

Игра-квест «В пионерском стиле!» для учащихся 5 – 8 классов

Анжела Андреевна Оскирко,
методист
первой квалификационной категории
отделения
детских организаций и объединений
Сморгонского районного
центра творчества детей и молодежи

Игра-квест «В пионерском стиле!» включает пять типов разных заданий, направленных на проверку смекалки учащихся, их интеллектуальных и творческих способностей. Данное мероприятие можно проводить с членами ОО «Белорусская республиканская пионерская организация» для популяризации ее деятельности. Разработка будет полезна для педагогов-организаторов, классных руководителей, педагогов дополнительного образования.

Игра-квест «В пионерском стиле!»

Цель: углубление знаний учащихся о деятельности общественного объединения «Белорусская республиканская пионерская организация» через игровые методы с использованием ИКТ-технологий.

Задачи:

- закрепить у учащихся знания по основным понятиям ОО «БРПО», способствовать популяризации деятельности пионерской организации;
- содействовать развитию творческой активности, интеллектуальных способностей членов ОО «БРПО»;
- воспитывать у учащихся умение работать в команде.

Возраст учащихся: 10-14 лет.

Материалы и оборудование: карточки с заданиями, фломастеры, маркеры, мультимедиа, ноутбук, презентация.

Ход мероприятия

Вступительная часть

Педагог приветствует участников занятий районной Школы пионерского актива.

– Сегодня наше занятие пройдет в необычной форме. Нас ждет игра-квест «В пионерском стиле!». (Слайд 1.) Она поможет вам проверить знания

основных законов и традиций пионерской организации, испытать свои творческие и интеллектуальные способности, смекалку и умение работать в команде.

Основная часть

– Для участия в сегодняшнем мероприятии вам нужно объединиться в команды.

Организуется деление на группы «Колечки». Педагог сообщает, что после хлопка в ладоши, например, три раза, участники должны объединиться в группы по трое и встать в круг, образуя кольцо. Последний раз педагог хлопает столько раз, сколько нужно человек в группе.

– Сегодня ваши команды общими усилиями должны справиться с различными творческими и интеллектуальными заданиями, разгадать головоломки. А для начала предлагаю вам всем вместе придумать название для ваших команд.

Участники выбирают название для своих команд.

«Ребус-тур»

– Первое задание – это «Ребус-тур». Обратите внимание на экран, здесь будут появляться ребусы, так или иначе связанные с пионерской организацией или школьной жизнью. Ваша задача – правильно решить ребусы и записать ответ в бланки. (Приложение 1, слайды 2-12.)

Правильные ответы: 1. Вожатый. 2. Галстук. 3. Горн. 4. Знамя. 5. Значок. 6. Линейка. 7. Звездочка. 8. Пионер. 9. Салют. 10. Школа.

Медиа-азбука «Пионерская жизнь»

– Следующее задание – это медиа-азбука «Пионерская жизнь». Вам нужно будет ответить на вопросы, которые вы увидите на экране. Там будет буква и рисунок, который начинается на эту букву. Нужно записать в бланки правильное слово. (Приложение 2.)

Для примера, на слайде вы видите букву «А» и птицу. Здесь правильный ответ – аист. Слова медиа-азбуки будут связаны с пионерской жизнью или школой. Время на ответ – 30 секунд. Внимание на экран. (Слайды 14–30.)

Правильные ответы: А. Акция. Б. Барабан. В. Волонтер. Г. Галстук. Д. Диплом. З. Значок. К. Костер. Л. Линейка. М. Макулатура. Н. Награды. О. Октябрюта. С. Салют. Т. Тетрадь. У. Устав. Ш. Школа. Ю. Юность.

«Интеллектуальная игра»

– Сейчас вам предстоит всем вместе ответить на вопросы интеллектуальной игры, которая пройдет в формате «Что? Где? Когда?»

(Слайды 32–42.) У вас будут бланки для записи ответов на каждый вопрос. Я зачитываю вопрос, который также будет дублироваться на экране. У вас будет 1 минута на размышление, после чего один участник от команды сдает бланк с ответом. (Приложение 3.) После того, как все бланки будут сданы, озвучивается правильный ответ.

Будьте внимательны, в тексте вопроса либо на экране можно будет найти подсказку.

1. В 1893 году механик Генри Аронс изобрел то, без чего немыслимы современные джинсы. Что? (*Застежку-молнию.*)

2. Швейцарец Жан-Жак Бабель подсчитал, что с 3500 года до н.э. человечество провело всего лишь 292 года без... Чего? (*Без войн.*)

3. У многих скоморохов в древности была погремушка из бычьего пузыря. А плоды какого растения находились внутри этого пузыря? (*Горох – «шут гороховый».*)

4. В США продаются кроссовки фирмы «Рибок» оригинальной сборки: правый ботинок сделан в Тайване, а левый – в Таиланде. Тем самым фирма значительно снизила свои убытки. Из-за чего фирма несла убытки? (*Из-за хищения обуви с фабрик готовой продукции.*)

5. В одном американском городе местные библиотекари устроили необычную выставку. Среди разнообразных бумажек посетители могли увидеть ломтики сала, кухонные ножи, хирургические перчатки и лезвия для бритвы. Чем в свое время служили экспонаты? (*Закладками.*)

6. О друге говорят: мой до гробовой доски, мой до кончиков пальцев. О Хромом Командире сказали – мой до ... до чего? (... *до дыр. Мойдодыр.*)

7. Как звали существо, в имени которого нашел отражение весь словарный запас его хозяина? (*Му-Му.*)

8. Одна из ракет, запущенных Советским Союзом, в английских газетах называлась *dognik* (догник). Кто был на борту этой ракеты? (*Собаки (dog) Белка и Стрелка; догник по созвучию со «спутником».*)

9. Самый первый документ о В.И. Ленине (Ульянове) был подписан священником Василием Умовым и дьяконом Вл. Знаменским. О чем этот документ? (*О рождении.*)

10. Что явилось плодом сотрудничества Большого пресмыкающегося и юного представителя семейства кошачьих? (*Песня «Я на солнышке лежу...».*)

«Стихотворная»

– Следующее задание проверит ваши творческие способности. Сейчас каждая команда получит по одной карточке с определенным набором слов.

(Приложение 4, слайд 44.) Ваша задача – придумать стихотворение по заданной рифме. Время выполнения – 5 минут.

1. Пионер – пример
Смогу – помогу
2. На груди – погляди
Горит – говорит
3. Ряд – отряд
Горн – он
4. Друзья – я
Не счесть – есть

«Вариативный логотип»

– Для последнего задания игры понадобятся телефоны. Вам необходимо отсканировать qr-код, перейти к заданию, где будет необходимо соотнести цвет вариативного логотипа с его значением. (Приложение 5, слайд 46.)

Учащиеся выполняют задание.

Завершающая часть

– Настало время подвести итоги и определить победителей. А пока подсчитываются баллы всех команд, предлагаю вам нарисовать свое настроение, используя в качестве примеров рисунки, которые вы видите на экране. Какое изображение наиболее полно соответствует в данный момент вашему настроению? Почему? (Слайд 48.)

Рефлексия «Солнышко и тучка».

Каждый учащийся рисует то, что наиболее полно характеризует его настроение по окончании мероприятия. (Солнышко, укрытое за тучкой солнышко, облако, грозная туча.)

Подводятся итоги игры-квеста.

Литература

1. LearningApps : [сайт]. – Швейцария, 2015–2025. – URL: <https://learningapps.org/>. – (дата обращения: 20.03.2025).
2. Вариативный логотип ОО «БРПО» : [сайт]. – Швейцария, 2015–2025. – URL: <https://learningapps.org/watch?v=pfxkhkzkt22>. – (дата обращения: 25.03.2025).
3. Генератор ребусов : [сайт]. – Москва, 2025. – URL: <https://kvestodel.ru/generator-rebusov/?ysclid=me73a7o5cj167198331>. (дата обращения: 25.03.2025).

4. О «Белорусская республиканская пионерская организация» : [сайт]. – Минск, 2025. – URL: <https://president.gov.by/ru/belarus/society/obedinenija/pionerskaja-organizacija>. – (дата обращения: 27.03.2025).

5. Пионеры : [сайт]. – Минск, 2019–2025. – URL: <https://brpo.by/pionery-2/>. – (дата обращения: 28.03.2025).

Приложение 1.
Бланки для ребус-тура

Ребус-тур	Ребус-тур
Команда	Команда
_____	_____
1. _____	1. _____
2. _____	2. _____
3. _____	3. _____
4. _____	4. _____
5. _____	5. _____
6. _____	6. _____
7. _____	7. _____
8. _____	8. _____
9. _____	9. _____
10. _____	10. _____

Приложение 2.
Бланк для медиа-азбуки «Пионерская жизнь»

Медиа-азбука «Пионерская жизнь»	Медиа-азбука «Пионерская жизнь»
Команда	Команда
_____	_____
А. _____	А. _____
Б. _____	Б. _____
В. _____	В. _____
Г. _____	Г. _____
Д. _____	Д. _____
З. _____	З. _____

К. _____	К. _____
Л. _____	Л. _____
М. _____	М. _____
Н. _____	Н. _____
О. _____	О. _____
С. _____	С. _____
Т. _____	Т. _____
У. _____	У. _____
Ш. _____	Ш. _____
Ю. _____	Ю. _____

Приложение 3.
Бланк для интеллектуального тура

«Интеллектуальная игра» Команда _____ Вопрос 1.	«Интеллектуальная игра» Команда _____ Вопрос 2.
«Интеллектуальная игра» Команда _____ Вопрос 3.	«Интеллектуальная игра» Команда _____ Вопрос 4.
«Интеллектуальная игра» Команда _____ Вопрос 5.	«Интеллектуальная игра» Команда _____ Вопрос 6.
«Интеллектуальная игра» Команда _____ Вопрос 7.	«Интеллектуальная игра» Команда _____ Вопрос 8.

«Интеллектуальная игра» Команда	«Интеллектуальная игра» Команда
_____	_____
Вопрос 9.	Вопрос 10.

Приложение 4.
«Стихотворная»

«Стихотворная» Пионер – пример Смогу – помогу	«Стихотворная» На груди – погляди Горит – говорит
«Стихотворная» Ряд – отряд Горн – он	«Стихотворная» Друзья – я Не счесть – есть

Приложение 5.
«Вариативный логотип ОО «БРПО»»

Вариативный логотип ОО «БРПО» 	Вариативный логотип ОО «БРПО» 
---	---

Вариативный логотип ОО «БРПО»

<https://learningapps.org/watch?v=pfxkhkzkt22>