий

– самоконтроль выполнения отдельных действий: соотнесение средств, условий и результатов выполнения задания;

– способность содержательного и бесконфликтного участия в совместной учебной работе с коллегами;

– желание и умение учиться (как способность обнаруживать, каких именно знаний и умений ему недостает для решения поставленной задачи, находить недостающие знания и осваивать недостающие умения).

**Оборудование:** части карты, конверты с заданиями, спрятанные метки, сундучок с «сокровищами» и письмом пирата, рюкзак с принадлежностями (рулетка, компас, ножницы, клей, блокнот, ручка, фломастеры, альбом, скотч, краски и т.п.), бланки учета качеств учеников, жетоны 3-х цветов, бэйджи с номерами для каждого участника.

**Для ведущих (желательно провести разъяснительную беседу с соведущими):**

Ведущий, объясняя правила, не сообщает ребятам, какими предметами можно воспользоваться при выполнении некоторых заданий – предполагается, что учащиеся сами должны найти их в своих рюкзаках. Ведущие получают бланк с номерами участников команд. У каждой команды – свой наблюдатель. Для каждого этапа ведущие-наблюдатели делают пометки – какой номер взял инициативу на себя, мыслил логично, импровизировал, создавал творческий объект, либо был инициатором ссор или наоборот, сплоченности в команде, кто проявил лидерские качества, кто держался в стороне, кто проявил способность к инициативному поиску средств решения проблемы, задания и т.п.

Пронумеруем основные качества участников:

1. Организаторские качества
2. Творческая инициатива
3. Правильно оформленные размышления, объяснения, выводы
4. Применение полученных школьных, внешкольных знаний
5. Коммуникативные навыки (Бесконфликтность, умение договориться, убедить и т.п.)
6. Поиск средств решения проблем

**Введение:** При выполнении этапов данного мероприятия команды получают части карты. После того как карта собрана, ее можно склеить и, рассмотрев ее, собрать все метки, которые приведут к спрятанному кладу. Ведущий и помощники заранее прячет конверты, метки разных цветов для каждой команды. Ведущий и помощники отмечают активность участников команд в специальном бланке, что помогает проанализировать действия каждого ученика и резюмировать итоги мероприятия на этапе рефлексии.

**Ведущий**: Здравствуйте, ребята. Сегодня вас ждут настоящие приключения. Дело в том, что давным-давно где-то в этой местности старый романтик пират Роджер спрятал свои сокровища. Он не хотел, чтобы его сокровища попали к людям просто так. Дело в том, что Роджер на протяжении всей жизни любил разгадывать головоломки, решать задачки, сочинять веселые стихи и больше всего он не любил, когда его команда ссорилась и буйствовала. Вам сегодня предстоит попытаться найти спрятанный клад, выполняя некоторые задания старого пирата, соблюдая правила вежливости и общения в коллективе. Если в команде были существенные раздоры и ссоры, ей начисляется штрафная минута (т.е. возможность выполнять следующее задание откладывается на минуту либо дается доп. задание).

Все вы должны разделиться на 3 команды (по 7-8 человек) и выбрать капитана.

Дети делятся на команды (либо ведущий помогает им в этом). Капитаны подходят к ведущему и вытягивают жетон. Цвет жетона считается теперь цветом команды. Участники получают личные номера и прикрепляют их на одежду.

**Ведущий:** Смысл в том, чтобы на протяжении всей игры выполнять задания, получая кусочки карты. Когда карта полностью будет собрана, нужно по ней найти 3 метки-послания Роджера, собрав которые вместе, вы расшифруете название места, где спрятан клад. Напоминаю, у каждой команды свой цвет и категорически запрещается прятать, перемещать метки для других команд (иначе – дисквалификация).

Каждая команда получит рюкзак с принадлежностями, которые могут понадобиться вам на протяжении игры (рулетка, компас, ножницы, клей, блокнот, ручка, фломастеры, альбом, скотч, краски и т.п.).

**Этап 1**

**Ведущий:** Итак, задание первое: в течение 10 минут придумайте название команды, подготовьте презентацию (это может быть стихотворение, рисунок, эмблема, танец и т.п.). Оценивается сплоченность, оригинальность, слаженность при представлении своей команды. После презентации все команды получают первый кусочек карты (каждая команда – свой кусочек)

**Этап 2**

**Ведущий**: А мы продолжаем… Встаньте на точку отсчета и следующую подсказку вы получите, выполнив следующее задание. (Ведущий раздает каждой команде конверты с заданиями)

1 команда (красные): найти на стволе дуба, который расположен на востоке в 20 метрах от точки отсчета, письмо своего цвета (причем, не сообщается, что определить, где восток можно с помощью компаса, который находится в рюкзаке). Там будет находиться второй кусок карты.

2 команда (зеленые): найти на стволе клена, который расположен на западе в 18 метрах от точки отсчета, письмо своего цвета.

3 команда (синие): найти на стволе тополя, который расположен на юго-западе в 19 метрах от точки отсчета, письмо своего цвета.

В зависимости от того, какая команда первой прибежит на место точки отсчета и покажет кусок карты ведущему, та быстрее получит следующее задание.

**Этап 3** (Конверты с заданиями и пословицей для каждой команды):

1. Объяснить смысл пословиц:
* Не ленись за плужком - будешь с пирожком. + еще одна пословица на эту же тему (для красных)
* В своём доме и стены помогают. + еще одна пословица на эту же тему (для зеленых)
* Дерево живет корнями, а человек друзьями. + еще одна пословица на эту же тему (для синих). Третий кусок карты

2. В отрывке стихотворения И. Бунина найдите эпитеты. Какими членами предложения они представлены? (Задание одинаковое для всех команд). Определить главные члены предложения, все части речи и падеж у тех частей речи, где это возможно.

Лес,точно\_теремрасписной,
Лиловый,золотой,багряный,
Веселой,пестрою\_стеной
Стоит над светлою поляной.

Проверяющие оценивают работу. Если 0-2 ошибки, исправив их, получают кусок карты. Если больше – исправляют и выполняют доп. задание: определить падежи у существительных. Четвертая часть карты.

**Этап 4**

Выяснить периметр и площадь начерченного прямоугольника либо прямоугольного предмета, находящегося в рюкзаке (также не сообщается ребятам, что можно воспользоваться при измерении, например, рулеткой). После этого пятая часть карты получена.

Ребята, показав, что карта у них готова, узнают совет Рождера, который должен быть обнаружен ими на обороте карты: «***Знания, которые не пополняются ежедневно, убывают с каждым днем».* Объяснив пословицу, ребята по карте направляются искать послания-метки и клад. (Здесь можно разделиться, чтобы сэкономить время – но об этом тоже не сообщается).**

**Этап 5**

**Ребята должны найти сундучок с шоколадными монетами и письмо старого пирата, размышляющего о жизни, дружбе и о том, что такое настоящее богатство.**

**После того, как клад найден, его приносят ведущему, звучит сигнал, оповещающий о находке клада, все собираются возле точки отсчета, получают поощрение и анализируют мероприятие (однако, лучше дать время остальным командам закончить задание).**

**Рефлексия:** Что было самым сложным, самым интересным, познавательным в этом мероприятии?

В заключение слово ведущего (в зависимости от хода мероприятия, действий участников).

Учет качеств, достижений участников мероприятия \_\_(название команды)\_\_\_

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № участника | Этап 1 | Этап 2 | Этап 3 | Этап 4 | Этап 5 |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |