**Познавательно-развлекательная игра по станциям**

**«Континенты мира» для детей 11-12 лет.**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Слово 1**  (Прилага-тельное) | **Слово 2**  (Существительное) | **Цель** | **Тема** | **Возраст** | **Особенности проведения** | **Инвентарь** |
| Мирный | Ученик | Развитие читательской культуры | Континенты мира | 11-12 лет | Мероприятие проводится в выходной день | Стикеры разного цвета |

Схема для описания активности

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Название этапа** | **Краткое описание** |
| 1 | Название | Пояснения к названию - какие смыслы, образы, идеи, авторские прочтения конкурсанты вкладывают в название. |
| Познавательно-развлекательная игра по станциям «Континенты мира» для детей 11-12 лет. Цель проведения игры: вызвать у учеников 11-12 лет читательский интерес к изучению континентов мира. Способствовать сплочению коллектива учащихся. Организовать и провести 6 познавательно-игровых станций, рассказывающих и континентах мира.  Идея проведения данного мероприятия помочь вожатым лагеря или школы, классным руководителям, учителям предметникам повысить у учеников интерес к изучению нового предмета, поможет сплотить класс, разнообразить формы проведения досугового времени. Помочь ребятам интересно и познавательно провести выходной день.  «Континенты мира» дадут возможность ученикам узнать новое, погрузиться в атмосферу команды, соперничества, сопереживания. Океаны Евразии, африканские танцы, австралийские животные, спортивные достижения Северной Америки, природные рекорды Южной Америки и особенные птицы Антарктиды научат ребят любить мир, узнавать о нём больше и больше интересного, и неизведанного. | | |
| 2 | Краткое описание | Краткое описание сути активности: формат, общий ход, результат. |
| Познавательно-развлекательная игра «Континенты мира» проводится в выходной день на базе Центра дополнительного образования в формате игры по станциям (станционки).  Общий ход:  Организационный момент. Сбор участников в актовом зале Центра, объяснение условия игры. Раздача маршрутных листов и цветных стикеров. Старт игры. (5-7 мин.);  Прохождение станций (40 мин.);  Обсуждение и фиксирование командами цветных стикеров на экспозиции континентов по трём номинациям (5 мин.);  Подведение итогов (5-10 мин.).  В результате проведения игры ученики повысят читательский интерес к изучению школьного предмета «География» и конкретно теме «Континенты мира». Педагоги и ребята смогут сплотиться. В классе смогут раскрыться новые лидеры, новые таланты. Ученики смогут повысить свою самооценку, показать свою выносливость, настойчивость, выдержку.  Совместное проведение досугового времени поможет ребятам интересно и познавательно провести выходной день. | | |
| 3 | Актуальность | Проблема (или несколько), на решение которой ориентировано данная активность. Ответ на вопрос «Почему проводится эта активность?». |
| В настоящее время читательский интерес у школьников не велик. Ребята отдают своё предпочтение гаджетам. Многие настолько загружены, что нет желания читать информацию, выходящую за рамки школьной программы, а ведь в возрасте 11-12 лет ученики переходят в среднее звено, начинают изучать новые предметы.  У детей 11-12 лет резко возрастает значение коллектива, его общественного мнения, отношений со сверстниками, оценки ими его поступков и действий. Они стремятся завоевать авторитет, занять достойное место в коллективе. Заметно проявляется стремление к самостоятельности и независимости, возникает интерес к собственной личности, формируется самооценка, развиваются абстрактные формы мышления.  В этом возрасте ребята склонны к творческим и спортивным играм, где можно проверить волевые качества: выносливость, настойчивость, выдержку. Их тянет к романтике.  Перед вожатыми, педагогами-предметниками встаёт вопрос, как сделать образовательные и воспитательный процесс для ребят этого возраста более интересным, познавательным? Как дать возможность раскрыться? Как помочь раскрыть свои таланты и возможности при этом получив новые знания в лёгкой и доступной форме?  Познавательно-развлекательная игра по станциям «Континенты мира», в лёгкой и непринуждённой форме будет способствовать решению этих вопросов.  Уже при подготовке к этой игре класс-команда, придумывая название и решая вопрос экипировки, смогут объединиться вокруг общей цели. Новый материал по истории континентов и прохождение станционных заданий раскроют возможности ребят.  Игра-это самый простой способ донести до учеников школьную программу, вызвать интерес к чтению дополнительной литературы, изучению предмета. | | |
| 4 | Цель | Ожидаемый конечный результат, имеющий педагогическую (с позиции вожатого, педагога, организатора), коллективную (с позиции группы) и индивидуальную (с позиции каждого отдельного участника) ценность. Ответ на вопрос «Для чего проводится эта активность?». |
| Цель: провести познавательно-развлекательную игру по станциям «Континенты мира» способную повысить у учеников 11-12 лет читательский интерес к изучению континентов мира. Организовать и провести 6 игровых станций.  Повторюсь, что ученики 11-12 лет переходят в среднее звено школы. А это значит, что у школьной вожатой начинается работа с новым коллективом Вожатому легче воздействовать на подростков, если он выступает в роли старшего члена коллектива и, таким образом, 'изнутри' воздействует на мнение ребят, помогает им раскрыться и сплотиться.  Во время проведения данной активности за каждой командой будет закреплён вожатый из числа старшеклассников. Он будет играть роль не прямого наставника, а  старшего члена коллектива, руководить игрой изнутри. Если дети примут ошибочное решение, вожатый не должен спешить его отменять; лучше вначале убедить  детей в его ошибочности, а может быть, даже дать детям возможность убедиться в ошибке на практике (если предполагаемые отрицательные последствия неверного  решения допустимы).  В результате проведения игры ученики повысят интерес к изучению школьного предмета «География» и конкретно теме «Континенты мира». Педагоги и ребята смогут сплотиться. В классе смогут раскрыться новые лидеры, новые таланты. Ученики смогут повысить свою самооценку, показать свою выносливость, настойчивость, выдержку.  Совместное проведение досугового времени поможет ребятам интересно и познавательно провести выходной день. | | |
| 5 | Задачи | Задачи, выражающие (конкретизирующие, «расшифровывающие», детализирующие) цель. Не больше пяти задач. |
| Образовательные: расширить знания детей о нашей планете, о том, что на ней расположены шесть континентов, которые населяют народы разных стран;  Развивающие: развить умение ориентироваться по карте и глобусу, находить страны и континенты; решать и выполнять творческие, интеллектуальные и спортивные задания; быстро и правильно реагировать на сложившуюся ситуацию в часто меняющейся обстановке игры;  Воспитательные: воспитывать у учащихся уважительному отношению к изучению школьных предметов, к себе, одноклассникам, педагогам. | | |
| 6 | Участники | Количество, половозрастной состав и т.п. (с кратким обоснованием). |
| В игре принимают участие ученики 11-12 лет, девочки и мальчики, ученики 5-х классов, которые перешли в среднее звено школы и начали изучать новые школьные предметы. Играют все классы параллели. (от 15-30 человек в команде). Между собой соревнуются класс-команды школы. Возможно соревнование между 5 классами разных школ посёлка, района. | | |
| 7 | Место | Место, необходимое для проведения мероприятия (с кратким обоснованием). |
| Мероприятие проводится в Центре дополнительного образования. Центр располагает достаточным для игры количеством кабинетов, актовым залом, большим фойе и большой спортивной площадкой. | | |
| 8 | Время | - Продолжительность активности,  - Наиболее благоприятное время в течение дня (утро, день, вечер - с пояснением и обоснованием),  - Время, необходимое для подготовки активности (в т.ч. время, необходимое участникам). |
| Время проведения активности с 11.00-12.00.  Продолжительность игры 60 минут  Игра проводится с 11.00. -12.00., так как это самое продуктивное время для интеллектуальной и спортивной работы. Дети смогут полноценно выспаться, позавтракать. По завершению мероприятия. До обеда, у учеников будет время на обсуждение, обмен впечатлениями, фото сьёмку. | | |
| 9 | Ход мероприятия | Этапы подготовки, проведения, подведения итогов и последействия активности с описанием содержания каждого из этапов. |
| Игра по станциям «Континенты мира» требует предварительной работы.  Предварительная работа:  Сбор информации по континентам мира;  Подготовка экспозиций континентов;  Сбор реквизита для проведения заданий на станциях;  Закупка призов;  Разработка конкурсных заданий на станциях;  Для всех отрядов готовится маршрутный лист (красиво оформленный). На нём указаны этапы пути, старт и последовательность прохождения. Для каждого отряда старт сдвигается на один этап, чтобы, по возможности, избежать скопления нескольких отрядов в одном месте;  Классы-команды заранее придумывают название, выбирают цвет команды при помощи жеребьёвки;  Проведение игры:  1. Сбор участников в актовом зале Центра, рассказывается предыстория, объяснение условия игры. Раздача маршрутных листов и шести цветных стикеров, соответствующим шести цветам континентов мира. Старт игры.  2. Прохождение станций игры. Участникам предлагается пройти шесть станций-континентов. Участники бегают не по одиночке, а всем отрядом плюс один вожатый (это обязательно, т.к. некоторые пункты находятся на незнакомой ребятам территории). На каждом этапе ребят ждёт ведущий-вожатый, который проводит конкурс, следит за правильностью выполнения задания и оценивает результат. Оценка (цветной стикер) выдаётся по количеству и качеству выполненного задания. За каждый проигранный конкурс можно забрать выданные на старте стикеры.  **1.Евразия.**  На станции ученики знакомятся с мировым континентом Евразия. Задание на станции:  Ведущий говорит о том, что Евразия-это единственный материк на Земле, омываемый четырьмя океанами: на юге — Индийским, на севере — Северным Ледовитым, на западе — Атлантическим, на востоке — Тихим и предлагает ребятам встать в круг, представив, что они и есть Евразия. Каждому участнику раздаётся одноразовый стакан. Капитану команды даётся стакан, наполненный водой. Задача команды отгадать из какого океана эта вода.  Ведущий объясняет, что задание состоит из двух частей. В первой части необходимо разлить воду, которая находится в стакане у капитана между всеми участниками команды поровну. Задание выполняется от одного участника к другому по часовой стрелке. Участник, которому стакан наполняют водой, держит его во рту зубами, чтобы участника, наполняющий стакан, хорошо видел объём наполнения стакана. Как только у всех участников будут одинаково наполнены стаканы с водой, ведущий станции даёт подсказку куар-код, который поможет ребятам узнать, из какого океана была вода на их станции.  Если команда справляется с заданием, то она получает два стикера этой станции-континента.  **2.Африка.**  На станции ученики знакомятся с мировым континентом Африка. Задание на станции:  Ведущий делает вводную часть, рассказывая о танцевальной культуре африканцев.  Африка – это один из первых континентов, где зародилось танцевальное искусство. Ему здесь учат детей, когда те только начинают ходить. Для африканских народов танец – это своеобразный ритуал, призванный сплотить народ и принести на землю мир.  Задание команды выполнить танцевальное движение в определённом темпо-ритме, стоя в кругу, вступая по очереди, начиная с указанного участника, по часовой стрелке. На выполнение задания команде даётся пять минут. Если команда справляется быстрее, то за каждую минуту получает плюс один цветной стикер.  **3. Северная Америка.**  На станции ученики знакомятся с мировым континентом Северная Америка. Задание на станции:  Ведущий даёт вводную часть к заданию: Северная Америка, является материком, где нет стран без выхода к морю. Посмотрите на карту Северной Америки. Перед вами флаги стран Северной Америки, спортсмены которых в разное время стали победителями Олимпийских игр. Найдите и нанесите правильно на карту флаг страны, спортсмены-пловцы которой стали многократными победителями Олимпийских игр. За правильное выполнение задания команда получает стикер. Если команда называет спортсмена-победителя, то получает ещё два стикера.  **4.Южная Америка.**  На станции ученики знакомятся с мировым континентом Южная Америка. Задание на станции:  Ведущий даёт вводную часть:  Южная Америка — материк, отличающийся многими природными рекордами. Это самый влажный и самый зелёный материк; на нём расположена самая большая в мире низменность и самые протяжённые горы суши, самая полноводная река и самый высокий водопад.  Задание вашей команды забраться на нашу импровизированную гору. Перед вами нарисован подъём в гору. Ваша задача, отвечая правильно на мои вопросы, дойти до его вершины держась за руки. Когда я буду говорить низменность, вы будете идти приседая. Полноводная река-должны будете пройти путь наклоняя туловище вниз, держа при этом единую линию корпусом. Высокий водопад пройти на высоких полупальцах, не расцепляя рук. За каждый правильный ответ вы получите стикер, за каждый неправильный минус имеющийся стикер и минус один участник команды, которого выбирает ведущий.  **5. Австралия.**  На станции ученики знакомятся с мировым континентом Австралия. Задание на станции:  Ведущий делает вводную часть к заданию:  Австралия является домом почти для 10% биологического разнообразия Земли, что делает ее одной из 17 стран мира с исключительно богатой флорой и фауной. Около 80% видов животных, обитающих в Австралии, являются эндемиками, и не встречаются больше нигде в мире. Морская жизнь континента столь же разнообразна, как и наземная - возле северо-восточных берегов Австралии раскинулся крупней на планете коралловый риф (площадью более 344 тыс. кв. км), а также огромное разнообразие видов мангровых зарослей и морских водорослей. Эти места обитания служат убежищем для множества рыб и знаковых видов морской фауны, таких как дюгони и морские черепахи.  Задача вашей команды отгадать животных, проживающих на территории материка Австралия. Игра проходит по принципу игры «Крокодил». Ведущий приглашает сразу трёх участников, которые смотрят фото животного и молча, все вместе, его изображают. Команда пытается отгадать. За каждое угаданное животное команда получает стикер.  **6.Антарктида.**  На станции ученики знакомятся с мировым континентом Антарктида. Задание на станции:  Ведущий даёт вводную часть задания:  На материке живут удивительные не летающие птицы пингвины. Всего в Антарктиде обитает четыре вида пингвинов из 18 встречающихся на Земле. В прибрежных водах и на островах известно около 10 видов пингвинов.  Перед вами ведро, в котором находится большое количество мячиков разного размера. Задача вашей команды, зажав мяч между ног, без помощи рук, донести его и аккуратно положить в корзину. За каждый доставленный мяч команда получает стикер. Время на выполнение задания ограничено. У вас есть 4 минуты.  3. Окончание прохождение станций. Общий сбор команд.  4. Обсуждение и фиксирование командами цветных стикеров на экспозиции континентов по трём номинациям:  1.Континент, о котором была рассказана самая интересная история;  2.Станция-Континент, где было самое интересное задание;  3.Станция –Континент, которая сильнее всего сплотила команду.  5. Подведение итогов игры. (Побеждает команда, набравшая самое большое количество цветных стикеров) Награждение. | | |
| 10 | Критерии и показатели | Ключевые критерии и выражающие их показатели (количественные и качественные) успешности активности - через них определяется степень достижения цели активности. |
| Критериями успешного проведения данной активности можно будет считать:  1. критерий знания материала;  2.критерий использования полученных знаний при решении разнообразных задач игры;  3.критерий познавательной самостоятельности;  4. критерий последующего за игрой интереса к предмету изучения, ценностного отношения к нему, мотивированности ученика к дальнейшему изучению материала; уровня притязаний учащегося применительно к изучаемому предмету;  5.степень личной удовлетворенности вожатым ходом и результатами учебно-познавательной деятельности» при реализации своей активности.  Успешным результатом станет положительный результат учащихся в учебе, подкрепленный позитивно-адекватной самооценкой ученика достигнутого результата и положительным отношением окружения учащегося к его результатам, сопровождаемый позитивным эмоциональным состоянием, как отдельно взятой личности, так и команды в целом.  Фиксирование командами цветных стикеров на экспозиции континентов по трём номинациям:  1.Континент, о котором была рассказана самая интересная история;  2.Станция-Континент, где было самое интересное задание;  3.Станция –Континент, которая сильнее всего сплотила команду,  поможет организаторам понять, какие станции были самыми познавательными и полезными не только с образовательной, но и с воспитательной стороны. | | |
| 11 | Ресурсы | - Люди, задействованные в проведении активности (вожатые, игротехники, звукооператор, фотограф, работник сцены, жюри и др.),  - Необходимый инвентарь и техническое оборудование. |
| 1. Финансовые: подарки, канцелярские товары, грамоты;  2. Кадровые: вожатые, педагоги, учащиеся 11-12 лет, фотограф, ведущие мероприятия, ведущие станций-континентов, видеограф, медицинская сестра;  3. Материально-технические: материально-технические база Центра дополнительного образования, компьютеры, принтер, сканер, фотоаппарат, мультимедийные проекторы, экраны, карты материков, флажки стран Северной Америки, мел, аудио аппаратура, глобус, мячи, ведро, корзина, запись фонограмм, фото животных Австралии;  4. Информационные: документы, веб-сайт, фотографии, видеоматериалы и дополнительная литература. | | |
| 12 | Факторы риска | То, что может помешать качественному проведению активности, а также способы предупреждения и нейтрализации данных факторов риска. |
| 1. Эпидемиологическая обстановка в стране может помешать проведению мероприятия в обычном формате. Возможно проведение игры в дистанционном формате.  2. Проведения мероприятия в выходной день, тоже является фактором риска. Не всегда удаётся убедить детей и взрослых в актуальности проведения мероприятия именно в такие дни. Требуется хорошая рекламная кампания и работа с классными руководителями.  3. Отключение электроэнергии может помешать качественному проведению игры. Подготовить наглядный материал в печатном варианте. Заранее зарядить портативные колонки.  4. Болезнь ведущих. Подготовить дублёров.  5. Риск подачи неправильной образовательной информации по континентам мира. Уточнить правильность материала у педагогов-предметников. | | |
| 13 | Использованные источники | Используемая литература, интернет-источники, авторы, семинары и т.п. |
| 1. CD-ROM (MP3). Квест. - Москва: Машиностроение, 2017. - 68 c  2. 100 чудес света. Величайшие сокровища человечества на пяти континентах. - М.: Мир книги, 2008. - 988 c..  3. Акунин, Б. Аудиокн. Акунин. Квест 2CD / Б. Акунин. - М.: ИЗДАТЕЛЬСТВО "АСТ", 2018. - 45 c.  4. Австралия и Новая Зеландия. Экономическая учебная карта / ред. А.В. Кравченко. - М.: ГУГК при Совете Министров СССР, 1980. - 208 c.  5. Акунин, Б. Квест / Б. Акунин. - М.: ИЗДАТЕЛЬСТВО "АСТ", 2017. – 165с.  6. Борис, Акунин Квест / Акунин Борис. - М.: АСТ, 2018. - 85 c.  7. Воронин, Михаил HR-квест. Как сделать сотрудников адвокатами бренда / Михаил Воронин , Наталья Тихнонова , Дарья Кабицкая. - М.: Манн, Иванов и Фербер, 2017. - 125 c.  8. Фоминова, А. Н. Педагогическая психология / А.Н. Фоминова, Т.Л. Шабанова. - М.: Флинта, 2016. - 320 c.  9. Хрестоматия по возрастной и педагогической психологии. - М.: Издательство МГУ, 2016. - 292 c.  10. Штроо, В. А. Методы активного социально-психологического обучения. Учебник и практикум / В.А. Штроо. - М.: Юрайт, 2015. - 278 c. | | |
| 14 | Последействие, краткий самоанализ | Планирует ли конкурсант в действительности проводить данное мероприятие? Почему? При каких обстоятельствах? Что конкурсант сам считает ценным в разработанном им сценарии? |
| Проведение познавательно-развлекательной игры по станциям «Континенты Мира» планирую к реальному проведению в рамках празднования «Дня рождения РДШ». Данное мероприятие поможет мне познакомить ребят 5-6 классов с новым направлением в РДШ «Наука». Мы планируем внести в игру дополнительные станции по научным предметам. Я считаю, что проведение этой активности поможет мне сплотить классы внутри и между собой. Поможет объединиться сообществу учителей. Конечно. Я не сомневаюсь, что на пути реализации возможны изменения, но это и есть показатель работы над ошибками, стремление к лучшему. В нашем районе деятельность РДШ активно развивается. Мы работаем с библиотеками района. Они уже не раз становились нашими партнёрами в организации и проведение мероприятий, игр и квестов. При подготовке данного мероприятия произошёл толчок и возникла прекрасная идея провести «День наук РДШ», посвящённый Дню учителя.  Спасибо вам за этот конкурс!!! Благодарю за внимание!!! | | |

Схема для дополнительной активности

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Название этапа** | **Краткое описание** |
| 1 | Название | Пояснения к названию - какие смыслы, образы, идеи, авторские прочтения конкурсанты вкладывают в название. |
| Познавательно-развлекательная игра по станциям «Континенты мира» для детей 11-12 лет. Цель проведения игры: вызвать у учеников 11-12 лет интерес к изучению континентов мира. Способствовать сплочению коллектива учащихся. Организовать и провести 8 игровых станций.  Идея проведения данного мероприятия помочь как вожатым лагеря или школы, так и классным руководителям, учителям географии повысить у учеников интерес к изучению нового предмета, поможет сплотить класс, разнообразит формы проведения досугового времени. Поможет ребятам интересно и познавательно провести выходной день.  У детей 11-12 лет резко возрастает значение коллектива, его общественного мнения, отношений со сверстниками, оценки ими его поступков и действий. Они стремятся завоевать авторитет, занять достойное место в коллективе. Заметно проявляется стремление к самостоятельности и независимости, возникает интерес к собственной личности, формируется самооценка, развиваются абстрактные формы мышления.  В этом возрасте ребята склонны к творческим и спортивным играм, где можно проверить волевые качества: выносливость, настойчивость, выдержку. Их тянет к романтике. | | |
| 2 | Краткое описание | Краткое описание сути активности: формат, общий ход, результат. |
| Познавательно-развлекательная игра «Континенты мира» проводится в выходной день на базе Центра дополнительного образования в формате игры по станциям (станционки).  Общий ход:  Организационный момент. Сбор участников в актовом зале Центра, объяснение условия игры. Раздача маршрутных листов и цветных стикеров. Старт игры. (5-7 мин.);  Прохождение станций (40 мин.);  Обсуждение и фиксирование командами цветных стикеров на экспозиции континентов по трём номинациям (5 мин.);  Подведение итогов (5-10 мин.).  В результате проведения игры ученики повысят читательский интерес к изучению школьного предмета «География» и конкретно теме «Континенты мира». Педагоги и ребята смогут сплотиться. В классе смогут раскрыться новые лидеры, новые таланты. Ученики смогут повысить свою самооценку, показать свою выносливость, настойчивость, выдержку.  Совместное проведение досугового времени поможет ребятам интересно и познавательно провести выходной день. | | |
| 3 | Актуальность | Проблема (или несколько), на решение которой ориентировано данное мероприятие. Ответ на вопрос «Почему проводится эта активность?». |
| В настоящее время читательский интерес у школьников не велик. Ребята отдают своё предпочтение гаджетам. Многие настолько загружены, что нет желания читать информацию, выходящую за рамки школьной программы, а ведь в возрасте 11-12 лет ученики переходят в среднее звено, начинают изучать новые предметы.  У детей 11-12 лет резко возрастает значение коллектива, его общественного мнения, отношений со сверстниками, оценки ими его поступков и действий. Они стремятся завоевать авторитет, занять достойное место в коллективе. Заметно проявляется стремление к самостоятельности и независимости, возникает интерес к собственной личности, формируется самооценка, развиваются абстрактные формы мышления.  В этом возрасте ребята склонны к творческим и спортивным играм, где можно проверить волевые качества: выносливость, настойчивость, выдержку. Их тянет к романтике.  Перед вожатыми, педагогами-предметниками встаёт вопрос, как сделать образовательные и воспитательный процесс для ребят этого возраста более интересным, познавательным? Как дать возможность раскрыться? Как помочь раскрыть свои таланты и возможности при этом получив новые знания в лёгкой и доступной форме?  Познавательно-развлекательная игра по станциям «Континенты мира», в лёгкой и непринуждённой форме будет способствовать решению этих вопросов.  Уже при подготовке к этой игре класс-команда, придумывая название и решая вопрос экипировки, смогут объединиться вокруг общей цели. Новый материал по истории континентов и прохождение станционных заданий раскроют возможности ребят.  Игра-это самый простой способ донести до учеников школьную программу, вызвать интерес к чтению дополнительной литературы, изучению предмета. | | |
| 4 | Цель | Ожидаемый конечный результат, имеющий педагогическую (с позиции вожатого, педагога, организатора), коллективную (с позиции группы) и индивидуальную (с позиции каждого отдельного участника) ценность. Ответ на вопрос «Для чего проводится эта активность?». |
| Цель: провести познавательно-развлекательную игру по станциям «Континенты мира» способную повысить у учеников 11-12 лет читательский интерес к изучению континентов мира. Организовать и провести 6 игровых станций.  Повторюсь, что ученики 11-12 лет переходят в среднее звено школы. А это значит, что у школьной вожатой начинается работа с новым коллективом Вожатому легче воздействовать на подростков, если он выступает в роли старшего члена коллектива и, таким образом, 'изнутри' воздействует на мнение ребят, помогает им раскрыться и сплотиться.  Во время проведения данной активности за каждой командой будет закреплён вожатый из числа старшеклассников. Он будет играть роль не прямого наставника, а  старшего члена коллектива, руководить игрой изнутри. Если дети примут ошибочное решение, вожатый не должен спешить его отменять; лучше вначале убедить  детей в его ошибочности, а может быть, даже дать детям возможность убедиться в ошибке на практике (если предполагаемые отрицательные последствия неверного  решения допустимы).  В результате проведения игры ученики повысят интерес к изучению школьного предмета «География» и конкретно теме «Континенты мира». Педагоги и ребята смогут сплотиться. В классе смогут раскрыться новые лидеры, новые таланты. Ученики смогут повысить свою самооценку, показать свою выносливость, настойчивость, выдержку.  Совместное проведение досугового времени поможет ребятам интересно и познавательно провести выходной день. | | |
| 5 | Ход мероприятия  (кратко) | Этапы подготовки, проведения, подведения итогов и последействия мероприятия с описанием содержания каждого из этапов. |
| Игра по станциям «Континенты мира» требует предварительной работы.  Предварительная работа:  Сбор информации по континентам мира;  Подготовка экспозиций континентов;  Сбор реквизита для проведения заданий на станциях;  Закупка призов;  Разработка конкурсных заданий на станциях;  Для всех отрядов готовится маршрутный лист (красиво оформленный). На нём указаны этапы пути, старт и последовательность прохождения. Для каждого отряда старт сдвигается на один этап, чтобы, по возможности, избежать скопления нескольких отрядов в одном месте;  Классы-команды заранее придумывают название, выбирают цвет команды при помощи жеребьёвки;  Проведение игры:  1. Сбор участников в актовом зале Центра, рассказывается предыстория, объяснение условия игры. Раздача маршрутных листов и шести цветных стикеров, соответствующим шести цветам континентов мира. Старт игры.  2. Прохождение станций игры. Участникам предлагается пройти шесть станций-континентов. Участники бегают не по одиночке, а всем отрядом плюс один вожатый (это обязательно, т.к. некоторые пункты находятся на незнакомой ребятам территории). На каждом этапе ребят ждёт ведущий-вожатый, который проводит конкурс, следит за правильностью выполнения задания и оценивает результат. Оценка (цветной стикер) выдаётся по количеству и качеству выполненного задания. За каждый проигранный конкурс можно забрать выданные на старте стикеры.  1.Евразия.  На станции ученики знакомятся с мировым континентом Евразия. Задание на станции:  Ведущий говорит о том, что Евразия-это единственный материк на Земле, омываемый четырьмя океанами: на юге — Индийским, на севере — Северным Ледовитым, на западе — Атлантическим, на востоке — Тихим и предлагает ребятам встать в круг, представив, что они и есть Евразия. Каждому участнику раздаётся одноразовый стакан. Капитану команды даётся стакан, наполненный водой. Задача команды отгадать из какого океана эта вода.  Ведущий объясняет, что задание состоит из двух частей. В первой части необходимо разлить воду, которая находится в стакане у капитана между всеми участниками команды поровну. Задание выполняется от одного участника к другому по часовой стрелке. Участник, которому стакан наполняют водой, держит его во рту зубами, чтобы участника, наполняющий стакан, хорошо видел объём наполнения стакана. Как только у всех участников будут одинаково наполнены стаканы с водой, ведущий станции даёт подсказку куар-код, который поможет ребятам узнать, из какого океана была вода на их станции.  Если команда справляется с заданием, то она получает два стикера этой станции-континента.  2.Африка.  На станции ученики знакомятся с мировым континентом Африка. Задание на станции:  Ведущий делает вводную часть, рассказывая о танцевальной культуре африканцев.  Африка – это один из первых континентов, где зародилось танцевальное искусство. Ему здесь учат детей, когда те только начинают ходить. Для африканских народов танец – это своеобразный ритуал, призванный сплотить народ и принести на землю мир.  Задание команды выполнить танцевальное движение в определённом темпо-ритме, стоя в кругу, вступая по очереди, начиная с указанного участника, по часовой стрелке. На выполнение задания команде даётся пять минут. Если команда справляется быстрее, то за каждую минуту получает плюс один цветной стикер.  3. Северная Америка.  На станции ученики знакомятся с мировым континентом Северная Америка. Задание на станции:  Ведущий даёт вводную часть к заданию: Северная Америка, является материком, где нет стран без выхода к морю. Посмотрите на карту Северной Америки. Перед вами флаги стран Северной Америки, спортсмены которых в разное время стали победителями Олимпийских игр. Найдите и нанесите правильно на карту флаг страны, спортсмены-пловцы которой стали многократными победителями Олимпийских игр. За правильное выполнение задания команда получает стикер. Если команда называет спортсмена-победителя, то получает ещё два стикера.  4.Южная Америка.  На станции ученики знакомятся с мировым континентом Южная Америка. Задание на станции:  Ведущий даёт вводную часть:  Южная Америка — материк, отличающийся многими природными рекордами. Это самый влажный и самый зелёный материк; на нём расположена самая большая в мире низменность и самые протяжённые горы суши, самая полноводная река и самый высокий водопад.  Задание вашей команды забраться на нашу импровизированную гору. Перед вами нарисован подъём в гору. Ваша задача, отвечая правильно на мои вопросы, дойти до его вершины держась за руки. Когда я буду говорить низменность, вы будете идти приседая. Полноводная река-должны будете пройти путь наклоняя туловище вниз, держа при этом единую линию корпусом. Высокий водопад пройти на высоких полупальцах, не расцепляя рук. За каждый правильный ответ вы получите стикер, за каждый неправильный минус имеющийся стикер и минус один участник команды, которого выбирает ведущий.  5. Австралия.  На станции ученики знакомятся с мировым континентом Австралия. Задание на станции:  Ведущий делает вводную часть к заданию:  Австралия является домом почти для 10% биологического разнообразия Земли, что делает ее одной из 17 стран мира с исключительно богатой флорой и фауной. Около 80% видов животных, обитающих в Австралии, являются эндемиками, и не встречаются больше нигде в мире. Морская жизнь континента столь же разнообразна, как и наземная - возле северо-восточных берегов Австралии раскинулся крупней на планете коралловый риф (площадью более 344 тыс. кв. км), а также огромное разнообразие видов мангровых зарослей и морских водорослей. Эти места обитания служат убежищем для множества рыб и знаковых видов морской фауны, таких как дюгони и морские черепахи.  Задача вашей команды отгадать животных, проживающих на территории материка Австралия. Игра проходит по принципу игры «Крокодил». Ведущий приглашает сразу трёх участников, которые смотрят фото животного и молча, все вместе, его изображают. Команда пытается отгадать. За каждое угаданное животное команда получает стикер.  6.Антарктида.  На станции ученики знакомятся с мировым континентом Антарктида. Задание на станции:  Ведущий даёт вводную часть задания:  На материке живут удивительные не летающие птицы пингвины. Всего в Антарктиде обитает четыре вида пингвинов из 18 встречающихся на Земле. В прибрежных водах и на островах известно около 10 видов пингвинов.  Перед вами ведро, в котором находится большое количество мячиков разного размера. Задача вашей команды, зажав мяч между ног, без помощи рук, донести его и аккуратно положить в корзину. За каждый доставленный мяч команда получает стикер. Время на выполнение задания ограничено. У вас есть 4 минуты.  3. Окончание прохождение станций. Общий сбор команд.  4. Обсуждение и фиксирование командами цветных стикеров на экспозиции континентов по трём номинациям:  1.Континент, о котором была рассказана самая интересная история;  2.Станция-Континент, где было самое интересное задание;  3.Станция –Континент, которая сильнее всего сплотила команду.  5. Подведение итогов игры. (Побеждает команда, набравшая самое большое количество цветных стикеров) Награждение.  6. Анализ проведённого мероприятия организационным комитетом. | | |