

Сценарий метапредметного мероприятия «Scavenger Hunt»

Антонов А.Н., учитель физики
Овчинникова Т.А., учитель начальных классов
Булатова Н.И., учитель математики

Ноогеновские задачи имеют важное значение в становлении интеллектуального самостоятельного человека в полном смысле этого слова, поскольку содержат:

- Свободное полагание — возможность определить мир в самом его основании.
- Самостоятельность и ответственность — построение мира на основе того, что сам же и определил. Не исполнение чужих требований, неподчинение чужим правилам, а определение своих правил и действие по ним. Это чрезвычайно сложно! Сначала кажется, что это просто - «что хочу, то и делаю», но не тут-то было! Заданное собой же на первом этапе свойство мира не позволяет особенно разгуляться и даже рушит мир, приводит к краху... Становится понятно, что не любое свободное полагание приводит к богатому интересному развивающемуся миру! И дело не во внешних силах (президентах, природе, согражданах), а в собственной голове — умной или глупой, умеющей строить или не умеющей.

Приведем пример задачи, формирующие осознанное отношение к собственной учёбе

Построить школу разведчиков, если про мир, в который будет заброшен разведчик, заранее ничего не известно.

Обычно, решая эту задачу, младшие (подростки) представляют именно разведчиков, в качестве примеров постоянно всплывают Аватар и Штирлиц. А со старшими удаётся обсуждать данную задачу как совершенно реальную: как учиться в школе, если честно отдавать себе отчёт в том, что когда ты закончишь вуз и начнешь работать (то есть лет через 7–8) все очень сильно изменится. Исчезнет множество профессий и появятся новые, а ты про них сейчас и не знаешь. Как быть? Как учиться? К чему готовиться?

А вдруг так получится: ты учился-учился, выходишь из вуза, и вдруг — оп! — профессия умерла, и ты никому не нужен.

В таком развороте задача становится основой для построения индивидуальных образовательных программ старшеклассников — продуманных, актуальных, выстроенных в ответ на реальный вызов современности. Такие ИОП, как правило, оказываются значительно «более настоящими», старшеклассник дольше помнит и сохраняет энергетику движения по данной программе, поскольку понимает опасность «учиться, как все».

Мы решали данную задачу с группой ребят 9 классов. В ходе работы ребята выписали на доску список всех школьных предметов и начали вычеркивать те, которые гарантированно не готовят к неопределенной неизвестной жизни, то есть не формируют общих способностей и становятся бесполезными, как только мир изменится.

Попробуйте предложить решить такую задачу и очень удивитесь!

Можно организовать и другие метапредметные мероприятия.

Из наших любимых, широко используемых форматов, стоит назвать:

А: Математические бои, физмат-турниры и вообще разные «бои» - они хорошо описаны в сети, во многих регионах действуют кружки. Включайтесь! Кстати, возможен матбой по скайпу! Это если вам далеко ехать.

В: Дебаты — отличный формат для гуманитарных предметов, в частности — истории, обществознания, экономической географии и т. д.

С: Практический тренинг по нахождению функциональной зависимости между физическими величинами.

Д: Живая беготня-знакомство для любого возраста и почти любой цели:

Scavenger Hunt.

Исторически Scavenger Hunt (рус. «Охота на мусор») — американская игра, участники которой (команды или одиночки) должны за определённое время найти и собрать предметы из списка, не покупая их. За каждый предмет даётся определённое количество очков, всем участникам даётся одинаковый список предметов. Выигрывает тот, кто успеет набрать наибольшее количество очков. Каждый предмет считается только в единственном экземпляре.

Самой известной игрой этого жанра является «Охота на мусор», проводимая между студентами в Чикагском Университете, основанная в 1987 году. Игра проводится ежегодно в мае и длится 4 дня. За это время студенты успевают собрать около 300 предметов.

Мы трансформировали эту игру, теперь «мусором» может быть не только предмет, но и информация, которой нужно принести как можно больше, согласно полученным листам с заданиями.

Этот формат полигона можно использовать как стартовый — для разминки перед началом сложной работы, для сбора первичной информации по теме.

На выполнение задания у участников есть 30–50 минут (в зависимости от возраста), то есть спустя полчаса от времени старта можно начинать сдавать листы с написанными ответами, ещё минут 10–15 — на проверку, и можно снова собираться всем вместе и узнавать, что получилось. Представление результатов происходит в общем потоке: ведущий предлагает описать решение или продемонстрировать способ действия, оказавшийся наиболее точным или оригинальным.

Примеры заданий для Scavenger Hunt.

Вопросы в некоторых из них повторяются, но каждый из них соответствует возрасту, теме и месту, где разворачивается событие.

Основной критерий — ограниченное время и возможность перемещения участвующих детей. Важно учитывать и возраст. Решение не должно занимать более 5–7 минут для каждого вопроса и для него должны быть доступны все инструменты, пусть даже и неочевидно.

Задание	Результат
Назовите в днях возраст самого младшего участника	
Не менее, чем на 3 иностранных языках поздоровайтесь и спросите, как дела. Будьте готовы произнести приветствия и вопросы вслух.	
Измерить с помощью собственного тела временной интервал в 2 минуты и продемонстрировать этот способ.	
Scavenger Hunt — что это?	
Решите примеры: $1 - 3 \times (2 + 4) =$ $6 + 2 - 5 \times 3 + (2 \times 0 + 1) =$ $(2 + 2) \times 2 + (4 - 7) \times 0 =$ $5 \times (0 - 2) - 10 =$	
Узнать полное юридическое наименование МБОУ СОШ №6	

Что считается космическим полётом?	
В III веке до нашей эры древние греки вычислили радиус Земли. Предложите способ измерения радиуса Земли, который был доступен древним грекам. Ответы на этот вопрос устно принимает ведущий.	

Вопросы для более младших детей:

- Какова площадь окон в этом кабинете?
- Сколько целых квадратов бумаги размером 5×5 мм получится из одного листа офисной бумаги формата А4?
- Кто самый высокий участник этого погружения возрастом младше 16 лет?
- Измерить с помощью возможностей собственного тела временной интервал в 2 минуты и продемонстрировать этот способ.
- Узнать полное юридическое наименование вашей школы.
- Измерить большую диагональ кабинета, в котором проходит погружение.
- Что в этом классе имеет большую площадь — пол и потолок вместе или стены?
- Какие из приведённых неравенств верны? Первое: $1 \leq 1$, Второе: $0 \leq 1$
- Задача Григория Остера. Преступники ограбили банк и убегают с места преступления со скоростью 200 км/час. Полиция преследует преступников со скоростью 120 км/час и выехала на час позже. Какое расстояние будет между преступниками и полицией через 2 часа погони, если они едут в противоположную сторону?

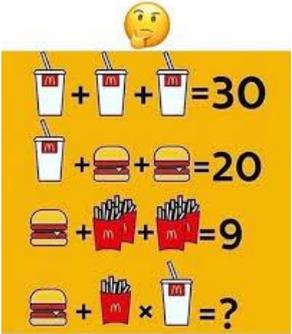
Можно предложить вариант **Scavenger Hunt** для обучающихся младшей школы в интересной форме (приложение).

Scavenger Hunt - это мобилизационная командная разминка, знакомство. Поэтому вполне допустимо и даже желательно, чтобы весь список заданий не решался в одиночку или вдвоём — только большой командой, распределившись и взаимодействуя.

Задания очень разношёрстные — на коммуникацию, на сообразительность, на чувство юмора, на умение быстро найти информацию или всех опросить.

Отметим образовательные результаты:

1. Сформированность навыков **сотрудничества со сверстниками**, детьми младшего возраста, **взрослыми** в учебно-исследовательской деятельности.
2. Умение самостоятельно определять цели деятельности и составлять планы деятельности; самостоятельно осуществлять, контролировать и корректировать деятельность; использовать все возможные ресурсы для достижения поставленных целей и реализации планов деятельности; выбирать успешные стратегии в различных ситуациях.
3. Умение **продуктивно общаться и взаимодействовать в процессе совместной деятельности, учитывать позиции других участников деятельности**, эффективно разрешать конфликты.
4. Владение навыками познавательной, учебно- исследовательской и проектной деятельности, навыками разрешения проблем; способность и готовность к **самостоятельному поиску методов решения практических задач, применению различных методов познания**.
5. Владение навыками познавательной рефлексии как осознания совершаемых действий и мыслительных процессов, их результатов и оснований, границ своего знания и незнания, новых познавательных задач и средств их достижения

 <p>СОБАКУ</p>	 <p>КАЛЬКУЛЯТОР</p>	 <p>МЯЧ</p>	 <p>НАСЕКОМОЕ</p>
<p>Найти Фадееву Елену Александровну</p>	 <p>ДЕРЕВО</p>	 <p>ГРИБ</p>	 <p>Сколько листов в пачке ?</p>
 <p>ДВЕРЬ</p>	 <p>САМОЛЁТ</p>	 <p>ЗНАК АВАРИЙНЫЙ ВЫХОД</p>	<p>Сколько стульев в актовом зале ?</p>
 <p>РЕШИТЬ РЕБУС</p>	<p>Подойти к ведущему, через 10 минут (после начала игры) и сказать пароль «В школе № 6 всё спокойно»</p>	 <p>БАСКЕТБОЛЬНАЯ СЕТКА</p>	<p>Узнать, кто самый старший в группе № 6 ?</p>