



ГБОУ гимназия № 24
имени И. А. Крылова Санкт-Петербурга

**Районный конкурс разработок эко-квестов
для младших школьников в рамках
опытно-экспериментальной работы Школ-Лабораторий**

Проект эко-квеста

название игры *Волшебный мир болота или сказочные поки*

разработчики – учащиеся 10 класса

Вердиев Роман
Митаева Лариса
Ким Евдокия
Рожкова Екатерина
Соболева Елизавета
Удальцова Ксения
Шишова Полина
Шобер Арина

педагог – куратор

Веске Татьяна Велловна, учитель биологии

участники :

обучающиеся 3 – 4 классов

2017 год



**ГБОУ гимназия № 24
имени И. А. Крылова Санкт-Петербурга**

Содержание проекта

1. Тезисы
2. Эмблема эко – квеста
3. Сценарий эко - квеста
4. Детализация времени
5. Методические разработки всех этапов квеста :
 - 1 этап
 - 2 этап
 - 3 этап
 - 4 этап
 - 5 этап
 - 6 этап
 - Волшебный лист знаний
 - Маршрутный лист или **Волшебный путь** команды по сказочному болоту



**ГБОУ гимназия № 24
имени И. А. Крылова Санкт-Петербурга**

ТЕЗИСЫ

Название эко-квеста: **Волшебный мир болота или сказочные поки**

Цель: подвести участников эко-квеста к выводу о важном значении болот для человека и природы

Задачи:

1. проект должен отвечать экологической тематике
2. должен быть интересным для учащихся начальной школы (рассчитан на 3-4 класс)
3. должен быть познавательным для учащихся, т.к. они еще почти не знакомы с наукой экологией
4. познакомить учащихся с растительным и животным миром экосистемы болота
5. показать значение верховых болот для питания рек и озер
6. подвести участников к выводу о красоте и неповторимости экосистемы болота
7. познакомить с правилами поведения на болоте
8. формировать материалистическую картину мира

Техническое обеспечение:

Маршрутные листы команд-участников, листы наблюдений команд участников, модели «Болото – озеро» и «Свечение на болотах» (разработаны нами специально для эко-квеста), логотипы эмблемы проекта для участников и форма капитана команды (по количеству команд – участников), карточки с изображением растений и животных болот, торф, вода, мох, сосуды для эксперимента, предметы разной плотности, инструкции для участников по проведению экспериментов, распечатки следов животных болот и «Краткий справочник следопыта» (разработан нами специально для эко-квеста), филфорды по количеству команд – участников.

Затронутые экологически проблемы:

обмеление озер и рек вследствие осушения верховых болот, сохранение биологического разнообразия видов экосистемы болота, проблема использования ресурсов экосистемы болота и сохранение данного биогеоценоза.

Маршрут эко-квеста (этапы):

Сюжетной линией квеста мы выбрали сказку Эдгара Вальтера «Поки». Своими героями автор сделал ... болотные кочки и назвал их Поками. У них случилась беда: стало сухо и им пришлось искать новое место жительства. Через некоторое время они нашли его, но оказалось там уже жил ... человек. Поки в нерешительности. Но этим человеком оказался старик Пека, который открывает для них удивительный мир леса. В нашем сюжете старик Пека хочет показать своим друзьям нечто удивительное на болотах. Он даже заснял это на видео, а диск с записью положил в сказочный сундук и запер на 6 волшебных ключей.

Только вот беда, сороки растащили ключи. Задача участников квеста собрать эти ключи, чтобы помочь Пеке открыть волшебный сундук. Для этого команды должны пройти несколько этапов квеста.

Маршрут эко-квеста (этапы):

1 этап: «Съедобные и несъедобные». Цель – познакомить участников квеста с растениями и грибами болота, научиться определять съедобные и несъедобные грибы и растения.

2 этап: «Лесная азбука» Цель – узнать, какие животные обитают на болоте.

3 этап: «Опасные болота»

Цель – провести эксперимент и наблюдение, объяснить, почему на болоте нужно быть очень осторожным и предельно внимательным.

4 этап: «Осушать – не осушать»



ГБОУ гимназия № 24 имени И. А. Крылова Санкт-Петербурга

Цель – провести эксперимент и наблюдение, объяснить, почему озеро или река могут обмелеть вследствие осушения верховых болот.

5 этап: «Нечистая сила»

Цель – объяснить таинственные явления, наблюдаемые на болотах с научной точки зрения.

6 этап: «Филворд». Цель – познакомить участников квеста с интересными фактами о жителях болота.

Форма подачи проблемы (описание заданий для мл. школьников)

1 этап: «Съедобные и несъедобные» Болота дают человеку много полезного и вкусного, но есть среди растений и грибов, конечно и несъедобные. Участникам нужно распределить грибы и растения болот на съедобные и несъедобные.

2 этап: «Лесная азбука»

Участники квеста увидели следы животных, им нужно определить, какие животные здесь проходили.

3 этап: «Опасные болота»

Необходимо создать модель болота: в прозрачную емкость налить воды, сверху насыпать торфа и положить мох. Затем на поверхность смоделированного болота положить предметы разного веса. Провести наблюдение и объяснить, почему на болоте нужно быть очень осторожным и предельно внимательным.

4 этап: «Осушать – не осушать»

Часто мы слышим об осушении болот, но верховые болота являются источником питания рек и озер. Осушая болота, человек приведет к обмелению рек и зарастанию озер.

Участники должны смоделировать ситуацию:

Вычерпать воду из сообщающихся сосудов, объяснить, почему озеро или река могут обмелеть.

5 этап: «Нечистая сила»

Иногда на болоте можно увидеть свечение гнилушек: старых пней, коряг.

Участникам дается лист-подсказка, где говорится о выделении при процессах гниения в том числе и фосфора. Участники квеста, пронаблюдав за светящимся пнем, модель которого мы создали, должны объяснить это явление с научной точки зрения.

6 этап: «Филворд»

В ходе разгадывания филворда участники квеста узнают много интересного о болотных жителях и ответят на вопросы. Например: Кто живёт на кружевах и имеет восемь ног? Какое животное вылезает из кожи? Какую ягоду называют "болотным лекарем"? Из какого дерева строят корабли?

Деятельностная активность младших школьников (в ответ на поставленную проблему, вопрос, задание): Проходя ситуации квеста, игроки должны выполнить описанные ситуации, получить волшебные ключи и записать свои наблюдения, чтобы рассказать о том, что они узнали в результате игры.

Форма подведения итогов: каждая команда рассказывает о том, что они узнали в ходе прохождения квеста: *Мы узнали, что на болоте растут растения:*

- *На болоте обитают животные:*
- *На болоте нужно быть очень осторожным, потому что*
- *Верховые болота нельзя осушать, потому что*
- *Самое интересное, что мы узнали в результате игры*
- *Важны ли болота для человека и природы:*

Таким образом мы решаем обучающую задачу квеста.

Впечатления и предложение по улучшению от разработчиков эко-квеста:



**ГБОУ гимназия № 24
имени И. А. Крылова Санкт-Петербурга**

В результате участники эко-квеста получают ключи и отдают их лесному жителю Пеке,
который открывает волшебный сундук и все мы становимся свидетелями чудесного
явления, которое можно увидеть на болотах весной. Это пока секрет, но Вы обязательно
должны увидеть это ЧУДО!
ЧУДЕСНЫХ ВПЕЧАТЛЕНИЙ!



**ГБОУ гимназия № 24
имени И. А. Крылова Санкт-Петербурга**

Эмблема эко – квеста

« Волшебный мир болота или сказочные поки»





Детализация времени

План мероприятия	Время
Регистрация команд - участников	12.10. – 12.25
Организационная часть – постановка задач для участников квеста	12.30 – 12.45
Выдача маршрутных листов	12.45 – 12.55
Прохождение этапов квеста	13.00 – 13.57
Подведение итогов	14.00 – 14.25



ГБОУ гимназия № 24
имени И. А. Крылова Санкт-Петербурга

Разработки этапов

ЭКО — квеста



**ГБОУ гимназия № 24
имени И. А. Крылова Санкт-Петербурга**

Сценарий эко – квеста

Вступительное слово ведущего:

Экология – это наука о взаимодействии организмов и окружающей среды.

Мы решили создать наш эко - квест на основе эко-системы болота. Возможно, это кого-то удивит, но эко-системы болот очень распространены в Ленинградской области и, вообще на Северо-Западе. Поэтому, дорогие наши младшие друзья, участвуя в квесте, Вы лучше узнаете природу и значение эко-системы болот.

Квест – это разновидность игр, в которых герои проходят по запланированному сюжету, стремясь выполнить какое-то поручение. По ходу действия от игроков чаще всего требуется работать в команде, решать логические задачи и применять ловкость и физическую силу в условиях дефицита времени.

Наш эко-квест называется «Волшебный мир болота или сказочные поки». Но, дорогие участники, сегодня Вы попадете в настоящую сказку!

Слайд 5

Сказка Эдгара Вальтера «Поки».

Слайд 6

Своими героями автор сделал ... болотные кочки и назвал их Поками.

Слайд 7

У них случилась беда: стало сухо и им пришлось искать новое место жительства.

Слайд 8

Через некоторое время они нашли его, но оказалось там уже жил ... человек. Поки в нерешительности.

Слайд 9

Но этим человеком оказался старик Пека, который открывает для них удивительный мир леса. В нашем сюжете старик Пека хочет показать своим друзьям нечто удивительное на болотах.

Слайд 10

Старик Пека:

- Я даже заснял это удивительное прекрасное явление на видео, а диск с записью положил в сказочный сундук и запер на 6 волшебных ключей.



**ГБОУ гимназия № 24
имени И. А. Крылова Санкт-Петербурга**

Слайд 11

Ведущий:

- Только вот беда, сороки растащили ключи, задача участников квеста собрать эти ключи, чтобы помочь Пеке открыть волшебный сундук.

Пока Вы будете путешествовать по волшебному миру болот, Вы узнаете много интересного. Чтобы рассказать нам, что Вы узнали, вы получите **Волшебный лист знаний**, где запишите самое важное. Вы расскажете об этом, прежде, чем мы откроем Волшебный сундук.

Теперь каждая команда превратится в сказочных поков, капитаны команд получите свои эмблемы и волшебные путеводные листы тех этапов, по которым должна пройти Ваша команда.

Каждую команду будут сопровождать наши помощники.

Ход игры:

Возвращение команд с ключами

Ведущий:

- Все команды собрались, мы хотим, чтобы сейчас каждая команда ответила на 1-2 вопроса по своим наблюдениям, воспользовавшись для этого своими Волшебными листами знаний.

- Первая команда, скажите, какие растения растут на болоте?

- Вопрос второй команде: какие животные обитают на лесных болотах?

- Третья команда, скажите, пожалуйста, почему на болоте нужно быть очень осторожным?

- Четвертая команда, как Вы думаете, почему не следует осушать верховые болота?

- А сейчас каждая команда поделится с нами, что было для Вас самым интересным при прохождении квеста?

Ответы всех команд.

Ведущий:

- А вот и старик Пека с Волшебным сундуком!



**ГБОУ гимназия № 24
имени И. А. Крылова Санкт-Петербурга**

Старик Пека:

- Добрый день, мои дорогие, удалось ли Вам найти ключи. Волшебные ключи с желтыми бирками и номерами от Волшебных замков. Капитаны команд подойдите с волшебными ключами!

Ведущий:

- Капитаны отдают ключи, открываем сундук и достаем диск.
- Что же на диске?!
- Сейчас мы посмотрим!

Просмотр видео.

Пека:

- Чудеса творятся у нас на болотах! Наверное, теперь Вы поняли, как чудесны, нужны и прекрасны наши лесные болота!



**ГБОУ гимназия № 24
имени И. А. Крылова Санкт-Петербурга**

Волшебный лист знаний

Мы узнали, что на болоте растут растения:

На болоте обитают животные:

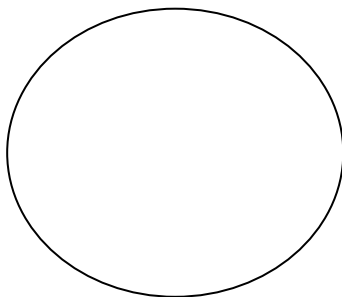
На болоте нужно быть очень осторожным, потому что

Верховые болота нельзя осушать, потому что

Самое интересное, что мы узнали в результате игры:

Важны ли болота для человека и природы:

Нарисуйте смайлик Вашего настроения:



Желаем удачи!!!