Муниципальное бюджетное учреждение
дополнительного образования
«Кулебакский Центр детского технического творчества»

П Р И К А З

10 мая 2018 года № 95

О проведении квест-игры
«По маршруту технических знаний»

В соответствии с планом работы ЦДТТ на 2017-2018 учебный год, с целью определения уровня полученных знаний и умений на занятиях техническим творчеством в течение учебного года

п р и к а з ы в а ю:

1. Провести квест-игру «По маршруту технических знаний» 26 мая 2018 г. среди учащихся отдела НТМ.
2. Утвердить прилагаемое положение о квест-игре «По маршруту технических знаний»
3. Зуевой О.В.:

3.1 Осуществить необходимую организационно-методическую работу по подготовке и проведению квест-игры «По маршруту технических знаний»;

3.2 Представить анализ проведения квест-игры зам. директора по УВР Крючковой И.А.

4. Контроль за исполнением приказа возложить оставляю за собой.

Директор Л.А.Умилина

УТВЕРЖДЕНО
приказом директора
от 10 мая 2018 года № 95

ПОЛОЖЕНИЕ
о проведении квест-игры
«По маршруту технических знаний»

1. Общие положения

Квест-игра является итоговым мероприятием полученных знаний и умений учащихся за учебный год.

2. Цели и задачи

Цель проведения – определение уровня полученных знаний и умений на занятиях техническим творчеством в течение учебного года;

Задачи квест-игры:

- развитие интеллектуальной, творческой инициативы и учебно-познавательных интересов учащихся;

- способствовать расширению технического кругозора младших школьников и повышении их интереса к техническому творчеству.

- способствовать развитию технических способностей, формирования творческого отношения к окружающей жизни.

3. Организаторы квест-игры

МБУ ДО «Кулебакский Центр детского технического творчества» отдел НТМ.

4. Участники квест-игры

4.1 В квест-игре принимают участие учащиеся МБУ ДО «КЦДТТ», посещающие объединения в отделе НТМ.

4.2 Участники по 5 человек от творческого объединения.

5. Время и место проведения квест-игры

Квест-игра будет проходить «***26***» ***мая*** **20*18* г в *11-00, в Центре детского технического творчества по адресу ул. 60 лет ВЛКСМ, 14***

6. Программа квест-игры

6.1 Организационная часть

6.2 Работа команд на «станциях»

6.3 Подведение итогов

7. Условия проведения квест-игры

7.1. Команды должны иметь название, девиз, эмблему, приветствие.

7.2. Квест-игра предполагает следующие «станции» путешествия:

1. Юный радист (расшифровка телеграммы азбукой Морзе);
2. Юный столяр (знание инструментов, их назначение и ТБ при работе с ними);
3. Профориентационная (пословицы, поговорки о труде, профессиях, загадки, кроссворд);
4. Конструкторская станция (линия чертежа, знание геометрических фигур, технический диктант);
5. Компьютерщики
6. Космическая площадка (аппликация);

   Всем участникам квест-игры иметь при себе ножницы, карандаш, авторучку, линейку, ластик, фломастеры, клей, цветную бумагу.

8. Подведение итогов

Критерии оценки заданий на станциях

- оценивается правильность, точность ответов;
- находчивость;
- время, отведенное на обдумывание ответа;
- аккуратность при выполнении заданий.

Все участники квест-игры награждаются грамотами за участие.