

Сценарий внеклассного мероприятия по основам безопасности жизнедеятельности

Автор-составитель: учитель ОБЖ, педагог-организатор Коротова И.Г.

Название: квест-игра «Наследство Артура Спайдервика».

Направленность: социальная

Целевая аудитория: 5-6 класс

Продолжительность: 45 минут (для одной команды)

Цель: формирование умений самостоятельно анализировать сложившуюся обстановку и быстро принимать правильное решение действовать в экстремальной ситуации.

Задачи:

- овладение способами и приёмами деятельности, направленной на сохранение здоровья и жизни в опасных ситуациях;
- закрепление знаний и умений, приобретённых на занятиях курса основы безопасности жизнедеятельности;
- формирование сознательного и ответственного отношения к вопросам личной и общественной безопасности;
- закрепление навыков по оказанию первой помощи;
- развитие умения работать в команде.

Ожидаемые результаты:

- активизация познавательной деятельности обучающихся;
- повышение качества знаний обучающихся по действиям в экстремальной ситуации;
- повышение уровня коммуникативной культуры обучающихся;
- формирование готовности и способности вести диалог с другими людьми и достигать в нём взаимопонимания;
- осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности.

Легенда: ведущий сообщает ребятам, о том, существует книга сказочных существ, за которой ведёт охоту злой огр, книгу необходимо перенести в безопасное место, преодолевая препятствия и набирая очки опыта.

Квест-персонажи: инспектор ГИБДД, травмированный ребенок, заблудившийся ребенок, заплаканная девочка, злодей (огр «Мульгарат»), тетушка Люсинда (в качестве персонажей и помощников на этапах привлекаются обучающиеся старших классов).

Квест-герои: команды по 5-6 человек с равным количеством участников (названия команды участники могут выбрать самостоятельно).

Основное задание/идея: пройти все этапы (испытания), набрав наибольшее количество баллов. Команды дети формируют самостоятельно, по желанию. Каждая команда получает свой маршрутный лист. На всех этапах квест-игры, по мере выполнения заданий, команды получают баллы и отметки о местонахождении следующего этапа, которые выставляются в маршрутный лист. Итог подводится по прохождению всех этапов.

Сюжет и продвижение по нему: сюжет квест-игры развивается линейно. Команды стартуют с разницей в 10 минут, двигаясь по заранее определенной траектории, попадают на этапы и выполняют практические задания различного характера.

На каждый этап отведено определенное количество времени, которое фиксируют организаторы/помощники.

В случае, если команда не справляется с заданием, возможно получение подсказки от помощника. Квест-игра предусматривает возможность найти ответы на вопросы в Интернете, для этого подготовлена информация в помощь, которую участники используют.

В ситуации, когда команда допускает ошибки, пытается играть нечестно или не укладывается в лимит времени, снимаются баллы и фиксируется штраф в маршрутном листе.

Команда набравшая наибольшее количество баллов считается победителем.

Навигатор: карта школы, в которой проставлена начальная точка движения, нахождение остальных этапов подсказывают квест-персонажи в процессе движения по квест-игре после выполнения заданий на этапах, проставляя цветные отметки на карте.

Ресурсы квест-игры: книги (по количеству команд), план школы (по количеству команд) стационарный телефон, имитация дверного глазка, дверной звонок, напольная стойка, 5 прямоугольных белых полосок 15X70, дорожные знаки на картонном основании «Пешеходная дорожка», «Пешеходный переход», «Движение пешеходов запрещено», «Надземный пешеходный переход», «Подземный пешеходный переход», 5-6 беговых барьеров (пещера), толстая нить, маленькие колокольчики (дремучий лес), гимнастическое бревно или скамейка (мост), круги из бумаги и длинный шест (кочки на болоте), таблички с одноименными топографическими знаками, санитарная сумка (аптечка), жгут, зеленка (имитация), бинты 5X10, косынка, болеутоляющие таблетки (имитация), электронный термометр, аккумулятор холода, грелка, 10-12 поленьев, тренога, целлофановые пакеты, ветка дерева, набор карточек «съедобные-несъедобные растения», лупа, бумага, палочки, веревочка, кусок ткани, лопатка, ведро, ткань, ведро с надписью «вода», покрывало, цветок в горшке, мобильный телефон, кукла, ручка

Итог квест-игры: результат соотносится с выполнением основного задания - обучающиеся проходят все испытания, переносят книгу в безопасное место, в дом к тетушке Люсинды. По итогам квест-игры команды в соответствии с набранными баллами награждаются грамотами за I, II, III место, а также все участники получают брошюры с правилами безопасности.

Дидактический материал к проведению квеста.

Вариант легенды: «Рядом с людьми живут незримые существа. Те, кто разуверился в чудесах, зовут их сказкой. Но люди с открытым сердцем и взглядом знают волшебный народ. Таким был и Артур Спайдервик. 100 лет назад он собрал все свои знания о сказочных существах: эльфах, ограх, гоблинах, домовых, систематизировал и поместил в книгу, и никто долгое время не знал, что она лежит на полке у вас дома. Однако злобный огр Мульгарат узнал, где хранится книга и стремится завладеть ею. Ваша задача отнести книгу в безопасное место, в дом тетушки Люсинды. Для этого вам понадобится смелость, смекалка и взаимовыручка! По дороге будет немало испытаний, за которые вы сможете приобрести единицы опыта. Будьте внимательны, вы можете как найти опыт, так и потерять! Чем больше единиц опыта наберется у вас в конце путешествия, тем больше шансов на победу!

Чтобы найти дом тетушки Люсинды, вам дается карта. Торопитесь! Время на доставку книги ограничено и вы можете не успеть, потому что Мульгарат уже отправился за ней. Удачи вам! И помните, вы команда!»

Этап 1. «Кто там?»

Оборудование: стационарный телефон, имитация дверного глазка, дверной звонок, книги (по количеству команд)

На этапе ребята берут книгу. Огр Мульгарат пытается обманом проникнуть в дом.

1. Разыгрывается телефонный разговор (с использованием громкой связи) с целью получения информации об абоненте.

2. Огр за дверью представляется сотрудником экстренных служб, уговаривает открыть дверь.

Задача участников: проиграть ситуацию с точки зрения безопасного поведения дома.

Время на этапе: 5 минут

Максимальное количество баллов: 10 единиц

Штраф за превышение времени: 3 единицы

Этап 2. «Дорожная ситуация».

Оборудование: напольная стойка, 5 прямоугольных белых полосок 15X70, дорожные знаки на картонном основании «Пешеходная дорожка», «Пешеходный переход», «Движение пешеходов запрещено», «Надземный пешеходный переход», «Подземный пешеходный переход».

Ребятам надо выйти из города.

На полу начерчена дорога, на противоположной стороне стоит инспектор ГИБДД, не дает пройти участникам (свистит, машет палкой: переход запрещен).

Задача участников: самостоятельно найти и оборудовать на дороге пешеходный переход при помощи 5 белых полосок, установить правильный знак на стойку. Перейти проезжую часть.

Время на этапе: 3 минуты

Максимальное количество баллов: 10 единиц

Штраф за превышение времени: 5 единиц

При отсутствии знака, пешеходной разметки или установке на стойку неверного дорожного знака инспектор не пропускает команду дальше, участники должны сделать все правильно (Приложение №4)

Этап 3. «Ай, болит!»

Оборудование: санитарная сумка (аптечка), жгут, зеленка (имитация), бинты 5X10, косынка, болеутоляющие таблетки (имитация), электронный термометр, аккумулятор холода, грелка.

На стуле сидит пострадавший от собственной беспечности ребенок, он пытался проскочить вне пешеходного перехода, но вышло все плохо. На лбу у ребенка ссадина, а на руке большой синяк. Ему больно.

Задача участников: выработать алгоритм первой помощи, выбрать нужные материалы и оказать помощь ребенку.

Время на этапе: 7 минут

Максимальное количество баллов: 15 единиц (10 единиц за наложение повязки на голову любым способом, 5 единиц за первую помощь при ушибе)

Штраф за превышение времени: 5 единиц

Этап 4. «Грудный путь».

Оборудование: 5-6 беговых барьеров (пещера), толстая нить, маленькие колокольчики для создания препятствия - паутины (дремучий лес), гимнастическое бревно или скамейка (мост), круги из бумаги (кочки на болоте) и длинный шест, таблички с одноименными топографическими знаками, ручка.

Участникам предлагается отметить маршрут по карте, опираясь на информацию в записке. Неправильно отмеченный маршрут влечет за собой снятие баллов и этап считается не пройденным.

В случае затруднения с определением маршрута участники могут получить подсказку в виде QR-кода со ссылкой на ресурс: <https://bezpalkki.ru/uslovnye-znaki-topograficheskikh-kart/> (Приложение №1) по которому они определяют топографические знаки.

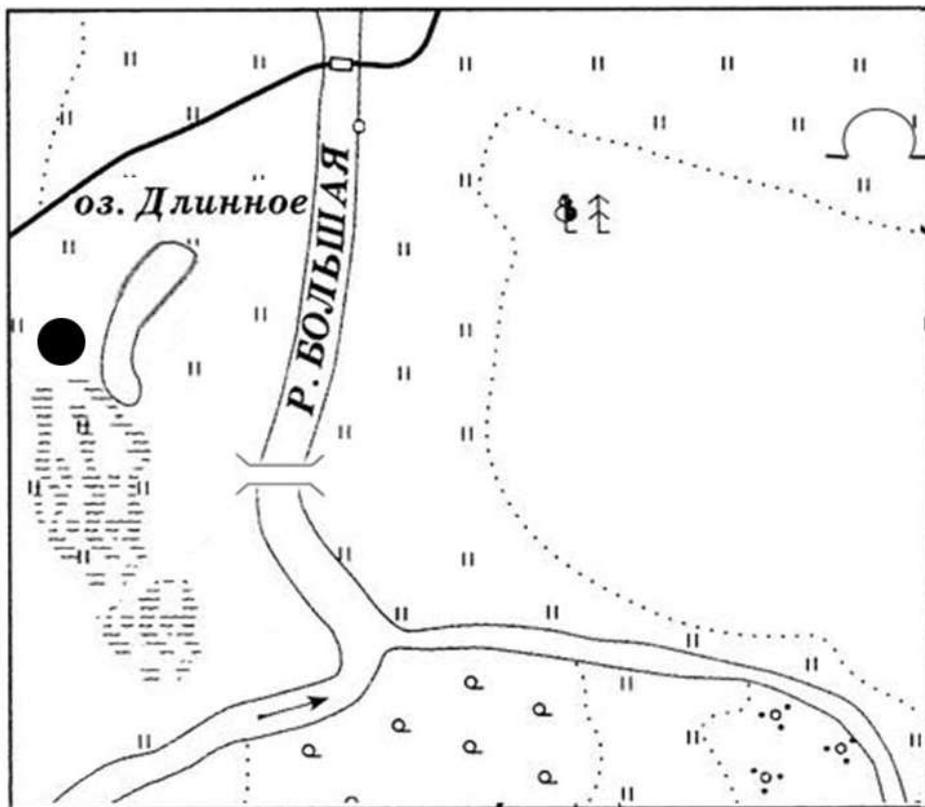
Затем команда должна преодолеть все препятствия, отмеченные на карте в указанном порядке.

Неправильное прохождение элемента влечет за собой штраф.

Время на этапе: 7 минут.

Количество баллов: 10 единиц за составление маршрута без использования подсказки, за подсказку снимается 3 единицы, каждому участнику начисляется 2 единицы за чистое прохождение каждого препятствия, в сумме 8 единиц за этап.

Штраф за превышение времени: 5 единиц



Чтобы добраться до дома тетушки Люсинды вам нужно первым делом преодолеть **болото**, затем пересечь бурную реку по **деревянному мосту**, пробраться сквозь дебри **дремучего леса** и пройти сквозь темную **страшную пещеру**.

Этап 5. «Ни капли воды».

Оборудование: 10-12 поленьев, тренога, целлофановые пакеты, ветка дерева, набор карточек «съедобные-несъедобные растения», лупа, бумага, лопатка, ведро, ткань, палочки, веревочка.

На этапе бледный изможденный человек, который давно заблудился и потерял всякую надежду на встречу с людьми, он просит участников помочь ему найти воду, утолить голод и согреться.

Задача участников: используя предложенные предметы, оказать помощь терпящему бедствие - «добыть воду», сложить костер любого вида из поленьев и предложить способы разведения огня, отделить карточки со съедобными ягодами от несъедобных. В случае затруднения участники могут получить подсказку в виде QR-кода со ссылкой на ресурс: <https://pohod-lifhack.ru/yadovitye-yagody-foto-i-nazvaniya/> (Приложение №1), при этом участники теряют часть баллов.

Время на этапе: 7 минут.

Максимальное количество баллов: 30 (по 10 единиц за каждое задание). В случае неправильного разделения съедобных и несъедобных ягод, пострадавший отказывается их есть, команда может взять подсказку, при этом теряет 3 единицы (Приложение №2, №3).

Штраф за превышение времени: 10 единиц

Этап 6. «Нет дыма без огня!»

Оборудование: телефон, ведро с надписью «вода», покрывало, цветок в горшке

В доме тетушки Люсинды. 1 этаж.

Участники видят перепуганную девочку, которая ищет своего младшего брата. Девочка рассказывает, что включила несколько приборов в удлинитель и что-то пошло не так. Теперь она не может найти своего братишку, а комнату постепенно заволакивает дым.

Задача участников: вызвать пожарную охрану, помочь найти брата, используя предложенные предметы локализовать источник возгорания.

Время на этапе: 4 минуты.

Максимальное количество баллов: 10 единиц

Штраф за превышение времени: 3 единицы

Примечание: важная роль отводится актерской игре обучающихся старших классов (квест-персонажей), которые помимо реалистичного исполнения роли персонажа, должны направлять, но НЕ подсказывать участникам их дальнейшие действия. При подготовке квеста необходимо задействовать

артистичных и раскованных обучающихся и провести с ними подробный инструктаж, обсудить затруднения, которые могут возникнуть у участников команд, и даже проиграть с ними роли. Сюжет и квест-персонажей можно выбрать из любых книг, фильмов или игр, знакомых детям. Для лучшего эффекта персонажи могут быть загримированы или одеты в костюмы.

Литература и образовательные ресурсы:

1. Игумнова Е. А., Радецкая И. В. Квест-технология в образовании. Учебное пособие.- Чита: Забайкальский государственный университет, 2016
2. Смирнов А.Т., Хренников Б.О. Основы безопасности жизнедеятельности 6 класс – М.:Просвещение, 2013
3. Условные знаки топографических карт <https://bezpalatki.ru>
4. Ядовитые ягоды: фото и названия <https://pohod-lifehack.ru>

Приложение №1

подсказка для 4 этапа (топографические знаки)

подсказка для 5 этапа (ягоды)



Приложение №2. Карточки для 4 этапа (съедобные и ядовитые ягоды)

 черника	 брусника	 ежевика	 костяника
 голубика	 малина	 клюква	 земляника



вороний глаз



волчье лыко



**паслён
красный**



ландыш



белладонна



**белокрыльник
болотный**



бересклет



**воронец
колосистый**

Приложение № 3. Виды костров



ШАЛАШ



КОЛОДЕЦ



ЗВЕЗДНЫЙ



ОХОТНИЧИЙ



ТАЕЖНЫЙ



НОДЬЯ

Приложение № 4. Знаки дорожного движения



Пешеходный переход



Пешеходная дорожка



Надземный пешеходный переход



Подземный пешеходный переход



Движение пешеходов запрещено

МАРШРУТНЫЙ ЛИСТ

Команда _____

	Время	Штраф	Единицы опыта
Этап 1			
Этап 2			
Этап 3			
Этап 4			
Этап 5			
Этап 6			
Всего единиц опыта			



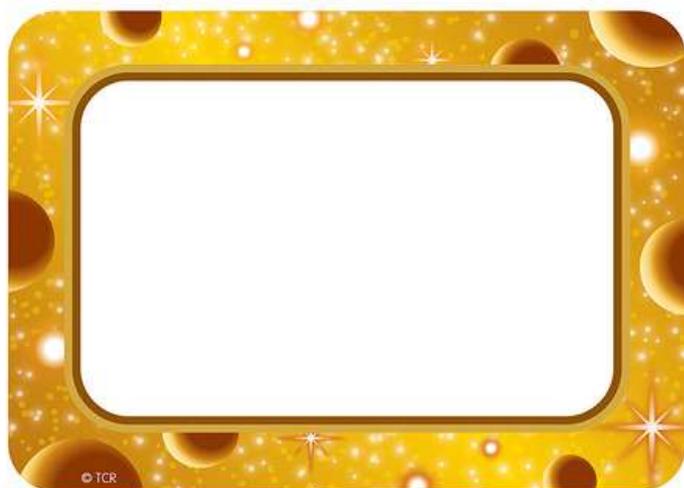
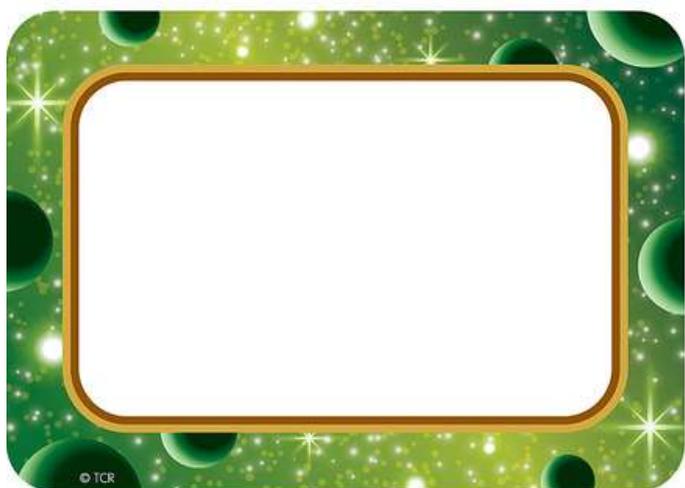
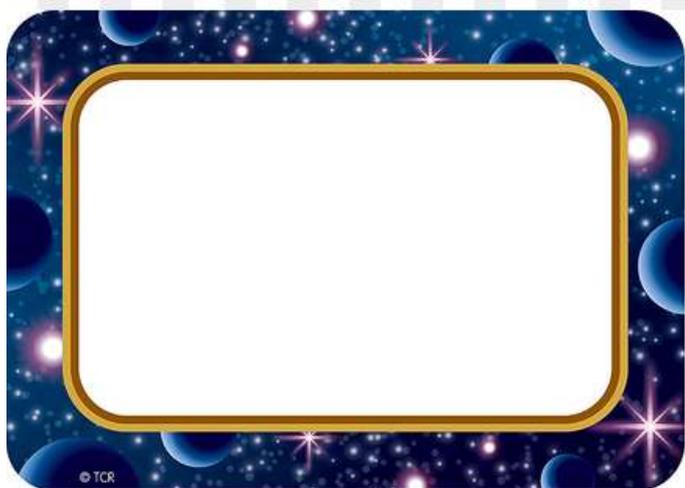
МАРШРУТНЫЙ ЛИСТ

Команда _____

	Время	Штраф	Единицы опыта
Этап 1			
Этап 2			
Этап 3			
Этап 4			
Этап 5			
Этап 6			
Всего единиц опыта			



Бейджи для команд



Варианты обложки для книги

