

Квест- игра для ОВЗ 1-4 класс «В поисках пиратского клада»

Цель: Создать условия для развития интереса к учебной деятельности и расширение кругозора, создать эмоционально-положительную атмосферу.

Задачи урока:

1. Образовательные:

– создать условия для демонстрации школьных умений на конец учебного года

2. Развивающие:

– создавать условия для развития логического мышления, внимания, памяти, фонематического слуха и мелкой моторики;
– развивать познавательный интерес к учебным предметам;
– развивать умение рассуждать с привлечением личного опыта и умение делать выводы

3. Воспитательные:

– воспитывать интерес к окружающей жизни; содействовать воспитанию гуманности, добропорядочности, равнодушного отношения к окружающему миру и толерантному отношению к детям с ограниченными возможностями здоровья.

Технологии: проблемный диалог, ИКТ-технологии, здоровье сберегающие и игровые технологии.

Методы обучения: проблемно-поисковые, практические, словесные.

Формы организации познавательной деятельности: индивидуальная и групповая.

Ход квест-игры:

Ведущий: Здравствуйте дорогие гости, а также участники. Ребята, сегодня я нашла в школе сундук, но открыть его не могу.

Бармалей: Это мой сундук там мои сокровища.

Немо: Это мой сундук. Там все мои открытия и карты.

Врунгель: Что вы спорите. Это бесспорно мой сундук. Я когда был в Италии в музеи прихватил исторические сокровища.

Ведущий: Уважаемые капитаны не спорьте. Этот сундук достанется команде победительнице, которая победит сегодня.

Сегодня в нашей игре принимают участие три команды: «Чайка», «Алые паруса», «Дельфин»

Прошу команды представится. (Ребята говорят девиз)

Капитаны: Но просто так сундук не отдадим. Выполните наши задания Вот тогда и посмотрим.

Ведущий: Хорошо.

Ребята прослушайте правила. Каждая из команд будет по карте путешествовать по кораблям капитанов и выполнять их задания. Стрелки на карте и на стенах будут показывать вам маршрут. У каждого капитана вы за выполненные задания будете получать монеты, если будут штрафы, то один из команды останется у капитана и будет выполнять его задание, а затем вернется в группу. В конце игры посчитаем какая команда более точно отвечала на вопросы и смогла получить больше денег у капитанов. Кто получит больше тот и откроет сундук с подарками, а все остальные получают утешительные призы.

Все понятно? Тогда в путь. Капитаны команд получите карты.

Желаю удачи!

Команда расходятся картам. Стрелки будут указывать путь командам. (У каждой команды свой ассистент старшеклассник)

Корабль «Победа» и капитан Врунгель.

Музыка капитана, корабль.

Задание капитана:

Посмотрите внимательно на квадрат. Найдите числа 1,4,8,9,10,13,20,23 и выпишите по порядку буквы, расположенные в одной клеточке с этими числами. Какое слово получилось? Как зовут капитана? (ВРУНГЕЛЬ)

6 К	11 Х	24 Ф	10 Г	3 А
18 М	1 В	14 Ж	23 Ь	4 Р
7 Я	16 Ч	19 С	2 П	20 Л
8 У	21 И	13 Е	22 Ш	12 Ю
15 О	25 Б	5 Щ	9 Н	17 З

За правильное отгаданное слово – 1 золотой

Второе задание капитана Врунгеля.

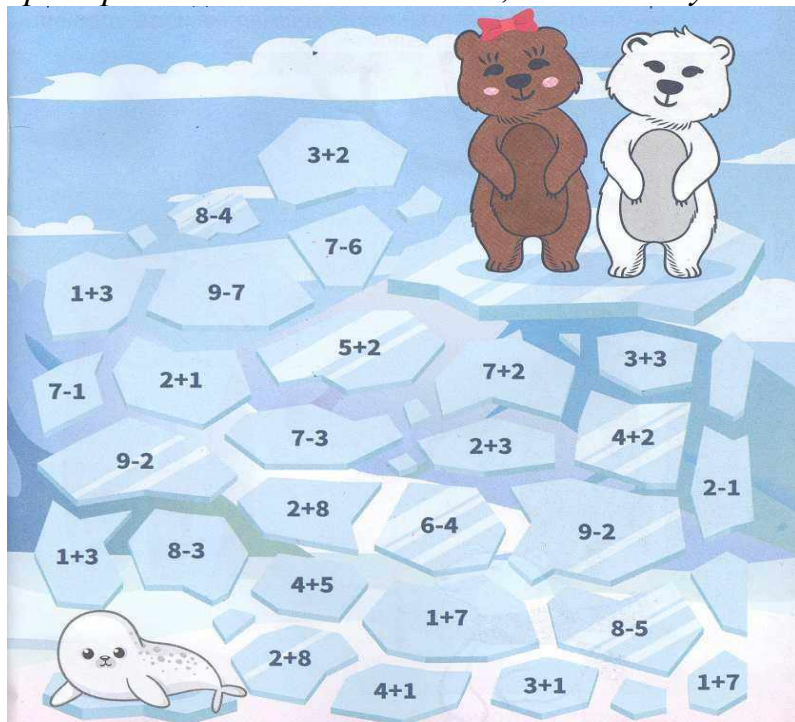
«Морской узел». Игроки развязывают на веревке морских узлов и достают ключ от корабля «ПОБЕДЫ».

За развязывание всех узлов за 3 минуты – 5 золотых

Каб. 9 Капитан открывает свою капитанскую каюту и ребята выполняют задания.

Наш капитан очень смекалистый и любит точность и задания которые он любит математические.

Помоги медвежатам добраться до игрушки и спасти ее! Реши примеры и сложи ответы так, чтобы получилось 40.

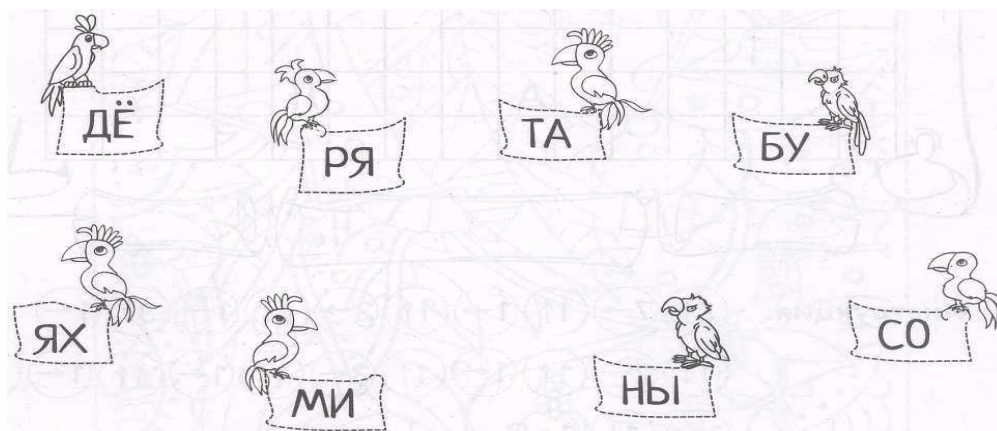


Корабль «Наутилус» и капитан Немо

Музыка капитана, корабль.

Задание капитана:

Найди двух одинаковых попугаев. Соедини слоги в слово



За правильное отгаданное слово – 1 золотой

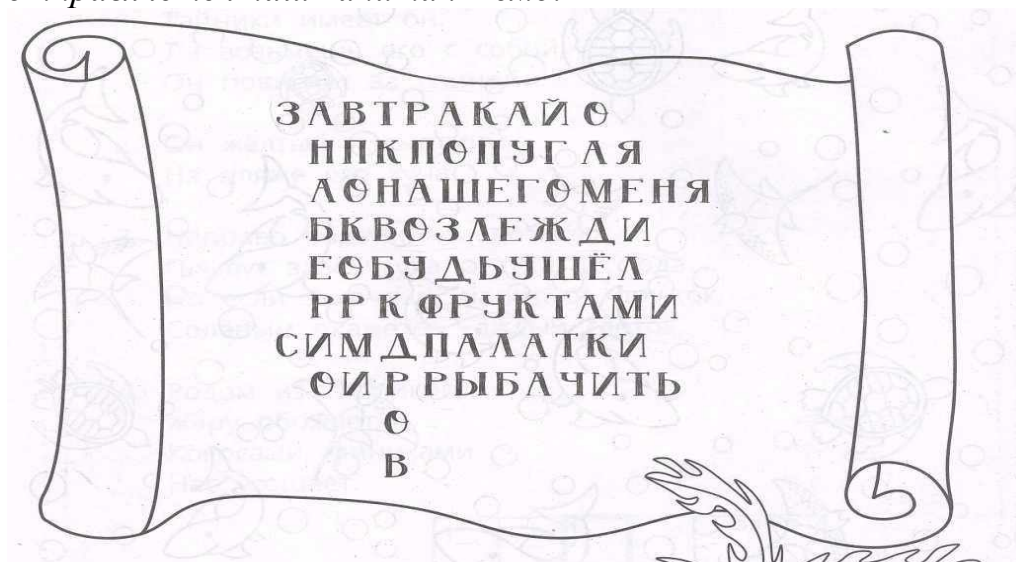
Второе задание капитана Немо.

В мешке лежат предметы. Найдите 5 предметов, которые необходимы путешественнику в пути. (компас, перочинный ножик, фонарь, карта, бинокль)

За 5 предметов-5 золотых

Капитан приглашает в свою каюту. (каб биологии показывает кабинет)

В записке сверху найди и вычеркни слова из записки снизу. Буквы, которые у тебя остались, объедини в слово, и ты узнаешь название острова, куда отправляется наш капитан Немо.



Ушел рыбачить

Завтракай фруктами

Будь возле палатки

Покорми нашего попугая

Набери дров

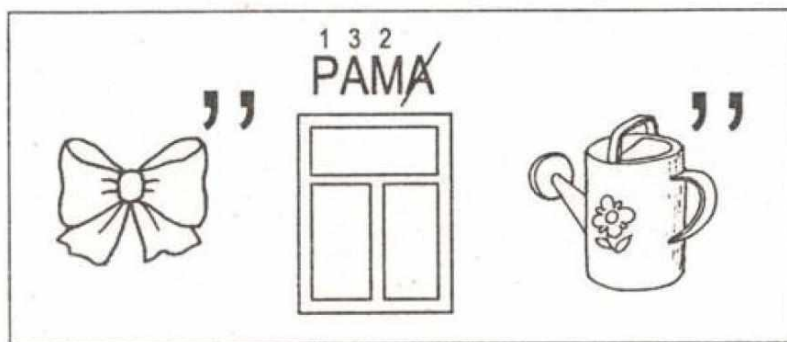
Жди меня.

Корабль «Жемчужина» и капитан Бармалей.

Музыка капитана, корабль.

Задание капитана:

Разгадай ребус



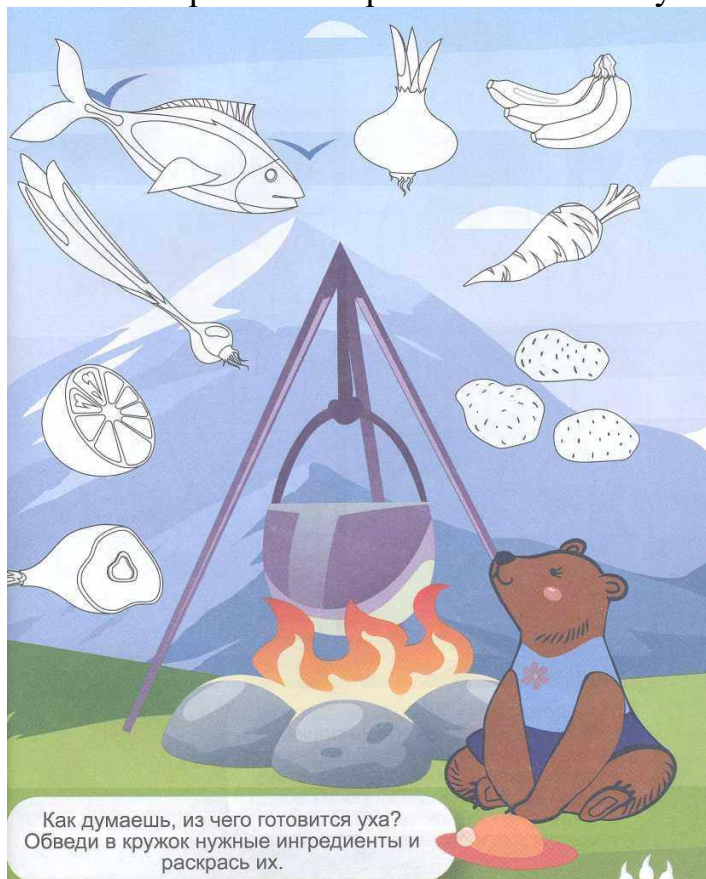
За правильное отгаданное слово – 1 золотой

Второе задание капитана Бармалея

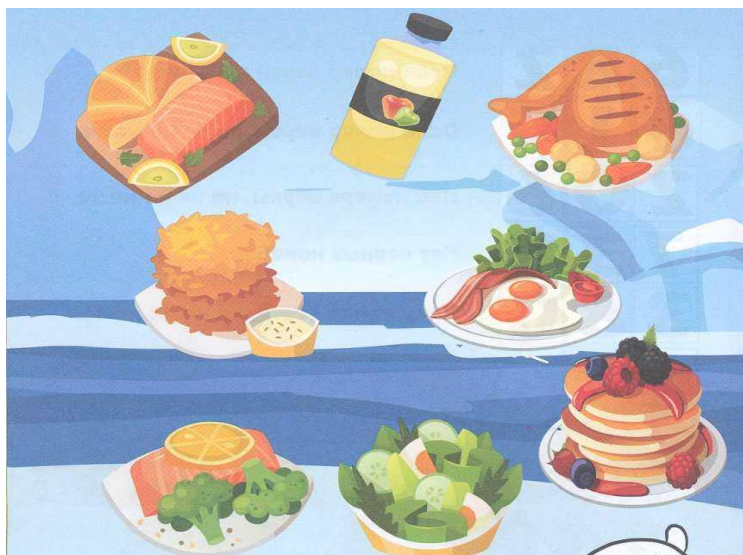
Стоит стойка, мешочком необходимо сбить её. Участники команд по очереди сбивают стойку. Если сбил необходимо поставить стойку. Побеждает команда, которая больше всех сбивала стоек. (Под стойками спрятана подсказка **ключ настоящий и отрывок карты**)

За сбитую стойку -5 золотых

Капитан Бармалей открывает свою каюту каб.19



Из рыбы можно приготовить разные блюда. А что из нее мы обычно НЕ делаем? Вычеркни те блюда, при приготовлении которых ты бы не использовал рыбу.



Ведущий: Подошла к завершению наша квест-игра. Спасибо всем за участие.

Ведущий: Мы немножечко устали. Я думаю надо провести физкультминутку «Пиратский танец». (Под музыку «Яблочко»)

(танцуем плечо к плечу, спина к спине, коленка к коленке, лоб в лоб, рука к руке и т.д.)

Мы сегодня шутили, играли и показали какие мы все дружные сплочённые. Осталось посчитать у кого больше золотых и кто получит призы.

Звучит музыка!

Приложение.
Карта сокровищ

