

Календарь: 30 октября 2017 год



# «ДНИ НАУКИ И ТЕХНИКИ»

Девиз дня: *«Трудных наук нет, есть только трудные изложения»*

*А.И. Герцен.*

Эмблема дня:



Тема дня:

*Умные каникулы: профильная смена «Клуб юных инженеров»*

Фоторепортаж с церемонии открытия:



### **Цель:**

- создание постоянно действующего механизма и условий для выявления, поощрения и поддержки талантливых детей и молодежи, осуществления пропаганды и популяризации детского (юношеского) технического творчества, притока подрастающего поколения в сферу науки, образования, высокотехнологические отрасли промышленности Самары.

### **Задачи:**

- обеспечивать территориальную, социальную, информационную доступность и качество организаций образования, занимающихся развитием детского (юношеского) технического творчества;

- повышать общественное значение занятий детей и молодежи техническим творчеством, пропагандировать возможности перспектив и достижений в области технического творчества и социально-значимых инициатив;

- развивать мотивацию, привлекать и стимулировать детей и молодежь к занятиям техническим творчеством;

- осуществлять социальное сопровождение детей и молодежи, увлеченных техническим творчеством, содействовать реализации их творческого потенциала и профориентации в технической среде;

- привлекать внимание общественности к проблемам развития детского (юношеского) технического творчества в Самаре, способствовать объединению усилий в решении проблем развития творческих способностей обучающихся, занимающихся техническим творчеством.

**Состав участников:** к участию в квест игре допускаются учащиеся 8-12 лет.

**Состав команд:** 7 человек

**Время и место проведения квест игры:** игра проходит в актовом зале и рекреации школы

### **Организация квест игры:**

- сбор учащихся
- явка учащихся обеспечивается учителями школ;
- команды должны заранее придумать название своей команды

**Оборудование:** музыка, конверты с заданиями, конверты с заготовками аппликации, ручки, клей, чистые листы бумаги.

### **ХОД квест игры**

#### **Музыка на выход**

Мастерами, увы, не рождаются,

И становятся ими не все.

Ведь к таланту и труд прилагается,

Чтоб достигнуть вершин в мастерстве.

- Здравствуйте дети, педагоги! Мы рады приветствовать всех, кто собрался в этом зале! И хотим поздравить вас с единым днем технического творчества.

Техника – это всегда творчество, полет мысли и проявление мастерства. А техническое творчество – это шаг в завтрашний день, в будущее.

Корабли, самолеты, автомобили, мотоциклы, компьютеры – прикоснувшись ко всему этому можно выбрать свой путь в техническом творчестве.

Техническое творчество - это блестящая возможность для вас показать себя, выразить свой замысел, свою уникальную идею.

И сегодня вам это и предстоит на квест- игре «Путь в неизведанное».

Ребята, а кто знает, что такое квест?

Квест в переводе с английского означает поиск, т.е. это игра, в которой вы должны выполнять разные поручения и найти что то. Вы сегодня будете выполнять задания, за которые вам будет давать наш технический совет карточки, пройденных этапов квеста, лишь собрав все воедино и соединив карточки, вы найдете по ним то место, в котором запрятана коробочка – сюрприз для вас.

Слово для приветствия ...

А теперь пришла пора познакомиться с командами:

.....

Вот и познакомились с командами. Пора начинать. Все внимание на экран.

(видео сюжет про историю возникновения компьютера)

Итак, вы уже догадались, о чем будет 1 -ое задание. Надеюсь, вам этот познавательный фильм пригодится для правильных ответов.

**1. Все внимание на экран. Интеллектуальная игра «Битва Эрудитов».**

Правила игры на экране. Ваша задача отвечать на вопросы и зарабатывать как можно больше очков. Очки будет подсчитывать наш технический совет. Победителем первого конкурса становится та команда, которая набрала наибольшее количества очков. Победители получают жетон. Право выбирать первой вопрос получит та команда, которая отгадает загадку.

С помощью такого устройства откопировать книгу можно  
Тексты, картинки любые станут с ним цифровые. (СКАНЕР)

Ну что ж право начать первыми предоставляется команде \_\_\_\_\_  
Молодцы!!! Какая команда набрала больше очков расскажет нам технический совет.  
Слово жюри. (Победителям вручить жетон).

## **2 конкурс «МОТОЦИКЛ»**

Ну что ж мы переходим дальше. Все внимание на экран.

**(видео сюжет про мотоцикл)**

Вот мы и узнали историю развития мототехники. Как называют человека, который управляет мотоциклом? Назовите профессию человека, который при поломке мототехники может отремонтировать? А сложная эта работа? А что должен знать механик, прежде чем ремонтировать мотоцикл? А кто знает устройство мотоцикла?

Сейчас проверим. Перед вами лежит папка с картинкой мотоцикла, откройте ее и подпишите названия частей мотоцикла. Время 1 минута.

Пока команды выполняют задания, болельщики внимание на экран для вас видео клип «Помагатор» из мультсериала «ФИКСИКИ»

Время закончилось. Свои ответы отнесите жюри. А пока жюри оценивает правильность выполненного задания, мы переходим к следующему конкурсу. Все внимание на экран.

**(видеосюжет о самолетах)**

### **3. конкурс «Самолеты»**

Ребята, что вы видите на экране? (Самолет) А самолет, какой транспорт? (Воздушный)

А как называют человека, который изобрел, сконструировал самолет? Правильно, авиаконструктор. А как называют человека, который управляет самолетом?

Каждый из вас сейчас побывает в роли авиаконструктора и пилота. Вам нужно сделать бумажный самолёт, и осуществить перелёт с аэродрома на аэродром.(с обруча в обруч) Чья команда точнее и быстрее завершит прохождение этой станции та и получит следующую карточку.

А пока ребята конструируют самолет, уважаемые болельщики, давайте с вами посмотрим клип о воздушном транспорте. (Клипы)

Молодцы! Все справились с заданием, и самолет сконструировали и приземлили его на другой аэродром. Слово предоставляется жюри.

### **4. конкурс АЗБУКА МОРЗЕ**

А мы переходим дальше. Ребята, а вы знаете, что более 100 лет назад американский ученый изобрел странную азбуку, которая состоит из знаков: точек и тире. По фамилии ученого азбуку назвали Азбукой Морзе. Она применяется и сейчас и в армии и на флоте.

Давайте сейчас поближе познакомимся с этой азбукой. Все внимание на экран.

**(просмотр видеофильма)**

Давайте представим, что мы находимся на корабле морского флота, на которой все должны знать азбуку Морзе и вам пора освоить азбуку Морзе. Перед вами находится алфавит азбуки Морзе ваша задача правильно расшифровать слова и составить из них пословицу. Кто разгадает правильно тот и получит новую часть карты. Время на выполнения задания 1 минута.

**Технику любишь- мастером будешь**

**Технику поймешь – далеко пойдешь**

Молодцы! Справились с заданием на «отлично»! Скажите, кто командует на корабле? (Капитан) Вы изучили и расшифровали правильно все пословицы, значит быть вам хорошими капитанами. Слово жюри.

### **5. конкурс «ПРОФЕССИИ»**

О каких профессиях сегодня шла речь на квест игре? (Программист, водители, пилот, конструктор, капитан). Но это же не все профессии в нашем мире.

А давайте попытаемся вспомнить, еще какие бывают профессии. И в этом нам поможет кроссворд. Я думаю, задания всем понятно приступаем. Время 1 минута.

Пока ребята выполняют задания, болельщики внимание на экран.

Песня из мультсериала «Фиксики»

Время вышло. Ответы отнесите жюри.

### **6. Конкурс «Угадай профессию»**

А вот вам и следующее задание: перед вами лежит картинка с изображением профессий, а вы должны догадаться какая это профессия и наклеить названия профессий на нужное место на листочке. Готовы? Время 1 минута.

Время вышло. Все ваши ответы отнесите жюри. А пока жюри подводит итоги конкурса, переходим к следующему заданию.

### **7. конкурс «СКРЕПКИ»**

Юные техники должны уметь все: и самолет из бумаги сделать и фанеру распилить, мотоцикл ремонтировать. Сегодня у нас 2 команды, где одни участники изучают компьютер, наверно программистами стать хотят, а другие с мотоциклами время проводят. И мы сейчас проверим, смогут ли они собрать цепочку из мелких предметов - скрепок. Итак, пока играет песня из мультсериала «Фиксики», вы должны изготовить цепь с помощью скрепок. Чья цепь окажется длиннее та команда окажется победителем в конкурсе.

Молодцы Цепочка длиннее у команды \_\_\_\_\_.

Слово жюри.

Ну что ж переходим к последнему заданию. А вы знаете, какими инструментами пользуются люди разных профессий? Какими?

### **8. конкурс «ИНСТРУМЕНТЫ»**

Задание последнего конкурса: найти нужный инструмент для профессии Электрика, строителя- каменщика и механика. Время на выполнение 1 минута.

Время вышло, покажите свои работы жюри.

Вот наша квест- игра подходит к концу . Ваша задача соединить полученные вами карточки. И по ней найти коробочку сюрприз. Кто соединил вперед, на поиски!!!!

(В коробочке медали и канцелярские товары)

Вы сегодня были в роли и конструктора и пилота и строителя и художника. Быть творческим человеком – это здорово. Ведь “Творчество и знание – залог успеха в жизни”.

Слово для награждения предоставляется техническому совету.