

Методическая разработка
квест-игры «Первая помощь»
к ДОП «Ветеринария для самых юных»
(2-й год обучения)

Педагог дополнительного образования
Баранова Татьяна Владимировна

Пояснительная записка.

Направленность.

Квест-игра «Первая помощь» - это учебно-методическая разработка естественнонаучной направленности. Квест-игра создана для закрепления у детей представлений о оказании первой помощи животным.

Актуальность.

Одной из задач дополнительного образования является содействие самоопределению обучающихся, в том числе профессиональному самоопределению.

Задача педагогов дополнительного образования состоит не только в том, чтобы сформировать определенный объем знаний, но и, применяя целесообразную именно для этого возраста игровую технологию, способствовать приобретению навыков в практической деятельности.

Педагогическая цель и задачи:

Используя игровую технологию, способствовать развитию познавательной активности обучающихся.

Задачи:

Обучающие:

- закрепить знания обучающихся об оказании первой помощи.

Развивающие:

- расширение кругозора, знаний об оказании первой помощи;

Воспитательные:

- способствовать формированию положительного отношения к знаниям, воспитание мотивов учения, интересов и любознательности;
- воспитание отзывчивости по отношению к животным.

Познакомившись с этой игрой, дети приобретают знания об оказании первой помощи животным. Игра способствует духовно-нравственному воспитанию, предоставляет возможность профессиональной пробы в области ветеринарии. В ходе игры у обучающихся развивается критическое мышление, формируются навыки кооперирования (сотрудничества).

Целевая аудитория: Игра рассчитана на детей от 7-12 лет.

Условия проведения: продолжительность игры 20 минут. Для успешного хода игры необходимо, чтобы обучающиеся на момент проведения игры владели необходимой информацией, в частности знали приемы оказания первой помощи животным при обморожении, ожогах, отравлениях и т.д.

Реквизит: Конверты с заданиями (5 конвертов). Листочки-черновики и ручки.

Ход квест-игры:

Конверт с первым заданием лежит на столе педагога. Детям выдаются листочки-черновики и ручки.

Первое задание подобрать к карточкам «ожог», «обморожение», «кровотечение», «отравление» правильные карточки с рисунками.

Далее идет загадка, разгадав которую, дети найдут место, где спрятан конверт со вторым заданием.

Загадка: Нет ни рук, ни ног у зверя,

И не нужно, не потеря —

Он легко в траве скользит,

А приблизившись — шипит...

Ответ: Змея

Во втором задании дети должны расшифровать по коду фразу, что нельзя делать, если животное наступило на гвоздь или стекло.

2 вопрос

Что нельзя делать, если животное наступило на стекло или гвоздь. Расшифруй по коду фразу и ты узнаешь, чего ни в коем случае нельзя делать в этой ситуации. А из оставшихся прямоугольников составь слово-подсказку.

!	А	Б	В	Г
1	тин	вы	пред	ть
2	ино	из	бо	ны
3	ра	та	ный	ки
4	ски	мет	ва	род

Б1 Б3 А4 В4 Г1 А2 Г4 В3 В1 Б4 Б2 А3 Г2

Ответ: Вынимать

Чтобы найти конверт с третьим заданием их опять ждет загадка.

Загадка: Уж ее и старше нет.

И она-то рассказала

Тайну, о которой знала

И которую хранила,

Буратино ключ вручила:

«Вот он, ключик золотой.

В город счастья дверь открой.

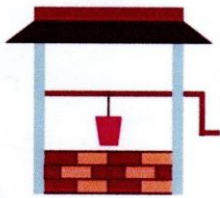
Я ж в пруду останусь тут»

Ответ: Черепаха

Дети находят черепаху под ней конверт с третьим заданием. В третьем задании дети должны разгадать ребус и узнать, что нужно делать при ожоге.

3 вопрос

Представь, что животное обожглось.
Разгадай ребус и ты узнаешь, что нужно
делать при ожоге.



К = Х

еж

Ответ: Холод

Чтобы найти, где лежит четвертое задание они также должны разгадать ребус.



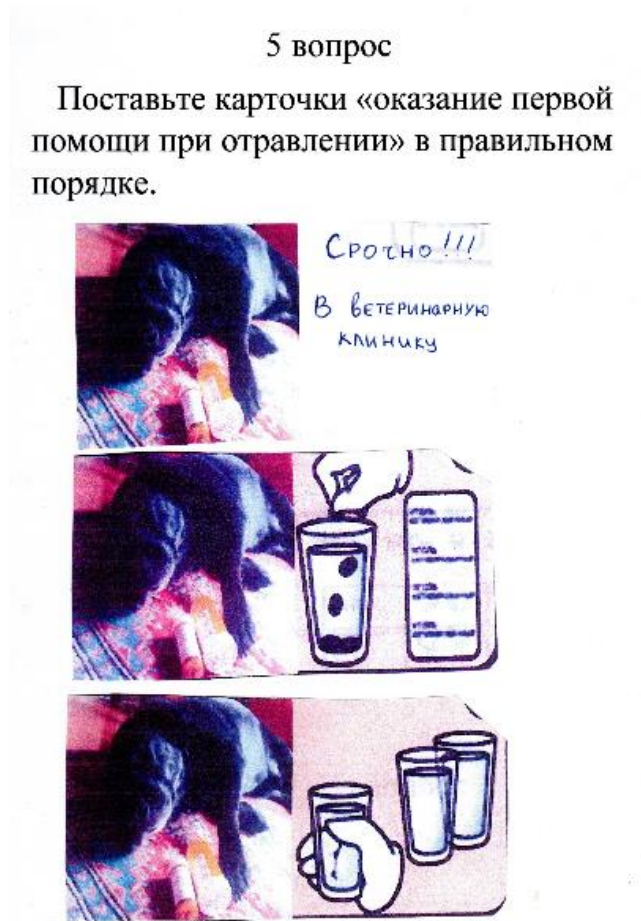
Ответ: Компьютер

В четвертом задании детям надо в правильном порядке расставить карточки оказания первой помощи при обморожении и подобрать ключи к дверям, чтобы узнать, где лежит пятое задание.



Ответ: Ваза

В пятом задании детям надо в правильном порядке расставить карточки оказания первой помощи при отравлении.



Когда дети закончат прохождение квеста их ждет небольшой подарок (наклейки, календарики и т.д.).