**Занятие внеурочной деятельности**

**по теме «Технология машинной обработки древесины   
и древесных материалов»**

Московченко Н.Н., учитель технологии

МБОУ СОШ № 45 г. Белгорода

|  |  |
| --- | --- |
| **Организационная информация** | |
| **Название** | QR-квест «Токарем можешь ты не быть, но станок знать обязан» |
| **Тема** | Технология машинной обработки древесины и древесных материалов. |
| **Класс** | 6 класс |
| **Автор (ФИО, должность)** | Московченко Николай Николаевич, учитель технологии МБОУ СОШ № 45 г. Белгорода |
| **Образовательное учреждение** | Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Средняя общеобразовательная школа №45 г. Белгорода |
| **Методическая информация** | |
| **Тип мероприятия** | Командный конкурс с использованием мобильных технологий. |
| **Цель мероприятия** | 1.Определение уровня сформированности предметных знаний и умений, способов деятельности по обработке древесины на токарном станке;  2.Формирование навыков исследовательской деятельности;  3.Развитие умений самостоятельной работы с информацией и интернет – ресурсами. |
| **Задачи** | * актуализация знаний учащихся по данной теме; * демонстрация способов использования QR кодов; * развитие познавательного интереса, мышления, информационной культуры обучающихся; * формирование навыков сотрудничества и командной работы; * мотивированное использование девайсов для поиска информации в образовательных целях. |
| **Вид квеста:** | Комбинированный |
| **Порядок проведения квест-игры** | 1. Жеребьёвка для формирования команд.  2. Старт игры для всех команд одновременно с получения пакета с заданием.  3. Команды проходит маршрут, состоящий из 6 этапов. Этапы обозначены на картах, выданных командам.  4. Победителем квест-игры считается команда, выполнившая все задания первой.  5. Победители квест-игры награждаются подарками и дипломами. |
| **Ожидаемые результаты** | 1. Значительное повышение мотивации к обучению;  2.Углубление и повышение качества знаний обучающихся;  3.Личная заинтересованность в получении дополнительных знаний;  4. Отличное настроение и позитивный настрой;  5.Создание ситуации успеха для каждого обучающегося. |
| **Необходимое оборудование и материалы** | Мобильные устройства (смартфон, планшет) с программой по считке QR кодов (достаточно одного на команду) с доступом в интернет;  заготовленные QR-коды  *(приложение 1);*  маршрутные карты *(приложение 2, приложение 3).* |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Этапы** | **Деятельность учителя** | | | | | **Деятельность учащихся** | **Формирование УУД** |
| **Организационный**  **момент** | **Учитель.**   Здравствуйте, дорогие друзья! Мы рады приветствовать всех собравшихся на нашем мероприятии. Сегодня мы проводим интеллектуальную квест - игру, во время которой вы продемонстрируете свои знания и способности, находчивость и стойкость уважение к соперникам и волю к победе.  Но сначала я напомню правила игры:  Сегодня мы будем пользоваться смартфонами или планшетами умеющими читать и расшифровывать QR – коды. Хочу вам напомнить, что технология использования «QR-кодов» зародилось в Японии в 1994 году. "QR" - это сокращение от "Quick Response", "Быстрый отклик", этим названием создатели хотели показать, что QR-код позволяет быстро доносить свое содержание до пользователя.  Для того, чтобы отсканировать QR-код, нужно воспользоваться смартфоном или планшетом с камерой. У вас должна быть установлена программа-сканер QR-кода. Эти приложения можно бесплатно скачать на интернет - порталах App Store и Android Market. Далее запустить программу QR-сканер, и навести камеру устройства на код. Программа распознает содержимое кода, и вы получите соответствующее содержимому предложение - прочитать текст, перейти по ссылке, сохранить данные и т.д.  Вам будут выданы карты со станциями. Ваша задача, пройти по этим станциям в установленной последовательности. Декодировать размещённый там QR-код, выполнить предлагаемое задание и найти *кодовое слово*.  По кодовому слову на следующей станции вы получите новое задание. Если кодовое слово будет определено неверно, то команде необходимо вернуться к решению предыдущего задания. Вам предстоит пройти 6 станций, победит команда, которая первая придёт к финишу.  Помогать нам будут члены жюри, давайте их поприветствуем.  Представление членов жюри (по 1 на каждой станции):  1. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  2. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  3. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  4. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  5.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  6.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | | | | | Приветствуют учителя.  Приветствуют жюри конкурса.  Внимательно слушают правила конкурса.  Настраиваются на активную работу | - развитие доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости;  - развитие владения своей речью;  - формирование умения прогнозировать предстоящую работу. |
| **Актуализация темы** | **Станция №1.** | | | | | Сканируют коды.  Решают задания.  Находят правильные кодовые слова. | - планирование своего действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации, в т. ч. во внутреннем плане |
| **кодовое слово** | | **кодовое слово** | **кодовое слово** | |
| **Движение подачи** | | **Главное движение** | **Вспомогательное движение** | |
|  | |  |  | |
| **Станция №2.** | | | | | Сканируют коды.  Решают кроссворд.  Находят правильные кодовые слова | - формирование умения слушать и понимать других  - формирование умений полно и точно выражать свои мысли |
| **Кодовое слово составьте**  **из ВТОРЫХ букв слов кроссворда.** | | | | |
| **Станция №3.** | | | | |  | - формирование умения соотносить технологические понятия и термины |
| **кодовое слово** | | **кодовое слово** | **кодовое слово** | |
| **ЛАОПА** | | **ЛИАНА** | **ЛАОСА** | |
|  | |  |  | |
|  | **Станция №4.** | | | | | Сканируют коды.  Решают задания.  Находят правильные кодовые слова | - установление причинно-следственных связей;  - построение логической цепи рассуждений;  - выдвижение гипотез и их обоснование. |
| **кодовое слово** | **кодовое слово** | | | **кодовое слово** |
| **БЕРЁЗА** | **ЛИПА** | | | **ОСИНА** |
|  |  | | |  |
| **Станция №5.** | | | | | Сканируют коды.  Решают задания.  Находят правильные кодовые слова | - развитие умения проводить сравнение объектов по самостоятельно выделенным основаниям |
| **кодовое слово** | **кодовое слово** | | | **кодовое слово** |
| **ПАТРОН** | **ПЛАНШАЙБА** | | | **ТРЕЗУБЕЦ** |
|  |  | | |  |
| **Станция №6.** | | | | | Находят правильные кодовые слова. Сканируют коды. |  |
| **кодовое слово** | **кодовое слово** | | | **кодовое слово** |
| **КАРЕТКА** | **ШПИНДЕЛЬ** | | | **ПИНОЛЬ** |
|  |  | | |  |  | - усвоение новых способов умственной деятельности через разные виды получения информации |
| **Рефлексия** | Дорогие ребята, хочу поблагодарить вас за активную работу. За вашу организованность, смекалку взаимовыручку, за стремление к победе. Теперь настало время подвести итого нашего с вами мероприятия и узнать, какая же команда одержала победу.  Слово жюри: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  (Вручение дипломов и подарков)  Благодарю всех за участие в сегодняшней игре, желаю вам дальнейших успехов в учёбе. Давайте поблагодарим всех гостей, которые пришли к нам и помогли провести игру, следя за ее ходом. Спасибо за внимание. | | | | | Выражают своё мнение об итогах и об игре в целом.  Слушают оценку жюри.  Получают дипломы, подарки. | - формирование умения анализировать и оценивать свою деятельность;  - адекватно воспринимать оценки жюри.  - умение давать оценку своего  эмоционального состояния и аргументировать свою позицию. |

**Источники информации**.

1. Тищенко, А. Т. Индустриальные технологии: 6 класс: учебник для учащихся общеобразовательных учреждений [Текст] / А. Т. Тищенко, В. Д. Симоненко. – М.: Вентана-Граф, 2013. – 192 с. : ил.

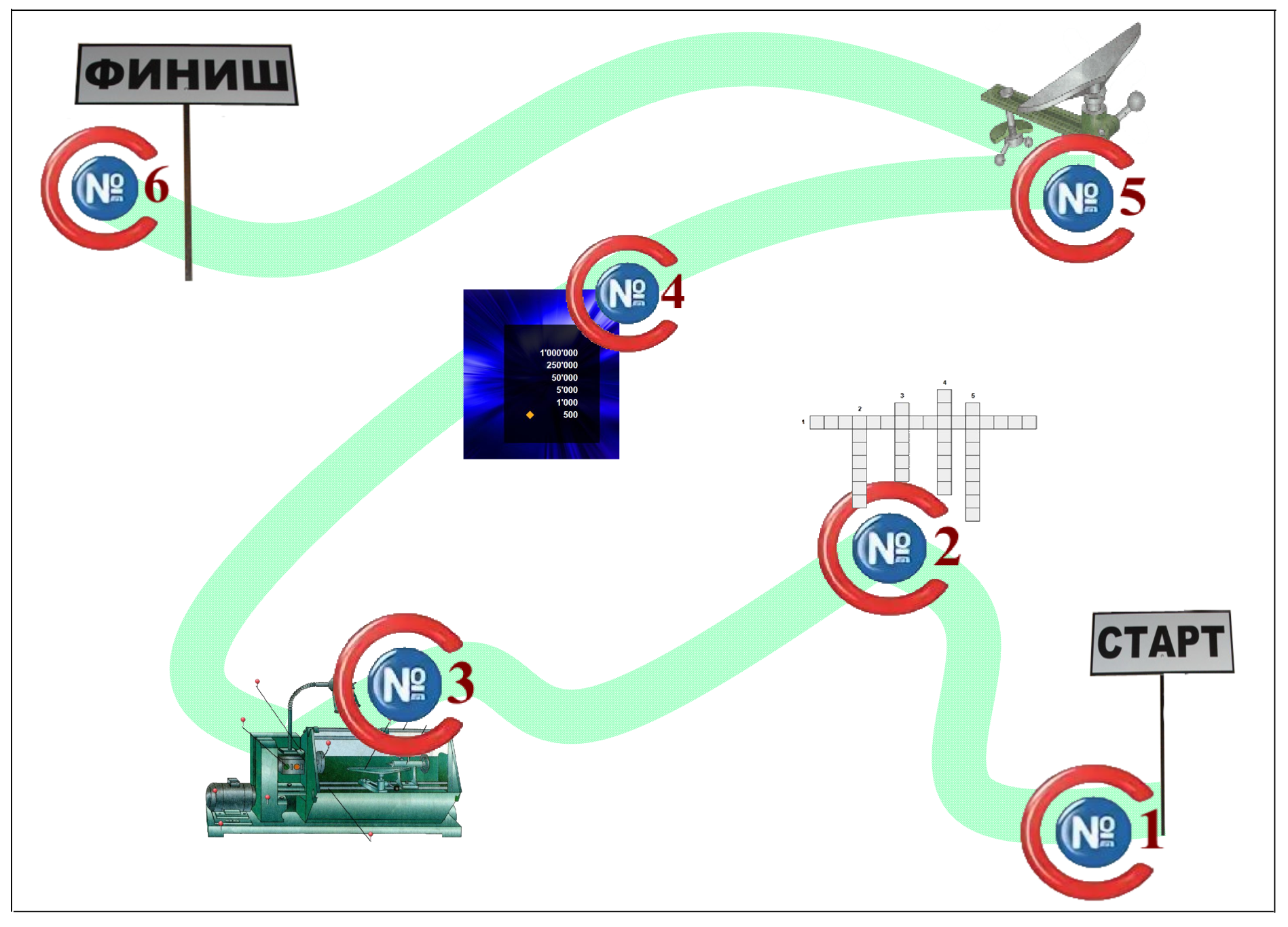
2. Что такое QR код? [Электронный ресурс] / QR Reader. Распознавание и создание QR кодов.– Режим доступа: https://www.qrrd.ru/about/ (дата обращения: 28.03.2019).

*Приложение 1*

**Коды для станций**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Станция № 1** | | |
|  | | |
|  | | |
| **Станция № 2** | | |
| **кодовое слово** | **кодовое слово** | **кодовое слово** |
| **Движение подачи** | **Главное движение** | **Вспомогательное движение** |
|  |  |  |
|  | | |
| **Станция № 3** | | |
| **кодовое слово** | **кодовое слово** | **кодовое слово** |
| **ЛАОПА** | **ЛИАНА** | **ЛАОСА** |
|  |  |  |
|  | | |
| **Станция № 4** | | |
| **кодовое слово** | **кодовое слово** | **кодовое слово** |
| **БЕРЁЗА** | **ЛИПА** | **ОСИНА** |
|  |  |  |
|  | | |
| **Станция № 5** | | |
| **кодовое слово** | **кодовое слово** | **кодовое слово** |
| **ПАТРОН** | **ПЛАНШАЙБА** | **ТРЕЗУБЕЦ** |
|  |  |  |
|  | | |
| **Станция № 6** | | |
| **кодовое слово** | **кодовое слово** | **кодовое слово** |
| **КАРЕТКА** | **ШПИНДЕЛЬ** | **ПИНОЛЬ** |
|  |  |  |
|  | | |

*Приложение 2*



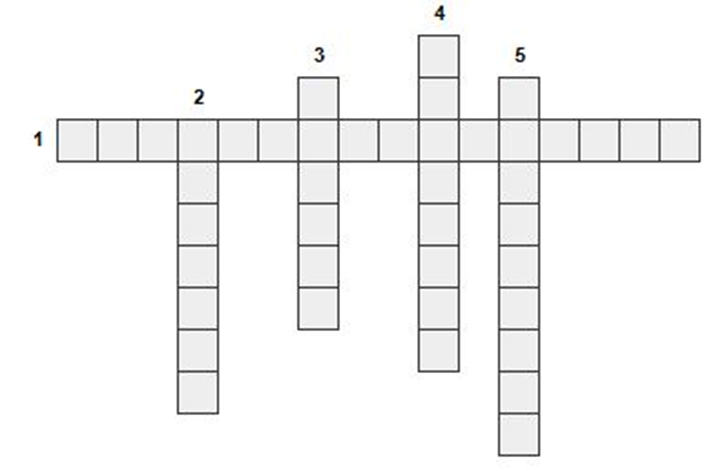
*Приложение 3*

**Станция № 1**

Отсканируй QR – код и ответь на вопрос. Правильный ответ – это кодовое слово для следующего этапа.

**Станция № 2**

Реши кроссворд. Вопросы для него узнаешь, если отсканируешь QR – код с правильным кодовым словом.



**Кодовое слово составьте**

**из ВТОРЫХ букв слов кроссворда**.

**Станция № 3**

Сканируй QR – код с правильным кодовым словом. Выполни интерактивное задание - соотнеси элементы токарного станка с их названиями. В конце узнаешь кодовое слово для следующего этапа.

**Станция № 4**

Сканируй QR – код с правильным кодовым словом. Торопись, тебя ждёт увлекательная игра «Кто хочет стать миллионером». Успешно завершив игру, узнаешь кодовое слово для следующего этапа.

**Станция № 5**

Сканируй QR – код с правильным кодовым словом. Тебе предстоит пройти викторину с выбором правильного ответа. Не забывай искать кодовое слово.

**Станция № 6**

Ты почти выиграл! Помнишь кодовое слово? Сканируй код, покажи ответ члену жюри.