

УДК 372.893

МУЗЕЙНЫЙ КВЕСТ «ЛЮБИ И ЗНАЙ СВОЙ ГОРОД»

Зайцева О.С.

МБОУ «Школа №59», г. Рязань, Российская Федерация

E-mail: zaitseva.olga.sergeevna@gmail.com

Аннотация. Целью музейного квеста, о котором идёт речь в статье, является необходимость углубить и расширить знания учащихся об истории родного края, школы, знаменитых соотечественниках.

Исследовательские возможности квеста раскрываются при полной самостоятельности учащихся, которая является обязательным условием этого типа игры. Учитель выступает только дистанционным модератором – он не направляет действия участников, не распределяет роли внутри группы. Все это школьникам приходится делать самим для успешного достижения результата.

Ключевые слова: школьный музей, квест-игра, музейный квест

MUSEUM QUEST «LOVE AND KNOW YOUR CITY»

Olga S. Zaitseva

MBEI «School №59», Ryazan, Russian Federation

E-mail: zaitseva.olga.sergeevna@gmail.com

Annotation. The purpose of the museum quest is to deepen and expand students' knowledge about the history of their native land, school, famous compatriots.

The research possibilities of the quest are revealed with the complete independence of the students, which is a prerequisite for this type of game. The teacher acts only as a remote moderator - he does not direct the actions of the participants, does not distribute roles within the group. Schoolchildren have to do all this on their own in order to successfully achieve the result.

Keywords: school museum, quest game, museum quest

Цель квеста: углубить и расширить знания учащихся об истории родного края, школы, знаменитых соотечественниках.

Задачи квеста:

- способствовать развитию умений самостоятельного поиска информации;
- воспитывать уважение к истории своей малой родины, страны, чувства патриотизма, чувство ответственности за свое будущее и будущее своей страны.

В игре принимают участие команды по 5-7 человек, от класса участвует одна команда. Игра начинается со старта, где ведущий объясняет правила.

Команда, которая выполнит задание (найдет все верные ответы на карточке ответов, вырежет неверные, прочитает ключевую фразу) за меньшее время, становится победителем. В случае ошибок время команды, затраченное на выполнение заданий, увеличивается: к итоговому времени прохождения квеста добавляется по 1 минуте за каждую ошибку.

Участники команд, занявших 2–3 место, также награждаются грамотами.

1. Организационный этап

Ведущий 1. Здравствуйте, ребята! Мы собрали вас сегодня по одному важному делу. Дело в том, что недавно нам пришло письмо от одного очень известного и уважаемого в нашей школе человека, ветерана войны, бывшего директора школы – Морозова Леонарда Матвеевича. Именно он много лет назад стал одним из основателей школьного музея, который все мы посещали уже не раз. В своем письме Леонард Матвеевич попросил нас проверить, смогут ли нынешние ученики школы ответить на вопросы о школьном музее, подготовленные лично им.

Ведущий 2. Сегодня вы не просто посетите школьный музей – в этот раз, в отличие от прошлых, вы станете не только слушателями и зрителями экскурсии, а настоящими участниками музейного квеста.

Знаете ли вы, что такое квест? (*ответы детей*)

Ведущий 1. Да, вы правы, в переводе с английского языка *quest* — это «поиск, поиск приключений» [1]. Нас сегодня ждёт музейный квест, пройти который вам предстоит, ища предметы и решая головоломки.

Ведущий 2. Ребята, на данный момент команды от классов уже сформированы. Сейчас вы должны придумать название своей команде и девиз. На это вам дается 5 минут. Не забудьте выбрать капитана команды.

Ведущий 1. Итак, представьте, пожалуйста, свои команды, ваших капитанов и озвучьте свой девиз.

Ведущий 2. Сейчас мы начнём путешествие по школьному музею. Каждая команда должна будет выполнить все задания, изложенные на подготовленных карточках (карточек всего 15); ведущие игры засекают время, за которое каждая команда справится с заданиями. А помогут вам в этом экспонаты музея, находящиеся в зале.

Ведущий 1. Вернуться в музей в случае неверного выполнения заданий будет невозможно, поэтому постарайтесь выполнить их максимально качественно и быстро. Если вы выполните все задания верно, вы сможете прочитать послание, которое Леонард Матвеевич адресовал лично вам.

Ведущий 2. Мы определим очерёдность участия команд в квесте, бросив жребий. Прошу капитанов подойти сюда (*капитаны тянут жребий, определяют очерёдность команд на участие в квесте*).

Ведущий 2. Старайтесь выполнить задания аккуратно и правильно за минимальное время. Удачи! Первая команда, вы можете отправляться в музей.

2. Квест-игра поиск ответов среди экспонатов музея

Ведущий. Перед вами карточки с заданиями, все они связаны с историей нашего края и нашей школы. Вы должны дать ответы на эти вопросы, найти их на листе ответов и отметить. В конце квеста вам нужно будет вырезать все неверные ответы из карточки. После чего наложить свою карточку с верными

ответами на письмо Леонарда Матвеевича. Если вы все сделаете правильно, то сможете прочитать послание. После этого время останавливается. Побеждает тот класс, который потратил на выполнение заданий меньше времени.

Участники ищут ответы, используя материалы зала музея. Ведущие засекают время. В это время оставшиеся команды-участники, ожидающие своей очереди, пишут письмо неизвестному солдату.

В результате выполнения заданий при наложении двух карточек (одна – с верными вариантами ответа, из которой вырезаны все неверные, другая – с разнообразными, не связанными друг с другом ключевыми словами) у каждой команды должно получиться высказывание «Теперь историю творите вы».

3. Подведение итогов квеста.

Ведущий. Вот и подошла к концу наша встреча. Осталось только подвести итоги. И мы хотим сейчас предоставить слово участникам. Что вам понравилось больше всего? Что вызвало сложности? («Свободный микрофон»).

Заключение

В результате выполнения музейного квеста была достигнута поставленная учителем цель по систематизации знаний учащихся о Рязанской области, знаменитых земляках, ветеранах войны, истории родной школы. Поставленные в начале музейного занятия задачи были выполнены в полной мере.

Список использованной литературы

1. Смуткина Н. «Путешествие в страну мастеров». Игра с элементами квеста для детей подготовительной группы / Н. Смуткина. – Текст : электронный. – URL: <https://www.maam.ru/detskijasad/-puteshestvie-v-stranu-masterov-igra-s-yelementami-kvesta-dlja-detei-podgotovitelnoi-grupy.html> (дата обращения 28.10.2021).

Приложение 1.

Карточка с верными ответами (пустыми оставлены клетки с неверными ответами, которые должны быть вырезаны в конце квеста).

Заместитель директора	Гармонь	
«60 – лет Победы»	Снайпер	
	Федюкова М.А.	Галина
	Зубкова	ИС – 19
Бутузов Михаил Анатольевич	Калинкин Сергей	Анна Масленникова
Морозов Леонард Матвеевич		
	ноябрь	16
	1980	

Приложение 2.

Карточка с ключевыми словами, из которых складывается итоговое высказывание – «Теперь историю творите вы»

правда	школу	теперь
будущее		
историю	открываете	
	честь	делаете
вера		любите
строить	творите	
	вместе	дружеский
	надейтесь	вы

Информация об авторе:

Зайцева Ольга Сергеевна, учитель иностранного языка, МБОУ «Школа №59».

Российская Федерация, 390037 г. Рязань, Касимовское шоссе, 38-б.

Olga S. Zaytseva, English teacher, MBEI School №59.

Russian Federation, 390037 Ryazan, Kasimovskoe highway, 38-b.