

Квасова Алёна Николаевна,  
Учитель БМАОУ СОШ №29  
«Школа на твоём берегу»

---

Сценарий мероприятия «Знакомство с научными открытиями  
соотечественников, на основе навыков разработки и создания настольной  
интерактивной игры «Россия-страна великих открытий!»

Цели воспитательного мероприятия «Россия-страна великих открытий!»:  
помочь обучающимся осознать вклад России в мировую науку и культуру;  
создать условия для решения проблемы дефицита ценностного общения и  
недостатка продуктивной деятельности через освоение игровой культуры  
развитие творческих способностей, навыков проектной деятельности и  
моделирования.

Воспитание у подростков чувства уважения к опыту и жизни  
предшествующих поколений, национальному самосознанию, чувства  
гордости за свою страну.

Задачи:

Создать условия работы команд для поиска информации о научных  
открытиях наших соотечественников в любых областях науки и техники,  
краткими фактами биографии, географии открытий;

сформировать опыт организации межличностного общения, организации  
досуга сверстников на основе навыков разработки, создания и проведения  
игры. Формирование УУД (цветовая шкала Приложение 1)

Планируемый результат: знакомство с научными открытиями  
соотечественников, организация досуга подростков на основе навыков  
разработки, создания настольной интерактивной игры «Россия-страна

великих открытий!»

Форма проведения: поисковая игра, коллективный проект с элементами «Мозгового штурма».

Интерактивный метод обучения, построенный на взаимодействии всех обучающихся, включая педагога и родителей.

Ресурсы, необходимые для подготовки и проведения мероприятия

Кадровые: на этапе подготовки - классный руководитель, методист, педагог-организатор, библиотекарь, учитель информатики, физики, географии, истории, изобразительного искусства; на этапе проведения - классный руководитель.

Методические: современные педагогические технологии проблемного обучения, критического мышления, продуктивного чтения.

Материально-технические: ноутбуки, iPad, компьютер, интерактивная доска, принтер, сканер, ламинатор, бумага, цветная бумага, карандаши, фломастеры, цветной картон, клей, ножницы, ватман.

Информационные: справочники и энциклопедии (школьная библиотека) Википедия, свободная энциклопедия, Большая энциклопедия Кирилла и Мефодия (мультимедийная), <https://krugozorro.ru/>, <https://library.rsu.edu.ru/blog/wp-content>.

Рекомендации по использованию методической разработки в практике работы классных руководителей

Форма воспитательного мероприятия позволяет мотивировать класс на совместную продуктивную, поисковую деятельность, проектирование. Важно определить направление поиска, необходимые стимулы, и использовать в различных направлениях воспитательной работы с классом.

Описание подготовки воспитательного мероприятия.

Консультации с педагогами предметниками, библиотекарем, определение источников информации (книги, учебники, энциклопедии, источники в ИНТЕРНЕТ). Подготовка необходимых материалов и технических устройств. Погружение обучающихся в тему воспитательного мероприятия.

В качестве домашнего задания рекомендуется подготовить краткие сообщения о научных открытиях, изобретениях в России и их применении. Приглашаются родители (по желанию).

Время проведения, рассчитано на 1,5-2 часа.

Описание проведения воспитательного мероприятия

### Сценарий

1. Классный руководитель (учитель) ставит задачу – создать настольную игру «Россия – страна великих открытий!», игра должна отражать великие открытия наших соотечественников в любых областях науки и техники (физика, химия, математика, астронавтика, география, биология, история, искусство и т.д.), знакомить с краткими фактами биографий знаменитых, значимых соотечественников, делая акцент на личностных нравственных качествах. В настольной игре, участники должны отвечать на вопросы, связанные с открытиями отечественных учёных любой временной эпохи и т.д., т.е. выполнять определенные задания, высказывать свое мнение. Игровое поле может быть разбито на отдельные блоки по столетиям или по областям науки. Размер игрового поля 1м\*1м, примерное количество ходов не более 100. Возрастная аудитория от 13 лет. К игровому полю должны прилагаться Правила (на отдельном листе с необходимыми пояснениями, с указанием на какое время и количество участников рассчитана игра, и карточки с вопросами.

2. Побуждающий или подводящий диалог.

Ведется беседа, направленная на обобщение известных фактов об открытиях наших соотечественников, о существующих настольных играх, постепенно подводится к тому, о чем обучающиеся не могут рассказать, возникает проблемная ситуация, обсудив которую, выдвигается цель. Тем самым возникает ситуация, для которой необходимы дополнительные исследования и действия. 343

3. Класс делится на две команды (которые формируются из обучающихся и родителей) «Исследователи открытий», «Исследователи игротехник»,

каждая команда получает техническое задание. Используя необходимые информационные ресурсы приступают к работе. [1236](#)

«Исследователи открытий» Прием «Мозговой штурм».	«Исследователи игротехник» Прием «Мозговой штурм».
Выбрать руководителя, распределить роли и обязанности в группе Собрать информацию Сформулировать вопросы, (ответы)	Выбрать руководителя, распределить роли и обязанности в группе Собрать информацию о видах и формах настольных игр Выбрать вариант или предложить свой

#### 4. Прием «Генераторы – Критики»

Педагог ставит проблему выбора окончательного варианта, не требующую длительного обсуждения. Формируются две группы. Задача первой группы - дать как можно большее число вариантов решений проблемы, которые могут быть самыми фантастическими. Работа проводится быстро. Задача критиков выбрать из предложенных решений наиболее подходящие.

Задача педагога – направить работу обучающихся так, чтобы они могли решить проблему прибегая к своему опыту и знаниям.

На доске – лист ватмана, на котором классный руководитель фиксирует все предложенные варианты.

Форма игры...

Дизайн игры (игровое поле, карточки, кубики...)

Правила игры....

[1642711](#)

#### 5. Этап практический. Распределение видов работ, деление на команды.

Дизайн и изготовление	Набор текста	Изготовление карточек	Изготовление волчка	Набор текста,
--------------------------	-----------------	--------------------------	------------------------	------------------

игрового поля	(вопросы ответы)			оформление, уточнение правил игры.
---------------	---------------------	--	--	------------------------------------------

532345

7. Презентация результатов работы команд. 532345 (Приложение 2)

8. Запуск игры. Первая игра.

9. Этап рефлексии. Прием «Рефлексивная мишень»

На доске (ватман) рисуется мишень, которая делится на сектора. В каждом из секторов записываются параметры-вопросы рефлексии состоявшейся деятельности. Оценка содержания, формы и методов проведения мероприятия, оценка своей деятельности (активно участвовал, было интересно, было понятно, узнал новое).

Чем ближе к центру мишени, тем ближе к десятке. В конце проводится краткий анализ. 1234



Рис1. Образец рисунка мишени

## Приложение 1

Формирование УУД и технология оценивания учебных успехов.

### Познавательные УУД

1. Развиваем умения извлекать информацию из рассказа педагога, разных источников информации: сети интернет, энциклопедий, текстов учебника.
2. Представлять информацию в сжатом виде.
3. Выявлять сущность, особенности объектов.
4. На основе анализа объектов делать выводы.
5. Обобщать и классифицировать по признакам.
6. Ориентироваться в потоке информации
7. Находить ответы на вопросы.

### Коммуникативные УУД

1. Развиваем умение слушать и понимать других.
2. Строить речевое высказывание в соответствии с поставленными задачами.
3. Оформлять свои мысли в устной форме.
4. Умение работать в группах.

## Личностные результаты

1. Развиваем умения выказывать своё отношение к событиям, выражать свои эмоции.
2. Оценивать поступки в соответствии с определённой ситуацией.
3. Формируем мотивацию к обучению и целенаправленной познавательной деятельности.
4. Учимся рефлексии произведенного действия.
5. Анализ собственных умений/неумений.