

28 февраля в лицее в рамках декады общеобразовательных дисциплин прошла квестовая игра «По ступенькам знаний». В игре приняли участие 4 команды, созданные по профессиональной принадлежности. Обучающиеся были ознакомлены с условиями игры, они получали маршрутные листы и прошли следующие станции:

Фотоотчет игры «По ступенькам знаний»

станции
Географические
шарады
кабинет 101

Фотоотчет



Задания.

Преподаватель Нехаева М.Ю. предложила выполнить следующие задания:

- ✓ Отгадать шараду.
- ✓ Отгадать слово, которое является географическим названием, в котором есть число 100.
- ✓ Веселые стихи на внимание.
- ✓ Что это?
- ✓ Отгадать название географических объектов, в которых обосновались различные животные.

Физкульт
минутка
2 этаж



1 этап - «Змейка»
(каждый участник команды должен пробежать «змейку» и передать эстафету следующему «через ладошку»)



2 этап - «Скиппинг»
(каждый участник команды по очереди выполняет по 20 прыжков через скакалку - учитывается общее время, затраченное всеми участниками команды)



3 этап - Броски на точность (каждому участнику команды, дается 1 попытка, попасть теннисным мячом в корзину)



Экономические загадки
кабинет 301

Ремизова И.В. загадывала командам загадки.
1. На товаре быть должна обязательна ... (*цена*)
2. Коль трудился круглый год, будет кругленьким ... (*доход*)
3. Журчат ручьи, промокли ноги, весной пора платить ... (*налоги*)
4. В море коварном товаров и цен Бизнес-корабль ведёт... (*бизнесмен*)т.д

Предания старины глубокой
кабинет 306



Бойкова Н.Н. предложила обучающимся вспомнить старорусский язык, определить кто или что это (карга, кичка, лада, сьть, десница), и по портрету узнать великих русских людей.



Клыгина С.Г. для обучающихся разработала кроссворд из юридических терминов.

*Награждение
победителей.*



*1 место
Команды:
«Повар»
И
«Электрик»*



*2 место
Команда
«Автомеханик»*



*3 место
Команда
«Продавец»*

Анализ показал, что проведение таких мероприятий способствуют как формированию предметных, так и метапредметных компетенций обучающихся. В рамках мероприятия ребята вспомнили ранее полученные знания и получили более углубленные по таким предметам как история, право, экономика. Игровые технологии способствуют воспитанию самостоятельности, сотрудничества, коллективизма, общительности, коммуникативности. Физкультминутка развивает внимание, быстроту реакции.