

Городской округ Заречный
МАОУ ГО Заречный «СОШ №2»

**Методическая разработка
«Квест-игра «Ты сможешь!»**

Номинация: *Методическое обеспечение
организационно-массовой работы*

заместитель директора по УВР
МАОУ ГО Заречный «СОШ №2»
Тимергалиева Ирина Александровна

г. Заречный, 2022

Содержание

Аннотация	3
Введение.....	4
1. Подготовка квест-игры.....	6
2. Сценарий квест-игры «Ты сможешь!».....	8
3. Схема самоанализа квест-игры.....	12
Заключение	13
Список использованных источников	14
Приложение 1	15
Приложение 2	16
Приложение 3	17
Приложение 4	18
Приложение 5	19
Приложение 6	24
Приложение 7	33
Приложение 8	43

Аннотация

Данная методическая разработка ориентирована на работу с детьми и подростками, направленную на формирование профессиональных и коммуникативных компетенций. Может быть частично или в полном объеме использована в работе педагогов образовательных организаций, организаторов массовых мероприятий учреждений культуры.

Введение

Почти перед любым человеком однажды встает нелегкий и важный выбор: в какую сферу образования и профессию стоит пойти. Ответ на него очень сложно без посторонней помощи не только несовершеннолетнему учащемуся, о порой и взрослому человеку. Разбираться с будущим трудоустройством надо будет практически каждому, вне зависимости от пола, возраста и социального положения. Профессиональная ориентация школьников – это своего рода помощник, призванный решить столь нелегкую задачу.

В рамках школы существует возможность комплексно помочь обучающимся в выборе своего профессионального пути, используя различные формы профессиональной ориентации: консультации, экскурсии, тестирование, мероприятия и т.д.

В настоящее время наиболее востребованными становятся интерактивные формы профориентационной деятельности в школе, позволяющие охватить большое количество участников образовательного процесса и реализовать их творческие способности, работать индивидуально и в команде, воплотить соответствующие знания и навыки в практической деятельности.

Все эти формы могут существовать как отдельно взятые элементы, а могут сочетаться между собой и варьироваться при планировании того или иного вида подростковой деятельности или совместного мероприятия с подростками. Особенно хорошо эти формы сочетаются в квест-технологии, которая набирает популярность, благодаря нестандартной организации образовательной деятельности и захватывающего сюжета (сценария). Использование квестов позволяет значительно расширить рамки образовательного пространства, наполнить необходимым содержанием, развивающим компетенции школьников.

Итак, *цель* данной методической разработки: способствовать формированию профессиональных и коммуникативных компетенций у детей и подростков посредством квест-технологии.

Задачи:

1. Содействие формированию и развитию ключевых компетенций детей и подростков: общекультурных, познавательных интересов.
2. Содействие формированию и развитию управленческих компетенций детей и подростков: умение отвечать за себя и других, умение планировать свою деятельность, умение мотивировать себя и других, способность вникать в ситуацию, не упуская из виду детали, умение предлагать новые идеи.
3. Содействие формированию и развитию специальных компетенций детей и подростков: умение ставить и добиваться цели, умение принимать решения, навыки самоорганизации, планирования и анализа своей деятельности.
4. Содействие формированию и развитию личностных компетенций детей и подростков: лидерские качества, толерантность, умение слушать и слышать, уверенность в собственных силах и др.
5. Содействие формированию и развитию коммуникативных компетенций детей и подростков: коммуникативные способности, знания, умения и навыки,

чувственный и социальный опыт в сфере делового общения, знание культурных норм и ограничений в общении, этикета в сфере общения.

Решение поставленных задач и в конечном итоге достижение обозначенной цели нашло свое воплощение в разработанной квест-игре «Ты сможешь!» (далее квест-игра).

1. Подготовка квест-игры

Цель игровой деятельности детей:

Устроится на желаемую работу первыми, удивив и заинтересовав работодателя и пройдя все «испытания бюрократической системы».

Участники:

Команды по 5-10 человек от 10 до 18 лет. Количество команд не ограничено и зависит от кадрового ресурса, места проведения, запланированного времени.

Кадровый ресурс:

- Ведущий (желательно педагог, либо ученик старше 17 лет)
- Звукооператор
- Помощники ведущего (исполняют роль работодателей и специалистов различных учреждений):
- Работодатели «Технические профессии» - не менее 2-х человек
- Работодатели «Гуманитарные профессии» - не менее 2-х человек
- Работодатели «Творческие профессии» - не менее 2-х человек
- Больница – 3 человека
- СЭС – 1 человек
- Пожарная часть – 1 человек
- Полиция – 1 человек
- Банк – 1 человек
- Учебное заведение – 1 человек
- Курсы повышения квалификации (КПК) – 1 человек

Оборудование и технические средства:

- Большое помещение (или несколько помещений в одном здании)
- Звуковая аппаратура: колонки, микрофон
- Мультимедийная аппаратура: компьютер с доступом в интернет, проектор, экран
- Бланки «Резюме» – по количеству команд (Приложение 3)
- Бланки «Обходной лист» – по количеству команд (Приложение 4)
- Ручки/карандаши – по количеству команд
- Столы и стулья – по количеству помощников ведущих
- Таблички на столы (и/или кабинеты) с названиями учреждений и специалистов (Приложение 5)
- Протоколы (Приложение 6)
- Задания и бланки для команд (Приложение 7)
- Коробки для рефлексии – 3 шт
- Оборудование специалистам на испытаниях (Приложение 2 – [Таблица 2](#))
- Костюмы и/или атрибуты специалистам (по возможности)

– Призовой фонд: грамоты, призы (по возможности)

Этапы квест-игры:

- 1) Этап подготовки
- 2) Этап организации
- 3) Этап проведения
- 4) Этап анализа и обобщения

Подробное описание и содержание этапов представлено в [Таблице 1](#) (Приложение 1)

Отличительная особенность:

Команды вправе выбирать с чего начать прохождение квест-игры (специалиста) самостоятельно.

2. Сценарий квест-игры «Ты сможешь!»

Участники квест-игры находятся в большом помещении, свободном для перемещения. Звучит **музыкальная отбивка**.

Ведущий: Добрый день, ребята!

Сегодня вы стали участниками квест-игры «Ты сможешь!».

Для того чтобы начать квест, вам нужно разделиться на команды.

Исходя из общего количества человек, необходимо просчитать количество человек в командах. Например, на игру пришло 50 человек. Вы хотите, чтобы было 10 команд. Значит, будет 10 команд по 5 человек.

Игра «Я изучаю...»: при входе в помещение, где будет проходить инструктаж, ребята вытягивают из емкости один листочек с надписью: птицы, рыбы, насекомые, грибы, растения, собаки, кошки, динозавры, лошади, бактерии.

Дублировать надпись нужно на одну меньше, чем планируется игроков в команде. Например, 5 человек команда, значит по 4 экземпляра каждое слово.

В этой же емкости находится вторая группа слов, но в единственном экземпляре: Орнитолог, Ихтиолог, Энтомолог, Миколог, Ботаник, Кинолог, Фелинолог, Палеонтолог, Ипполог, Микробиолог.

Помощники ведущего сообщают ребятам, что необходимо сохранить листочек, не терять и не выбрасывать его.

Ведущий: Когда вы заходили в этот зал, вы вытягивали листочек. У всех он имеется? (*ответ участников*). Прошу выйти тех, у кого на листочке написано слово, означающее профессию. (**под музыку** *выходят 10 человек со второй группой слов, расставить их нужно на большом расстоянии друг от друга*). Сейчас я к каждому из вас буду подходить, а вам нужно озвучить профессию, которую вы вытянули. И затем сказать, например, так: «Я астроном, изучаю звезды». Остальные те, кто находятся в зале, слушайте внимательно, ведь на ваших листочках указаны именно то, что изучают сегодня эти ребята. После того как вы услышали профессию, изучающую то, что написано на вашем листочке, вам нужно подойти к этому человеку.

Ведущий подходит к ребятам, помогает (подсказывает) в случае, если ребенок затрудняется ответить: Орнитолог изучает птиц, Ихтиолог изучает рыб, Энтомолог изучает насекомых, Миколог изучает грибы, Ботаник изучает растения, Кинолог изучает собак, Фелинолог изучает кошек, Палеонтолог изучает динозавров, Ипполог изучает лошадей, Микробиолог изучает бактерии.

Ведущий: Наши команды готовы. Сейчас вам нужно представить, что вы один человек, которому нужно устроиться на работу. А что делает человек, который ищет работу? (*ответ участников*). Верно! Пишет резюме. Но конкретную специальность вы еще не знаете, поэтому можете выбрать для себя определенную сферу деятельности: техническую, гуманитарную или творческую.

Вот ваши работодатели! (*показывает на помощников, которые ранее заняли свои места за столами с надписями по сферам деятельности*). Работодатели технической сферы находятся ... (*озвучивает место*), творческой сферы расположились ... (*озвучивает место*), а гуманитарной сферы ждут вас... (*озвучивает место*).

В течение 15 минут вы будете писать свое резюме на специальных бланках, исходя из выбранной вами сферы, а также за это время вам нужно придумать творческое представление себя как кандидата на работу мечты. Обязательно дайте имя своему кандидату, то есть команде!

После того, как вы напишите резюме и придумаете творческое выступление, вы подходите к работодателю и формируете очередь на собеседование. После истечения 15 минут прозвучит звуковой сигнал, после которого в порядке очереди вы можете приступить к собеседованию с работодателем, то есть представить свое творческое выступление и резюме.

Прошу по одному представителю от команды подойти к работодателям, взять бланки резюме и ручки. (*проходят под музыку*)

Команды могут выбрать любое удобное место в помещении для написания резюме.

Итак, время пошло! (*звучит сигнал, включается фоновая музыка, засекается 15 минут*).

Команды готовят резюме и творческое выступление. Звучит сигнал.

Ведущий: Время вышло! Внимание, команды! После того, как вы пройдете собеседование, прошу соблюдать тишину, дождаться всех кандидатов. Прошу работодателей приступить к собеседованию. (*фоновая музыка*)

Работодатели ведут собеседование. Ведущий и свободные помощники контролируют процесс. После завершения собеседования со всеми кандидатами, звучит звуковой сигнал.

Ведущий: Уважаемые кандидаты на устройство на работу мечты! Просим тишины и внимания! Наши работодатели готовы огласить вердикт.

Под музыку выходят работодатели.

Работодатель: Посоветовавшись с коллегами, мы не смогли выбрать лучших из лучших, так как все кандидаты достойно себя представили. Поэтому принято решение, что каждый из нас возьмет на работу самых быстрых, находчивых и сообразительных. Предлагаем вам пройти специалистов разных учреждений и подписать у них обходной лист. Те, кто справятся быстрее и правильнее, будут приняты на работу.

Ведущий: Ну, что ж, ребята, вы молодцы! Но предстоит еще одно испытание. Все специалисты находятся в ... (*проговаривает задействованные помещения, но при этом не называет местоположение конкретных специалистов. Например: Все специалисты находятся в актовом зале и*

рекреации первого этажа). Начать обход специалистов вы можете с любого пункта. Прошу соблюдать правила поведения и общения. Когда вы пройдете всех специалистов, обходной лист нужно принести своему работодателю.

Прошу по одному человеку от команды подойти к своему работодателю и взять Обходной лист.

Начинается квест-игра. Команды проходят испытания специалистов. Звучит фоновая музыка. Ведущий и работодатели контролируют процесс. После завершения всеми кандидатами прохождения специалистов, звучит звуковой сигнал.

Ведущий: Ребята, вы прошли все испытания квест-игры. Оправдали ее название – вы смогли! С чем я вас и поздравляю! (звучит отбивка) Сейчас работодатели будут подводить итоги. А вас я попрошу листочки, которые вы выбрали в самом начале игры, положить в одну из трех цветных коробок.

Зеленая коробка означает, что игра вам очень понравилась и принесла положительные эмоции, желтая – игра понравилась, но эмоции противоречивые, красная коробка – игра не понравилась, вызывала негативные эмоции. (Участники голосуют)

Спасибо! А сейчас я попрошу вас достать свои мобильные телефоны. На слайде вы видите куар-код и ссылку с паролем для входа в приложение. Когда вы перейдете любым удобным способом в это приложение, вам нужно будет ответить на вопрос «Опишите одним словом квест-игру «Ты сможешь!».

Опрос проходит с помощью приложения Mentimeter. В прямом эфире на экране появляется облако слов из ответов участников (Приложение 8).

(Если итоги не успели подвести) **Ведущий:** Пока ваши работодатели подводят итоги, вы можете пообщаться друг с другом. Встречаемся через 5 минут.

Перерыв для свободного общения.

Включается звуковой сигнал.

Ведущий: Прошу все команды вернуться в зал. Мы готовы повести итоги! Итак, как мы уже говорили, что на работу возьмут самых быстрых, находчивых и сообразительных. Поэтому итоги подводились по нескольким критериям. Оценивалось ваше резюме, его творческое представление, быстрота прохождения специалистов, правильность ответов, слаженность работы команды.

Передаю слово работодателям.

Работодатели озвучивают победителей в своих сферах. Под музыку вручают грамоты и призы победителям. Командам, набравшим меньшее количество баллов, вручаются призы и грамоты по номинациям: самые креативные, находчивые, дружные, активные, умные, хитрые и т.д.

Ведущий: Ребята, благодарим вас за участие в квест-игре «Ты сможешь!». Ждем новых встреч!

3. Схема самоанализа квест-игры

степень достижения поставленных целей

Степень активности участников при выполнении заданий

Соответствие содержания, информативности и объема материала образовательно-воспитательной программе, возрасту, уровню подготовленности участников

Педагогический такт и коммуникабельность в общении с участниками, эмоциональная атмосфера.

удовлетворенность самого педагога

наличие доверительно-уважительной, эмоционально положительной обстановки, увлеченность и включенность коллектива специалистов и воспитанников в процесс

Заключение

Наиболее популярной и результативной среди детей и подростков формой организации профориентационных мероприятий является квест-игра.

В профориентационной работе с обучающимися квест может использоваться как форма мероприятия, позволяющая развивать коммуникативные, общекультурные, профессиональные компетенции и личностные качества, необходимые будущим профессионалам, и как вариант оценочного средства, позволяющего проверить уровень сформированности компетенций, умений использовать полученные знания и навыки в практических ситуациях.

Во время проведения игры-квеста, участники становятся более раскрепощенными в общении, повышают познавательно-речевую активность, учатся вместе решать задачи, согласовывать различные точки зрения, брать на себя ответственность, разделять и адекватно воспринимать успехи и неудачи команды, что приводит к сплочению подростково-юношеского коллектива и развитию навыков коллективного взаимодействия. Тот факт, что общий результат и успех команды зависит от вклада каждого участника, позволяет каждому члену команды проявиться индивидуально.

Список использованных источников

1. Квест-технологии в профориентационной работе с обучающимися (из опыта работы) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://xn--j1ahfl.xn--p1ai/library/kvesttehnologii_v_proforientacii_noj_rabote_s_obu_000314.html#:~:text=%D0%92%20%D0%BF%D1%80%D0%BE%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%B8%D0%B5%D0%BD%D1%82%D0%B0%D1%86%D0%B8%D0%BE%D0%BD%D0%BD%D0%BE%D0%B9%20%D1%80%D0%B0%D0%B1%D0%BE%D1%82%D0%B5%20%D1%81%20%D0%BE%D0%B1%D1%83%D1%87%D0%B0%D1%8E%D1%89%D0%B8%D0%BC%D0%B8%D1%81%D1%8F,%D0%B8%20%D0%BD%D0%B0%D0%B2%D1%8B%D0%BA%D0%B8%20%D0%B2%20%D0%BF%D1%80%D0%B0%D0%BA%D1%82%D0%B8%D1%87%D0%B5%D1%81%D0%BA%D0%B8%D1%85%20%D1%81%D0%B8%D1%82%D1%83%D0%B0%D1%86%D0%B8%D1%8F%D1%85
2. Коммуникативная компетентность [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%BE%D0%BC%D0%BC%D1%83%D0%BD%D0%B8%D0%BA%D0%B0%D1%82%D0%B8%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F_%D0%BA%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D0%B5%D1%82%D0%B5%D0%BD%D1%82%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D1%8C#:~:text=%D0%9A%D0%BE%D0%BC%D0%BC%D1%83%D0%BD%D0%B8%D0%BA%D0%B0%D1%82%D0%B8%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F%20%D0%BA%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D0%B5%D1%82%D0%B5%D0%BD%D1%82%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D1%8C%20%E2%80%94%20%D1%8D%D1%82%D0%BE%20%D0%B2%D0%BB%D0%B0%D0%B4%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5,%D0%B2%D1%8B%D1%80%D0%B0%D0%B6%D0%B0%D1%8E%D1%89%D0%B8%D1%85%D1%81%D1%8F%20%D0%B2%20%D1%80%D0%B0%D0%BC%D0%BA%D0%B0%D1%85%20%D0%B4%D0%B0%D0%BD%D0%BD%D0%BE%D0%B9%20%D0%BF%D1%80%D0%BE%D1%84%D0%B5%D1%81%D1%81%D0%B8%D0%B8
3. Компетенции – это... [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://ontask.ru/start-career-counseling/kompetencii-eto.html>
4. Что такое профориентация [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://ontask.ru/start-career-counseling/chto-takoe-proforientaciya.html#i-4>

Таблица 1 – Этапы квест-игры

<i>n/n №</i>	<i>Этап квест-игры</i>	<i>Содержание этапа</i>	<i>Запланированное время</i>
Этап подготовки			
1.	Предварительная подготовка организатором (ведущим) с помощниками (специалистами) на этапах	- объяснение правил квест-игры - распределение ролей, - подбор реквизита и костюмов, - объяснение правил проведения личных этапов, - объяснение правил ведения протоколов.	Минимум за сутки до начала квест-игры
Этап организации			
2.	Инструктаж участников квест-игры	оглашение правил, деление на команды, выдача бланков для резюме, представление работодателей командам-участницам	10 мин
3.	Подготовка резюме командами	участники команды пишут на бланках резюме в зависимости от выбора направления профессии: техническая, гуманитарная, творческая; придумывают творческое представление своей команды	15 мин
4.	Устройство на работу	показывают творческое представление своей команды и резюме работодателю в порядке очереди, которая формируется по скорости подачи резюме	20 мин
5.	Оглашение вердикта работодателями	командам объявляется, что все резюме, поданные работодателям, рассмотрены и высоко оценены. На работу возьмут первых, кто пройдет всех специалистов. Командам выдают Обходные листы	5 мин
Этап проведения			
6.	Квест-игра	команды проходят всех специалистов из Обходного листа	30 мин
Этап анализа и обобщения			
7.	Рефлексия участников квест-игры	ведущий обсуждает квест-игру с участниками команд, помощники ведущего ведут подсчет баллов, определяют победителей, подписывают грамоты	10 мин
8.	Объявление и награждение победителей		10 мин
9.	Самоанализ квест-игры		-
Продолжительность игрового процесса			1 час 40 мин

Таблица 2

Специалист	Задание для команд	Оборудование	Примечание
Больница	Пройти медосмотр: Хирург – попрыгать по 5 раз на правой, потом на левой ноге; ЛОР – повторить скороговорку, сказанную очень тихо; Невролог – с закрытыми глазами поднести к носу указательный палец правой, затем левой руки	Белый халат и шапочка, Скороговорка, Протокол, Печать, Ручка	Сказать, что нужно пройти в СЭС сан. минимум, после этого печать
СЭС	Сдать санминимум – написать правила на тему «Чистота – залог здоровья!»	Белый халат, Бумага Печать, Ручка	Печать ставить на бланке ответов
ПЧ	Пройти тест по пожарной безопасности – ответить на вопросы	Каска пожарного, Вопросы, Бланки ответов, Протокол, Печать Ручка	Забывать поставить печать!
Полиция	Сдать на права: тест по ПДД	Фуражка полицейская Вопросы, Бланки ответов, Протокол, Печать Ручка	Забывать поставить подпись!
Банк	Открыть счет в банке: прочитать договор мелким шрифтом и найти ошибки, поставить в договоре подписи всех участников 5 раз	Бланки договора Протокол, Печать Ручка	
КПК	Пройти КПК: построиться по росту, алфавиту, от 1 января до 31 декабря	Протокол, Печать Ручка	Сначала отправить за дипломом
Учебное заведение	Получить диплом об образовании: отгадать загадки и ребусы	Загадки, Бланки Дипломов, Печать Ручка	Количество баллов и печать ставить на бланке Диплома

Резюме

Мои намерения	Соискание должности _____
Дата рождения	
ФИО (название команды)	
Адрес, телефон	
Образование	
Опыт работы	
Достижения	
Лучшие качества	
Дополнительные сведения (владение компьютером, иностранные языки)	
Как вы себя представите при собеседовании	

Обходной лист

Задание	Отметка о прохождении
Пройти медосмотр	
Пройти технику пожарной безопасности	
Получить водительское удостоверение	
Пройти курсы повышения квалификации	
Открыть счет в Банке	

Кабинет
хирурга

Кабинет
отоларинголога

Кабинет
невролога

Санэпидем-
станция

Пожарная
часть

Полиция

Банк

**Учреждение
дополнительного
образования**

Учебное заведение (ВУЗ)

Общий протокол

№	Название команды	Работодатель	Больница	ПЧ	Полиция	Банк	КПК	Итого
		<i>13б.</i>	<i>6б.</i>	<i>10б.</i>	<i>10б.</i>	<i>5б.</i>	<i>8б.</i>	<i>52б.</i>
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								

Счетная комиссия: _____ / _____ /

_____ / _____ /

_____ / _____ /

_____ / _____ /

_____ / _____ /

Протокол медика

Пройти м/о:

Хирург – попрыгать по 5 раз на правой, потом на левой ноге;

ЛОР – повторить скороговорку, сказанную очень тихо;

Невролог – с закрытыми глазами поднести к носу указательный палец правой, затем левой руки.

Сказать, что нужно пройти в СЭС сан. минимум, после этого печать и подпись!

№	Название команды	Хирург	ЛОР	Невролог	Сан. мин.	Итого
		<i>1б.</i>	<i>1б.</i>	<i>1б.</i>	<i>3б.</i>	<i>6б.</i>
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						

Протокол СЭС

Придумать и написать правила на тему «Чистота – залог здоровья!»

Время – 1мин 30 сек

Баллы: до 5 правил – 1 балл, 5-10 правил – 2 балла, больше 10 – 3 балла.

№	Название команды	Баллы
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		

Протокол Пожарного

Ответь на 10 вопросов по ПБ за 2 мин.

1 верный ответ = 1 балл

Забывать поставить печать в Обходном листе!

№	Название команды	Баллы
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		

Протокол Полицейского

Сдают теорию для получения водительского удостоверения

Ответь на 10 вопросов по ПДД за 2 мин.

1 верный ответ = 1 балл

Забывать поставить подпись в Обходном листе!

№	Название команды	Баллы
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		

Протокол Банка

Открыть счет в банке:

- прочитать договор мелким шрифтом и найти ошибки (одна найденная ошибка=1 баллу),

- поставить в договоре подписи всех участников 5 раз

№	Название команды	Найденные ошибки 5 б.
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		

Протокол учреждения дополнительно образования (КПК)

- *сначала отправить за Дипломом*

- построиться по: росту, алфавиту, от 1 января до 31 декабря

№	Название команды	Диплом 5 б.	Работа в команде 3 б.	Итого 8 б.
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

Протокол учебного заведения

Получить диплом об образовании: отгадать загадки и ребусы

1 отгаданное задание = 1 балл

Количество баллов и печать ставить на бланке Диплома

№	Название команды	Итого 5 б.
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		

Бланки ПДД

Команда _____

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____

Команда _____

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____

Команда _____

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____

Команда _____

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____

Команда _____

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____

Команда _____

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____

Бланки дипломов

<p>Диплом выдан: Команде _____</p> <p style="text-align: center;">Итоговый балл аттестации</p> <p style="text-align: center;">_____</p> <p style="text-align: center;">_____ / _____</p>	<p>Диплом выдан: Команде _____</p> <p style="text-align: center;">Итоговый балл аттестации</p> <p style="text-align: center;">_____</p> <p style="text-align: center;">_____ / _____</p>
<p>Диплом выдан: Команде _____</p> <p style="text-align: center;">Итоговый балл аттестации</p> <p style="text-align: center;">_____</p> <p style="text-align: center;">_____ / _____</p>	<p>Диплом выдан: Команде _____</p> <p style="text-align: center;">Итоговый балл аттестации</p> <p style="text-align: center;">_____</p> <p style="text-align: center;">_____ / _____</p>
<p>Диплом выдан: Команде _____</p> <p style="text-align: center;">Итоговый балл аттестации</p> <p style="text-align: center;">_____</p> <p style="text-align: center;">_____ / _____</p>	<p>Диплом выдан: Команде _____</p> <p style="text-align: center;">Итоговый балл аттестации</p> <p style="text-align: center;">_____</p> <p style="text-align: center;">_____ / _____</p>
<p>Диплом выдан: Команде _____</p> <p style="text-align: center;">Итоговый балл аттестации</p> <p style="text-align: center;">_____</p> <p style="text-align: center;">_____ / _____</p>	<p>Диплом выдан: Команде _____</p> <p style="text-align: center;">Итоговый балл аттестации</p> <p style="text-align: center;">_____</p> <p style="text-align: center;">_____ / _____</p>

Задание по пожарной безопасности

1. Имя героя древнегреческих легенд, принёсшего огонь людям?

- А. Зевс
- Б. Геракл
- В. Прометей

2. Что не является средством тушения пожара?

- А. Вата
- Б. Песок
- В. Вода

3. Твои действия при обнаружении после прогулки сильного задымления в квартире.

- А. Открыть окна и проветрить квартиру
- Б. Закрыть дверь и вызвать 01.
- В. Нет правильного ответа.

4. Первые действия при коротком замыкании включенного в сеть электроприбора.

- А. Залить электроприбор водой
- Б. Взяться за электроприбор
- В. Обесточить электросеть

5. Как называется выход из помещения в случае пожара?

- А. Подземный
- Б. Проходной
- В. Запасной

6. Чем сопровождается пожар?

- А. Дымом
- Б. Молнией
- В. Салютом

7. Безопасное место, где можно сушить бельё.

- А. Над газовой плитой;
- Б. Рядом с газовой плитой;
- В. На балконе.

8. Как называются поднимающиеся вверх серые клубы – летучие продукты горения?

- А. Облака
- Б. Дым
- В. Туман

9. Выберите предметы, с которыми можно безопасно играть.

- А) Бенгальские свечи;
- Б) Мяч;
- В) Спички;

10. По какому номеру звонить, если почувствовали запах газа?

- А. 02
- Б. 03
- В. 04

КЛЮЧ к тесту "Правила пожарной безопасности"

- 1)В
- 2)А
- 3)Б
- 4)В
- 5)В
- 6)А
- 7)В
- 8)Б
- 9)Б
- 10)В

Задание «Правила дорожного движения»

1. Сигнал светофора, на который движение запрещено.
2. Место для ожидания транспорта.
3. Что должно быть в руках у сопровождающих группу детей?
4. Можно ли оглядываться на оклик товарища при переходе через проезжую часть?
5. Дорожный знак для лежешок.
6. Водитель по-другому.
7. Устройство, служащее для определения скорости, применяемое сотрудниками Госавтоинспекции.
8. Линии, надписи и другие обозначения на проезжей части.
9. Человек, контролирующий движение.
10. Время суток, когда участники движения очень плохо видят друг друга.

Ответы - Правила дорожного движения

1. (Красный)
2. (Остановка)
3. (Флажок)
4. (Нельзя)
5. («Кемпинг», «Место отдыха»)
6. (Шофер)
7. (Радар)
8. (Разметка)
9. (Регулировщик)
10. (Ночь)

Задание в Банке

Идёт урок математики. Учитель пишет на доске мелом примеры. Дети решают их в тетрадке. Следующий урок – пение. Мы будем разучивать весёлую песню. На музыке у меня хорошие отметки.

Идёт урок математики. Учитель пишет на доске мелом примеры. Дети решают их в тетрадке. Следующий урок – пение. Мы будем разучивать весёлую песню. На музыке у меня хорошие отметки.

Идёт урок математики. Учитель пишет на доске мелом примеры. Дети решают их в тетрадке. Следующий урок – пение. Мы будем разучивать весёлую песню. На музыке у меня хорошие отметки.

Идёт урок математики. Учитель пишет на доске мелом примеры. Дети решают их в тетрадке. Следующий урок – пение. Мы будем разучивать весёлую песню. На музыке у меня хорошие отметки.

Идёт урок математики. Учитель пишет на доске мелом примеры. Дети решают их в тетрадке. Следующий урок – пение. Мы будем разучивать весёлую песню. На музыке у меня хорошие отметки.

Идёт урок математики. Учитель пишет на доске мелом примеры. Дети решают их в тетрадке. Следующий урок – пение. Мы будем разучивать весёлую песню. На музыке у меня хорошие отметки.

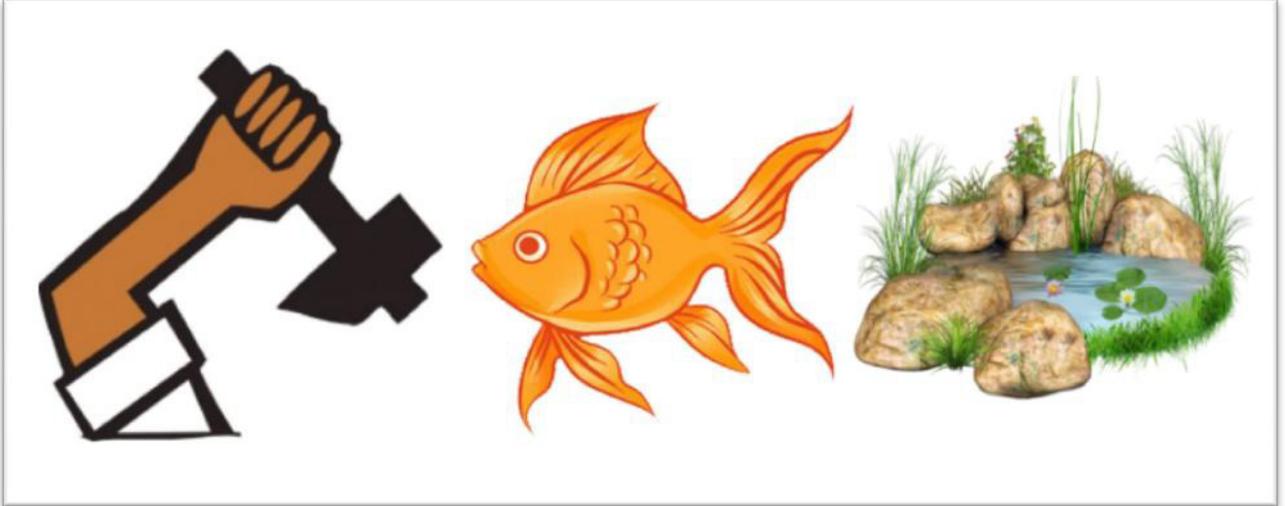
Идёт урок математики. Учитель пишет на доске мелом примеры. Дети решают их в тетрадке. Следующий урок – пение. Мы будем разучивать весёлую песню. На музыке у меня хорошие отметки.

Ответы

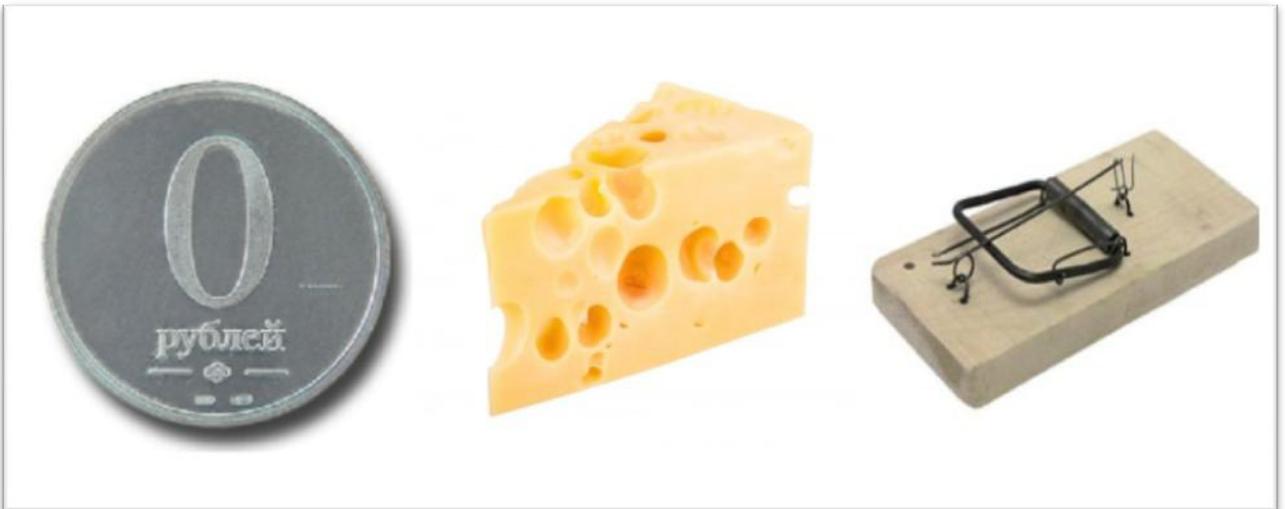
Идёт урок математики. Учитель пишет на доске мелом примеры. Дети решают их в тетрадке. Следующий урок – пение. Мы будем разучивать весёлую песню. По музыке у меня хорошие отметки.

Задание в учебном заведении

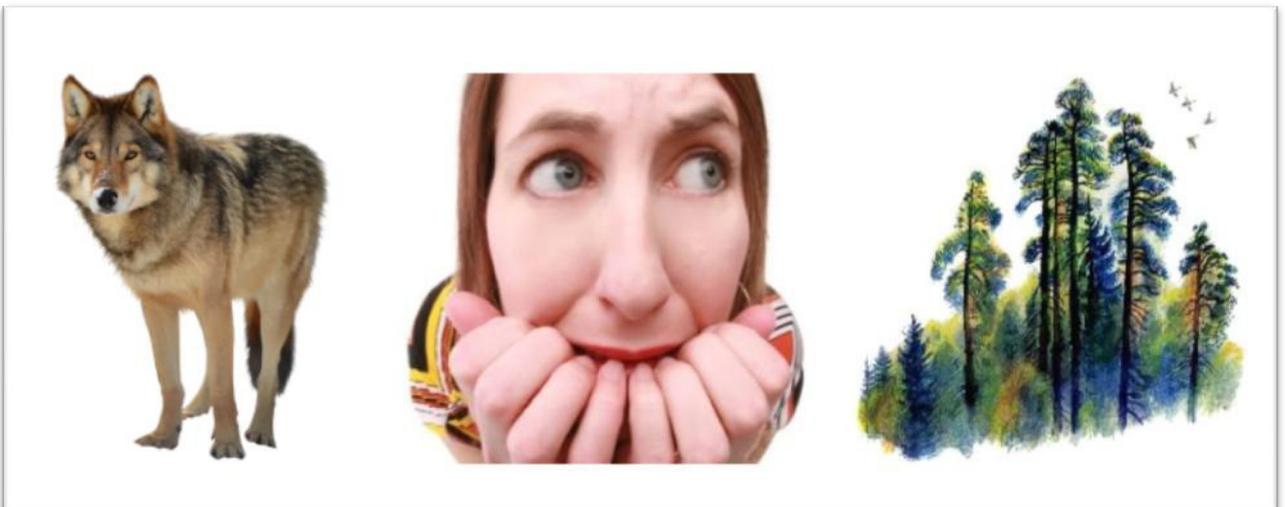
Угадать пословицы



Без труда не вытащишь и рыбку из пруда



Бесплатный сыр бывает только в мышеловке



Волков бояться — в лес не ходить



Любишь кататься – люби и саночки возить



У семи нянек дитя без глаза



Цыплят по осени считают

Скороговорка для отоларинголога

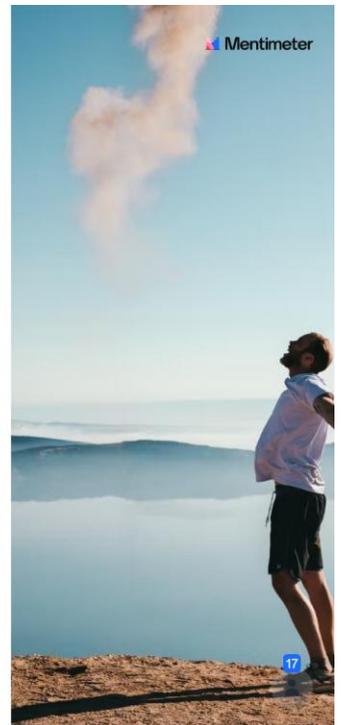
Купила бабуся бусы Марусе

Пример QR-кода и ответов в приложении «Mentimeter»



Опишите одним словом
квест-игру "Ты сможешь!"

классно
забавно
скучно
смешно
весело
супер круто
интересно
огонь
сложно



**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 603332450510203670830559428146817986133868576024

Владелец Непряхина Татьяна Станиславовна

Действителен с 10.03.2022 по 10.03.2023