

ПОЛОЖЕНИЕ
об игре День штурмана, «Контрольная прокладка»
игра для учащихся морских классов.

Руководитель игры: капитан-наставник Класса Юных Моряков «ФРЕГАТ»
Стариков Сергей Александрович

Участники игры:

Команды обучающихся морских классов начальной школы.

Возраст участников:

- команды (8-10 человек) учащихся морских классов (3-5 классы ОУ, 7-12 лет).

Цели игры:

- расширить знания детей о составе экипажа корабля;
- способствовать развитию сообразительности, находчивости, сплочению классного коллектива;
- ранняя профориентация;
- патриотическое и гражданское воспитание детей;
- распространение опыта работы морских классов.

Задачи:

- пропаганда морского воспитания;
- создание условий для формирования детских коллективов;
- формирование и практическое закрепление знаний, умений и навыков морского дела;
- методическая поддержка морских классов в начальной школе;
- распространение опыта работы в морских классах общеобразовательных организаций на уровне начального общего образования.

Место и время проведения:

23 (27) января 2015 года

Продолжительность игры: 1 час 30 минут.

Место проведения: актовый зал.

На базе ГБОУ СОШ № 301 Фрунзенского района Санкт-Петербурга.

СПб, улица Ярослава Гашека, дом 10, корп.2. (ближайшая станции метро «Купчино»).

Предварительная подготовка команды:

Сложность заданий и конкурсов соответствует уровню подготовки учащихся начальной школы. Но для большей результативности игры рекомендуется предварительная подготовка по следующим вопросам:

- История изобретения компаса и умение пользоваться им;
- Навигационные карты и условные обозначения на них;
- Штурманские приборы;
- Морские (международные) названия сторон света. Основные румбы.
- Основные размерения корабля.

С 1997 года, в соответствии с приказом Главнокомандующего ВМФ Российской Федерации № 253 от 15 июля 1996 года «О введении годовых праздников и профессиональных дней по специальности», День штурмана Военно-Морского Флота отмечается 25 января, в день основания штурманской службы Российского флота.

Необходимость подготовки отечественных капитанов и штурманов возникла с началом строительства в России военного флота. Реализацией этой идеи стало создание в Москве Школы математических и навигацких наук в Сухаревой башне. В указе Петра I от (12) 23 января 1701 года было сказано: «Быть математических и навигацких, то есть мореходных хитростно искусств учению». Этот день является датой основания штурманской службы российского флота, но официальное празднование установлено на 25 января.

Многие известные флотоводцы начинали воинскую службу с должности штурмана корабля. Среди них и адмиралы, заложившие основу современного флота России, такие как С.Горшков, В.Михайлин, А.Михайловский, и многие другие. В истории великих географических открытий имена штурманов стоят в одном ряду с командирами кораблей и адмиралов. Только в Приморском крае имена штурманов российского флота увековечены в названиях 64 мысов, 12 островов, 3 полуостровов, 9 бухт.

Профессия корабельного и флагманского штурмана считается особенно трудной и ответственной, а также, в Правилах организации штурманской службы на кораблях ВМФ записано: «работа штурмана в походе носит творческий характер». Причем сегодня речь идет о штурманской службе не только ВМФ, но и всего флота России.

Оборудование помещения:

- столы по количеству команд (станций);
- штурманская карта с маршрутом плавания;
- прокладочный инструмент.

Ход игры.

1. Представление команд.

2. Конкурс капитанов:

«По морям, по волнам»

Капитаны по очереди называют известные им моря.

3. Конкурс:

«Как корабль назовешь ...»

Командам раздаются названия корабля, разрезанное по буквам. Каждая команда должна как можно быстрее составить слово – название команды.

4. Конкурс:

«Морская карта рассказывает»

Определить на карте

- Количество маяков;
- Самую большую глубину;

- Подводные скалы, отмели;
- Затонувшие суда.

5. Конкурс:

«Штурманский инструмент»

Выбрать инструмент, необходимый для работы на карте

6. Конкурс:

«Контрольная прокладка»

Работа на штурманской карте:

- Подписать стороны света;
- Прокладывать курс по заданному маршруту в указанные точки.
(графический диктант)

7. Задания в точках маршрута:

1. Изобрести компас (из предложенных деталей собрать компас);
2. Найти по компасу и показать стороны света;
3. Найти север по звездам;
4. Черный ящик – узелки;
5. Пройти по фарватеру;

8. Подведение итогов.

Руководитель оставляет за собой право вносить изменения в ход игры.

Результат определяется жюри по итогам набранных призовых баллов.

Команды-участники награждаются сертификатами. Команды-победители награждаются дипломами. Сертификаты и дипломы предоставляются городским ресурсным центром «Морской технический колледж»

Подача заявок на игру:

Для участия в игре приглашаются 3 - 4 команды.

Срок подачи заявок до 18 января.

Контактный телефон: **8-921-348-66-60, 8-921-759-78-73.**

Эл. почта: starsergei@yandex.ru