**Образовательный квест «Вовка в тридевятом царстве»**

***Автор:*** Трофименко Татьяна Анатольевна, учитель математики, [trofimenkota@yandex.ru](mailto:trofimenkota@yandex.ru), учитель МКОУ СОШ №1 г. Острогожска

***Возраст участников квеста***: 10-11 лет

***Предмет:*** математика

***Формируемые УУД:***

* применение теоретических знаний по предмету при решении нестандартных задач;
* перевод информации из одного вида в другую (словесная, графическая, аналитическая);
* формулирование вопроса на основе текстовой, графической или аналитической информации;
* обобщение информации, формулировка логических выводов;
* аргументация собственного мнения;
* повышение интереса к предмету через выполнение творческих заданий;
* умение публичного выступления;
* умение работы в команде

Образовательный квест создан по мотивам одноименного мультфильма «Вовка в тридвятом царстве». Герой квеста Вовка, имеющий задолжность по математике за 4 класс, получает задание на лето. В силу слабости характера задачи решать Вовке совсем не хотелось. И тут неожиданно все вокруг начало изменяться, и Мария Ивановна, предлагает Вовке не делать эти трудные задачи, а отправиться в тридевятое царство, где совсем уроков нет. Вовка туда и отправляется. Оказался наш герой в царском дворце. «Вот,- думает,- на троне царском посижу!» Но не тут - то было. Царь велит страже незваного гостя в темницу засадить за своеволие… Или…взамен велит обойти все тайные тропки царства-государства тридевятого, да отыскать ключ от башни, в которой томится Принцесса. Вовке ничего не остается отправится в путь. Пройдя все тропинки-дорожки, выполнив на них задания, Вовка получает по одной подсказке – букве, которая ему пригодится в конце квеста. Итог квеста – найденных ключ, которым оказывается учебник математики. Царевна спасена! Тут истории конец, а кто будет учить математику – всегда будет молодец!

***Структура, краткое описание содержания, системы навигации***

Квест разработан таким образом, что по усмотрению учителя его можно провести в целом как в небольшой группе, так и в классе, разбив класс на команды. Каждое отдельно задание квеста может быть использовано на тематических мероприятиях, уроках. Презентация состоит из 26 слайдов. На слайдах содержащих задания, после их выполнения и последующей проверки появляются буквы, которые будут нужны для поиска «ключа» главному герою. Дополнительного сценария к квесту не требуется, так как большинство слайдов содержат формулировки заданий, проверку. Музыкальное оформление к квесту отсутствует, но на слайдах осталось место расположение соответствующей музыки, поэтому восстановить ее при желании не составит труда и по своему усмотрению.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Слайд** | **Комментарий** | **Скин-шот** | **Переход** |
| №1 | Смена действий на слайде происходит автоматически. |  | По щелчку |
| №2 | Действий на слайде не происходит. |  | По щелчку |
| №3 | Действий на слайде не происходит. |  | По щелчку |
| №4 | На слайде осуществляется один переход по щелчку. |  | По щелчку |
| №5 | Действий на слайде не происходит. |  | По щелчку |
| №6 | На слайде изображена карта тридевятого государства. На ней девять дорожек со сказочным героем в конце дорожки. Переход на задание дорожки осуществляется нажатием на соответствующего героя. Возврат на слайд осуществляется нажатием на картинку карты, расположенной в правом нижнем углу слайда. **Дорожка со значком «!» должна выбираться последней.** Дорожка с нотой может быть выбрана учителем или учащимися как «Музыкальная пауза». По усмотрению учителя в этот момент может быть проведена и физкульминутка. **При вставке музыкального фрагмента необходимо выставить параметр «повторения 2 раза».** |  | Переход осуществляется путем нажатия на соответствующего героя в конце каждой тропинки. |
| №7 | Задание может быть выполнено как командами, так и индивидуально. Формулировка задания на слайде. Выполнение может осуществляться как на доске, так и на бумаге. Проверка осуществляется нажатием клавиши «Проверка». |  | Возврат на карту осуществляется нажатием на картинку карты в правом нижнем углу |
| №8 | Задание может быть выполнено как командами, так и индивидуально. Формулировка задания на слайде. Необходимо предусмотреть заготовки листов бумаги и ножниц. Проверка осуществляется нажатием клавиши «проверка». |  | Возврат на карту осуществляется нажатием на картинку карты в правом нижнем углу |
| №9 | Задание может быть выполнено как командами, так и индивидуально. Формулировка задания на слайде. Участникам необходимо в каждой строке выбрать одну из ячеек «верно» или «неверно». В случае правильного ответа ячейка изменит цвет на зеленый, неправильно – на красный. Волшебное превращение царевны-лягушки осуществляется нажатием клавиши «превращение». |  | Возврат на карту осуществляется нажатием на картинку карты в правом нижнем углу |
| №10 | На слайде изображена условная координатная прямая. Выполнение задания следует начать с нажатия клавиши «начать». После появления примера следует соотнести картинки в примере с делениями на символической прямой. Выполнить действие, найти нужное деление на прямой и нажать на картинку с героем, изображенным над делением. В случае верного ответа картинка с верно выбранным героем появится в примере, в случае неверного - картинка на прямой исчезнет. |  | Переход осуществиться нажатие на картинку карта в правом нижнем углу последовательно на слайды №15, 16, 17. Затем осуществится возврат на исходную карту. |
| №11 | Задание может быть выполнено как командами, так и индивидуально. Необходимо предусмотреть заготовки рисунков на листах бумаги. Проверка осуществляется нажатием клавиши «проверка». |  | Возврат на карту осуществляется нажатием на картинку карты в правом нижнем углу |
| №12 | Задание может быть выполнено как командами, так и индивидуально. Выполнение задания следует начать с нажатия клавиши «начать». Решив уравнение, нужно нажать на пенек с нужным ответом. В случае верного ответа появится цветочек, и переместиться в вазу. В случае неверного ответа появится кот. |  | Переход осуществляется нажатием на картинку карты в правом нижнем углу на слайды №18, 19. Затем переход на карту. |
| №13 | Задание может быть выполнено как командами, так и индивидуально. Необходимо предусмотреть заготовки схематических рисунков на листах бумаги. Проверка осуществляется нажатием клавиши «проверка». |  | Возврат на карту осуществляется нажатием на картинку карты в правом нижнем углу |
| №14 | На данном слайде размещена музыкальная пауза. Действия происходят автоматически. Это прием проведения гимнастики для глаз. |  | После появления фразы «Продолжим путь» следует осуществить переход на следующий слайд. |
| №15 | Продолжение слайда №10 |  | Переход осуществляется нажатием на картинку карты в правом нижнем углу |
| №16 | Продолжение слайда №10 |  | Переход осуществляется нажатием на картинку карты в правом нижнем углу |
| №17 | Продолжение слайда №10 |  | Возврат на карту осуществляется нажатием на картинку карты в правом нижнем углу |
| №18 | Продолжение слайда №12 |  | Переход осуществляется нажатием на картинку карты в правом нижнем углу |
| №19 | Продолжение слайда №12 |  | Возврат на карту осуществляется нажатием на картинку карты в правом нижнем углу |
| №20 | Задание может быть выполнено как командами, так и индивидуально. Смена текста происходит автоматически Необходимо предусмотреть наличие палочек для счета или чего-либо другого подходящего для выполнения задания. Проверка осуществляется нажатием клавиши «проверка». |  | Переход на следующий слайд осуществляется нажатием на картинку карты в правом нижнем углу |
| №21 | Задание может быть выполнено как командами, так и индивидуально. Необходимо предусмотреть наличие наборов букв для выполнения задания. Смена текста и изображений происходит в пределах слайда автоматически. Необходимо составить слово из тех букв, которые появлялись при выполнении заданий. Проверка осуществляется нажатием клавиши «проверка». |  | Переход на следующий слайд осуществляется нажатием на картинку карты в правом нижнем углу |
| №22 | Смена действий на слайде происходит автоматически. |  | Переход на следующий слайд осуществляется нажатием на картинку карты в правом нижнем углу |
| №23 | Смена действий на слайде происходит автоматически. |  | Переход на следующий слайд осуществляется нажатием на картинку карты в правом нижнем углу |
| №24 | Смена действий на слайде происходит автоматически. |  |  |
| №25 | Использованные Интернет-ресурсы |  |  |
| №26 | Информация об авторе |  |  |

***Краткий конспект урока***

***Цели урока*:**

***Обучающие:***

* обобщение, систематизирование знаний и умений, учащихся за курс начальной школы посредством игры;
* формирование у учащихся мотивации к изучению предмета.

***Развивающие:***

* развитие навыков умения работы с задачами практического содержания;
* формирование коммуникативных навыков групповой деятельности;
* развитие навыков критического мышления;
* развитие готовности к самообразованию.

***Воспитывающие:***

* воспитание альтернативного подхода к вопросу использования полученных знаний в нестандартных ситуациях;
* воспитание чувства долга и готовности прийти на помощь, ответственности за порученное дело и добросовестности, чувства коллективизма и радости сопереживания успехам товарищей.

***Ожидаемые результаты обучения:***

* развитие личности учащихся, способности к решению нестандартных учебно-практических задач;
* приобретение учащимися социального опыта решения конкретных задач из реальной действительности на основе изученной темы;
* приобретение опыта творческой деятельности и учебного сотрудничества в достижении общепоставленной цели;
* реализация творческого потенциала учащихся через дифференцированный подход к организации и проведению урока.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Этап урока* | *Описание содержания* | *Скриншот странички* | *Время* |
| *Организационный*  *момент* | Данный этап урока проводится в обычном режиме: взаимное приветствие, проверка правильной посадки учащихся (соблюдение санитарных норм), контроль наличия необходимых принадлежностей к уроку. По желанию учителя возможно использование слайда №1 (возможен другой вариант). | Рисунок2 | *1*  *мин* |
| *Мотивация*  *и целеполагание* | Эти этапы урока могут быть организованы с использованием слайдов №2 - 6. Учитель сообщает, что сегодняшний первый урок математики будет необычным и предлагает отправиться в волшебное путешествие с героем одного известного мультипликационного фильма. | Рисунок1 | *3*  *мин* |
| *Актуализация*  *знаний учащихся* | Рисуноак3 |
| *Проверка знаний учащихся* | Учащимся предлагается ознакомиться с картой тридевятого государства, пройти все девять дорожек, чтобы отыскать ключ от замка, в котором спрятал Змей Горыныч прекрасную принцессу. В ходе реализации данного этапа урока учитель использует слайды № 8-21, описание содержания которых приведены в таблице выше. Одним из обязательных условий для ребят является выбор дорожке, отмеченной знаком «!» последней. Учитель может данное условие обыграть как полученную им срочную телеграмму от Царя из тридевятого государства. Примерное время, затрачиваемое на выполнение одного задания 2-4 минуты. Проверка правильности выполнения заданий происходит сразу же. На данном этапе урока учитель по своему усмотрению и, исходя из уровня подготовки класса, может использовать как индивидуальную, так и групповую (командную) форму работы. По мере необходимости (накопления усталости учащихся) или по желанию самих учащихся выбирается дорожка, отмеченная знаком «Музыкальные ноты». | Рисунок4  Рисунок5 | *36*  *мин* |
| *Мотивация*  *к продолжению изучения предмета* | Данный этап урока и подведение итогов игры (прохождение дорожек с заданиями) можно провести, используя слайды № 22-25. | Рисунок6  Рисунок7 | *2*  *мин* |
| *Рефлексия* | На данном этапе учитель организует небольшое устное подведения итогов урока, направляя высказывания учащихся примерными вопросами:   * что вам понравилось и что не понравилось в поведении главного героя Вовки? * что полезное вы возьмете для себя из этого урока? * какую бы оценку вы поставили себе и Вовке за выполнение заданий?   В заключении учитель может предложить учащимся стать на время экспертами и определить самое интересное задание. Для этого ребята должны из предложенных карточек с изображениями героев урока выбрать одну, на которой изображен герой чье задание было самым, самым… Картинку с мультипликационным героям каждый ребенок закрепляет на доске (на ней предварительно может быть подготовлена схематическая карта тридевятого государства). Итоги подводятся сразу же. |  | *1*  *мин* |
| *Домашнее*  *задание* | Учащиеся получают творческое домашнее задание: подготовить портрет того персонажа, задание с которым понравилось им на уроке более всех. На следующий урок в классе на стенде организуется минивыставка «На тропинках тридевятого государства». |  | *1 мин* |

***Использованные ресурсы и литература:***

1. Дорофеева Г.В., Петерсон Л.Г. Математика 5 кл. – М: Школа 2100, 2006;
2. Холодова О. Юным умникам и умницам.- М.: РОСТкнига, 2007;
3. <http://pitermediaport.narod.ru/soundpages/mult/Vovka_39.htm> - музыка из мультфильма «Вовка в тридевятом царстве»;
4. [http://images.yandex.ru/yandsearch?p=14&text=%D0%BA%D0%B0%D0%B4%D1%80%D1%8B%20%D0%B8%D0%B7%20%D0%BC%D1%83%D0%BB%D1%8C%D1%82%D1%84%D0%B8%D0%BB%D1%8C%D0%BC%D0%B0%20%22%D0%92%D0%BE%D0%B2%D0%BA%D0%B0%20%D0%B2%20%D1%82%D1%80%D0%B8%D0%B4%D](http://images.yandex.ru/yandsearch?p=14&text=%D0%BA%D0%B0%D0%B4%D1%80%D1%8B%20%D0%B8%D0%B7%20%D0%BC%D1%83%D0%BB%D1%8C%D1%82%D1%84%D0%B8%D0%BB%D1%8C%D0%BC%D0%B0%20%22%D0%92%D0%BE%D0%B2%D0%BA%D0%B0%20%D0%B2%20%D1%82%D1%80%D0%B8%D0%B4%25D) - картинки из мультфильма «Вовка в тридевятом царстве»;
5. <http://www.yarfoto.ru/vector.html> - картинки;
6. <http://fantasyflash.ru/index.php?&kontent=anime> –картинки;
7. Использована музыка из работы "Сережки для Любавы"   
   Коробковой Елены Марковны**,** учителя информатики Костинской СОШ, Нижнеудинского р-на, Иркутской области - <http://www.it-n.ru/communities.aspx?cat_no=17497&d_no=90792&ext=Attachment.aspx?Id=28054> ;
8. <http://www.tamada-smirnov.ru/fanfar.php> - фанфары;
9. <http://mp3only.ru/download.php?content=925054169128> – музыка «В гостях у сказки»;
10. Идея сладов №11,16-18 принадлежит коллективной работе Аствацатуровой Т.П., Аствацатурова Г.О., Багдасаровой Ю.М., Драхлера А.Б., Копенкиной С.А., Масько Л.Г., Смирновой М.А., Стадник М.В.
11. Все задачи «Кенгуру» - Санкт - Петербург: 2008;
12. <http://parkov3.narod.ru/> - аплодисменты.