Сценарий мероприятия, посвященного «Году науки и технологии».

**Научно – практический квест с элементами геокешинга – «Тропой знаний»**

Автор разработки –

учитель физики,

астрономии, музыки

Щербинин А.С.

Арзамас 2021г.

**Цель** – на практике применить получаемые в процессе обучения знания, для решения реальной задачи

**Задачи** – выявление и углубление межпредметных связей естественно научного образования,

- повышение интереса учащихся к предметам естественно научного цикла

- выявление уровня знаний учащихся в игровой форме, с целью их дальнейшей коррекции

**Участники игры** – учащиеся 7х – 9х классов в составе команд из 5-7 человек.

**Организаторы** – учителя физики, химии, биологии, экологии и географии

**Средства проведения** – платформа Viber, QR коды, помещение школы.

**Механика игры** – классы организуют команды из 5 – 7 человек, снимают видео представление команды (название, девиз \ кричалку, детали формы и все на что еще достанет креатива) и вместе со списком команды высылают личным сообщением в Viber (можно использовать любой мессенджер) организаторам, после этого получают задание в котором зашифрован номер кабинета на дверь которого наклеен QR код (кроме правильных кабинетов QR коды так же наклеены и на некоторые другие, но они не содержат задания а приглашают подумать еще над заданием), QR код открывает картинку с заданием, которое необходимо выполнить и снять видео отчет по нему которые отправляется в личном сообщении организаторам. На выполнение задания отводится ограниченное время (зависит от количества команд) по истечении которого ответ либо не засчитывается либо начисляются штрафные баллы, а участникам высылается новое задание подсказка. Это делает игру очень динамичной.

**Примеры исходящих подсказок:**

* ваше задание находиться на широте столицы Перу (12 кабинет)
* пересечение вертикальной и горизонтальной линии «великой шпаргалке химиков» у этого элемента составляют номер кабинета в котором находится ваше задание : «Живое серебро» и льется, и блестит, Охотно с золотом дружит. (26 кабинет)
* это дается человеку 2 раза бесплатно, а за третий раз придется платить, ваше задание в кабинете с номером, соответствующим количеству этого у нормального человека. (32 кабинет)
* задание находится - там где я допустил ошибку – m = 7 кг., P = 50 Н, V = 82,8 км/ч, L= 2м (23 кабинет)

**Примеры заданий:**



**Правила проведения:**  
1. Организуйте команду для 5-7 человек. Придумайте название, девиз и кричалку и логотип команды. Организуйте представление команды. После отправки своей визитки вы получите первое задание.  
2. Выберете человека который будет ответственным за связь, у него должен быть установлен мессенджер Viber. Сообщите его номер организаторам игры для добавления в командный чат. Номер телефона организаторов – 8 910 \*\*\* \*\*\*\*  
3. Будьте подвижны и внимательны - выполнение каждого задания с учетом перемещения отводится всего 8 минут - не выполнили двигаетесь дальше по полученной от организаторов подсказке. Задания выполненные с опозданием не учитываются.  
4. Не обменивайтесь выполненными заданиями, это СНИЖАЕТ ВАШИ ШАНСЫ НА ПОБЕДУ!  
5. Не забывайте отправлять видео отчеты о выполненных заданиях.  
  
**Критерии оценки**:  
  
1. Полнота и правильность предоставленной информации (1 - 5)  
2. Креативность подачи информации (1 - 5)  
3. Вовлеченность всех участников команды (1 - 5)  
4. Своевременность и скорость выполнения заданий (-1 - 1)  
5. Культура речи (1-5)

**Примеры полученных грамот**

