

Муниципальное казённое учреждение
«Центр комплексного обслуживания и методологического обеспечения
учреждений образования» г. Пензы

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КВЕСТ-ИГРЫ НА УРОКАХ
ТЕХНОЛОГИИ И ВО ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
В УСЛОВИЯХ РЕАЛИЗАЦИИ ФГОС**

Пенза 2019

Использование квест-игры на уроках технологии и во внеурочной деятельности в условиях реализации ФГОС ООО / Сост. Аверкова М.А. – Пенза, 2019. – 83 с.

Составитель **М.А. Аверкова**, главный специалист муниципального казённого учреждения «Центр комплексного обслуживания и методологического обеспечения учреждений образования» г. Пензы.

Под общей редакцией **Т.Б. Кремнёвой**, заместителя директора муниципального казённого учреждения «Центр комплексного обслуживания и методологического обеспечения учреждений образования» г. Пензы, заслуженного учителя РФ.

Рецензенты: **Л.П. Широкова**, методист Пензенского колледжа пищевой промышленности и коммерции, кандидат педагогических наук, доцент, член-корреспондент Академии профессионального образования; **В.И. Никулин**, кандидат педагогических наук.

В сборник включены дидактические материалы и методические разработки уроков с использованием квест-технологии, подготовленные учителями технологии образовательных организаций города Пензы.

Содержание квест-игр разработано учителями технологии – членами творческой группы при муниципальном казённом учреждении «Центр комплексного обслуживания и методологического обеспечения учреждений образования» г. Пензы: Александровой Г.П. (СОШ № 68), Елшиной И.Г. (СОШ № 10), Михайловой Л.Н. (СОШ № 10), Носковой О.Г. (СОШ № 9), Самарской И.Е. (СОШ № 59), Цыгановой Е.А. (СОШ № 20).

Представленные материалы помогут учителям в организации образовательного процесса по технологии в период реализации ФГОС.

ПРЕДИСЛОВИЕ

Только то обучение хорошо, которое стимулирует развитие, ведет за собой, а не служит просто обогащению ребенка новыми сведениями, легко входящими в его сознание.

Л.С. Выготский

Внедрение ФГОС изменило отношение к результатам обучения и соответственно к формам и методам их измерения. Если ранее оценка результатов обучения была представлена исследованием уровня знаний, умений и навыков обучающегося, то в соответствии с ФГОС оценка результатов носит комплексный характер через степень сформированности у выпускника предусмотренных стандартом компетенций. Задача школы – сформировать у обучающихся «способность мыслить, способность вырабатывать свое собственное, личное знание, способность вести продуктивную исследовательскую деятельность, способность выстраивать свою собственную, личностную траекторию в мире человеческой культуры».

Для реализации требований к результатам освоения образовательных программ учитель должен максимально использовать возможности современных образовательных технологий. ФГОС нового поколения требует использования в образовательном процессе технологий деятельностного типа. Деятельностные технологии обучения обеспечивают включение детей в поисково-исследовательскую деятельность. При данном подходе ребенок не просто усваивает знания, а «открывает» их в процессе собственной деятельности. Наиболее эффективными в плане актуализации познавательной активности обучающихся являются образовательные квест-технологии.

Говоря о квесте и игровых технологиях, нельзя при этом не углубиться в само понятие игры, чтобы определить её роль в развитии обучающегося. Игра – сама по себе уникальное явление. Не случайно ее важность для жизни человека в целом отмечал еще Й. Хейзинга в своей книге «Homo Ludens» («Человек играющий»). По мнению знаменитого историка и культуролога, вся жизнь человека подобна игре. Игра в понимании обычного человека – это дело, которое противостоит серьезности. Но назначение игры, особенно для обучающегося, заключается не просто в самом игровом действии, которое по своей форме может казаться несерьезным, а в том, что в процессе игры ученик получает возможность в легкой и доступной форме совершить открытие чего-то нового для себя.

Для педагога содержательная, отвечающая интересам детей, правильно организованная игра – эффективное педагогическое средство, позволяющее комплексно решать

образовательные и развивающие задачи. Одной из форм, которой в данном случае может воспользоваться учитель, является квест.

Что же такое квест? Английское слово Quest означает «вызов, поиск, приключение». Квест – это игра, во время которой участнику или участникам нужно пройти череду препятствий для достижения какой-либо цели. Свое начало квесты берут еще в эпоху древних цивилизаций. Тем не менее привлечением квеста в школу мы обязаны развитию компьютерных технологий. Впервые термин "веб-квест" (WebQuest) был предложен в 1995 году Берни Доджем, профессором образовательных технологий Университета Сан-Диего (США). Образовательный квест – это проблемное задание, реализующее образовательные цели, с элементами сюжета, ролевой игры, связанное с поиском мест, людей, объектов, информации.

Проходя квест, школьники учатся формулировать проблему, планировать свою деятельность, самостоятельно добывать и систематизировать новую информацию, критически мыслить, решать сложные проблемы, взвешивать альтернативные мнения, поэтому использование квест-технологий на уроках и во внеурочной деятельности особенно актуально в условиях реализации ФГОС ООО.

ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИИ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ

Квест-технология как технология обучения

Актуальность использования квестов в образовательном процессе сегодня осознаётся всеми. Использование квестов способствует воспитанию и развитию качеств личности, отвечающих требованию информационного общества, раскрытию способностей и поддержке одарённых детей.

Квесты могут быть использованы на различных предметах, на разных уровнях обучения в учебном процессе и могут быть отдельным внеклассным мероприятием, они специально разрабатываются под определённую аудиторию. Они могут охватывать отдельную проблему, тему, могут быть и междисциплинарными.

Задачи образовательных квестов:

- Вовлечение каждого обучающегося в активный познавательный процесс. Организация индивидуальной и групповой деятельности школьников, выявление умений и способностей работать самостоятельно.
- Развитие интереса к предмету, творческих способностей, воображения обучающихся; формирование навыков исследовательской деятельности, умений самостоятельно работать с информацией; расширение кругозора, эрудиции, мотивации.
- Воспитание личной ответственности за выполнение задания.

Методический потенциал квест-технологий



Преимущества квест-технологии:

- Квест-игра является привлекательной для обучающегося, позволяет активизировать его внимание и развивать познавательный интерес в ходе выполнения заданий. Квест-игра обладает огромным развивающим потенциалом; не только создаёт условия для поддержки и развития детских интересов и способностей, но и нацелена на развитии индивидуальности ребёнка, его самостоятельности, инициативности, поисковой активности.

- По ходу квеста используется система методов, которая направлена главным образом не на изложение готовых знаний, их запоминание и воспроизведение, а на самостоятельное овладение детьми знаниями и умениями в процессе активной мыслительной и практической деятельности. Обучающиеся получают жизненно важный опыт решения проблем в реальной жизни.

- В ходе реализации квест-игры можно естественным образом осуществлять интеграцию образовательных областей, комбинировать разные виды деятельности и формы работы, решать образовательные задачи в совместной деятельности учителя и детей. В ходе реализации квест-игры можно естественным образом осуществлять интеграцию образовательных областей, комбинировать разные виды деятельности и формы работы, решать образовательные задачи в совместной деятельности взрослого и детей.

- Сама форма квест-игры предусматривает особый, многосторонний тип коммуникации между педагогом и детьми, а также между самими детьми. Обучающемуся отдаётся ведущая роль, а педагог лишь направляет его деятельность в нужном направлении.

- Квесты помогают реализовать принцип сотрудничества. Выполнение игровых заданий невозможно без взаимодействия с другими игроками команды. Важно наладить успешное взаимодействие в команде, прочувствовать и сформировать взаимовыручку, распределение обязанностей, научиться мобилизоваться и очень быстро решать возникающие по ходу игры неожиданные задачи. Проведение квест-игры способствует сплочению коллектива, воспитанию доброжелательных, дружеских взаимоотношений.

- Создаются комфортные условия обучения, при которых каждый ребёнок чувствует свою успешность, интеллектуальную состоятельность, что делает продуктивным сам процесс обучения.

- Возможность введения в игру разнообразных заданий позволяет не только решать бесчисленное множество интеллектуальных и творческих задач, но и превращает каждый квест в уникальный продукт. Это может быть: создание плаката, коллажа, рекламы, изготовление изделий в различных техниках, поэтические поединки, короткие музыкальные, танцевальные театральные постановки и т.д.

Квест-технология способствует формированию у обучающихся следующих универсальных учебных действий (УУД):

в сфере личностных УУД:

- широкая мотивация учебной деятельности;
- учебно-познавательный интерес к новым общим способам решения учебных задач;
- способность к принятию решений с учетом конкретных условий и наличия фактической информации;
- уверенность в своих силах;
- способность к самооценке на основе критерия успешности учебной работы;

в сфере познавательных, коммуникативных и регулятивных УУД:

- самостоятельно оценивать правильность выполнения действий и вносить коррективы;
- принимать решения с учетом конкретных условий, то есть умение оценить альтернативы и выбрать оптимальный вариант;
- рассуждать логически, включая установление причинно-следственных связей;
- проводить сравнение и классификацию, выбирая критерии для указанных логических операций;
- делать умозаключения и выводы, четко формулировать, высказывать и аргументировать свою позицию;
- соотносить свою позицию с мнениями партнеров, сотрудничать с партнерами при выработке общего решения проблемы;
- осуществлять рефлексию в отношении действий по решению учебных и познавательных задач.

Классификация квестов

1. По длительности выполнения: краткосрочные и долгосрочные. Кратковременный квест используется для углубления знаний, их интеграции, рассчитан на одно-три занятия. Длительный квест используется для углубления и преобразования знаний обучающихся, рассчитан на длительный срок – месяц, четверть, год.

2. По предметному содержанию: моноквесты и межпредметные квесты.

3. По типу заданий, выполняемых обучающимися:

• **Линейные**, в которых игра построена по цепочке: разгадав одно задание, участники получают следующее, и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут.

• **Штурмовые**, где все игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути решения задач.

• **Кольцевые** представляют собой тот же «линейный» квест, но замкнутый в круг. Команды стартуют с разных точек, которые будут для них финишными.

4. По месту проведения: замкнутое или открытое пространство. Квесты в классе, в помещении школы, на школьной территории; смешанные варианты, в которых сочетается и перемещение участников, и поиск, и использование информационных технологий, и сюжет, и опережающее задание-легенда.

5. По структуре: последовательные квесты; квесты-проекты; квесты-бродилки.

6. По назначению: интеллектуальный; образовательный; промоквест; социальный; тимбилдинг; развлекательный.

7. По форме реализации: образовательные веб-квесты; «живые» квесты; пешеходный; тематический выездной; автоквест; квест в чужом городе; квест в торговом центре и др.

Особый интерес представляют «живые» квесты, направленные на выполнение определённого проблемного задания, реализующего воспитательно-образовательные цели, с элементами сюжета, ролевой игры, связанного с поиском мест, объектов, людей, информации. При этом для достижения цели могут быть использованы ресурсы территории, в границах которой происходит перемещение участников.

Принципы построения квестов

Принцип навигации. Педагог выступает как координатор процесса, направляет детей, «наталкивает» на правильное решение, но окончательные выводы дети делают самостоятельно. Задача педагога: мотивировать ребёнка на самостоятельный поиск информации.

Принцип доступности заданий. Задания соответствуют возрасту и индивидуальным особенностям школьников.

Принцип системности. Задания логически связаны друг с другом, а также с заданиями ранее пройденных квестов.

Принцип эмоциональной окрашенности заданий. Методические и образовательные задачи спрятаны за игровыми приёмами.

Принцип интеграции. Использование разных видов деятельности и интеграция образовательных областей при проведении квестов.

Принцип вариативности. Предоставление выбора заданий, способов действий.

Принцип присутствия импровизационной экспромтной составляющей.

Не всегда дети чётко должны выполнять задания, которые даёт педагог, очень хорошо, что что-то вдруг пошло не так и именно не в репетированной, не в предсказуемой ситуации происходит развитие самого педагога. Педагог на протяжении всего поиска может с лёгкостью менять мизансцены, добавлять или убирать задания. Очень важна естественность происходящего в проведении квестов. Когда педагог очень жёстко выстраивает ход квеста и он становится чётко структурным, естественность восприятия ученика нарушается, он попадает в рамки, а рамки противоречат свободе выбора, экспромту, спонтанности, креативности.



МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ОРГАНИЗАЦИИ И ПРОВЕДЕНИЮ КВЕСТ-ИГРЫ

Этапы проведения квеста

Подготовительный этап.

Формулировка цели, темы и создание контента всего мероприятия. Продумывается оформление, в том числе музыкальное, реквизит, костюмы и т.д. Готовятся карты – маршруты, задания.

Основной этап.

Инструктаж обучающихся по технике безопасности, по использованию гаджетов в работе. Организация работы обучающихся в группах (оглашается легенда игры и командам вручается маршрутный лист с заданиями).

Итоговый этап.

Подведение итогов, презентация результатов квеста, оценивание обучающихся, рефлексия.

Алгоритм проведения квеста

1. Определить цели и задачи.
2. Определить целевую аудиторию.
3. Определить необходимое пространство и ресурсы.
4. Сформировать состав участников (педагоги, дети, родители), рассчитать количество организаторов и помощников.
5. Разработать легенду игры, её формат и правила, написать сценарий (конспект).
6. Подготовить задания, реквизит для игры.
7. Назначить дату и замотивировать участников.
8. Проведение игры.
9. Обобщение и презентация результатов игры (рассказ, коллаж, газета, информационный листок и пр.).
10. Провести анализ полученных результатов (слабые, сильные стороны, возможности и угрозы).



Рекомендации по разработке технологической карты (сценария) квеста

Сценарий квеста объединяет сюжетными линиями исследовательские площадки, в которых выполняются задания, учитывая штрафы или бонусы для команд или отдельных игроков.

–Выбирается образ, тип прохождения игры:

- театрализация;
- экскурсия;
- строго по маршруту / свобода выбора маршрута;
- комбинированный, объединяющий несколько вариантов.

–Определяется сюжет игры, который может быть сквозным или объединен героем, автором, событиями, хронологией времени и т. д.

–Разрабатываются задания.

Можно использовать следующие типы заданий:

- *интеллектуальные* (аналитическая задача, вопросы в виде ребуса, кроссворда, словоломки, разгадки закодированного буквенного или числового текста и т.д.);
- *ориентировочные* (найти выход по карте, найти подсказку или место (здание, предмет) на карте или в реальности и т.п.);
- *технические* (собрать изделие, сконструировать модель и т.д.);
- *спортивные* (попасть в цель, пробежать и т.п.);
- *творческие* (нарисовать);
- *комбинированные*;
- *бонусное задание* – необязательное, но дает дополнительные очки или время.

Подсказки – помощь в прохождении заданий (наводящие вопросы, ответы на дополнительные вопросы, загадки в специально сделанных файлах/презентациях на компьютере, в Интернете).

БАНК КВЕСТ-ИГР ПО ТЕХНОЛОГИИ

Квест-уроки по технологии

• Квест-игра «Юный Предприниматель».

Квест подразумевает несколько разных станций, на которых командам необходимо выполнять различные задания. Результатом прохождения квеста может стать появление креативных и актуальных бизнес-идей, которые будут интересны школьникам и приоритетны в рамках муниципалитета.

Примерное время проведения квеста – 2 урока по 45 минут.

Целевая аудитория – обучающиеся 8 класса.

Необходимый материал и оборудование: компьютер и два нетбука с выходом в Интернет, маршрутные карты, бюджетные ведомости, стикеры, ручки, листы белой бумаги (на каждую команду 1шт.), карточки с названием производимого продукта, оценочные листы, игровые деньги «бизнески», памятки модератору, таймер.

Не менее 10 минут отводится на введение в игру и не менее 20 минут на подведение итогов. Оптимальное количество участников: 3-4 команды по 3 - 5 человек. Разработанная игровая стратегия требует большого количества пространства для проведения квеста, если в ней принимает участие весь класс.

Цель: создание условий для повышения уровня предпринимательских компетенций обучающихся.

Задачи:

1. Развивать навыки креативного мышления и внутренних коммуникаций в меж-школьной среде.
2. Выявить уровень знаний обучающихся и умений применять их на практике.
3. Повысить мотивацию к познавательной деятельности.
4. Формировать позитивное отношение к предпринимательской деятельности.

Правила проведения квеста.

Квест состоит из 3 основных этапов: введение, основная часть, заключение.

Введение заключается в пояснении правил и хода игры.

Основная часть содержит этапы самостоятельного выполнения обучающимися предложенных заданий.

Заключение представляет собой подведение итогов и оценивание результатов деятельности участников квеста.

Для квеста «Юный Предприниматель» были разработаны 3 игровые станции, на которых команды могут зарабатывать игровые деньги – «бизнески» (от слова «бизнес»). Вход на станцию платный, что отражает необходимость вкладывать деньги для получения дохода в реальной жизни. Особенности оплаты участия в каждой станции различны, что обозначено в памятке модератора на каждой станции. В среднем вход на станцию стоит 50 «бизнесков». В начале игры у каждой команды есть 150 «бизнесков».

Перед тем как приступить к первому заданию, команды должны разгадать ребус. Данная процедура является ключом к открытию каждого последующего задания. Неверный ответ приносит штраф в сумме 5 «бизнесков».

Команды могут посещать станции в порядке следования маршрутного листа. Если на станцию одновременно претендует несколько команд, то предпочтение отдается команде, которая пришла раньше. Последняя команда ожидает в пункте перехода «Банк». Каждая команда может воспользоваться «банком» бесплатно и пополнить свой счет, ответив правильно на полученные дополнительные задания или потерять за неверный ответ.

Через 15 минут в любом случае команда покидает станции. На каждой станции необходим модератор. Подробнее о тайминге каждой отдельной станции написано в памятках.

Станции разработаны таким образом, чтобы сложные интеллектуальные задания перемежались с творческими и с заданиями, требующими физической активности.

Для организации квеста необходим один ведущий (учитель), который в курсе всей механики мероприятия и может следить за тем, что происходит на станциях, переходя с одной станции на другую.

1. Станция «Брендинг».

Команды выполняют задание на знание брендов ведущих фирм и отображают параметры предложенного продукта:

- Фишка продукта (особенность).
- Торговая марка (название, бренд).
- Рекламный слоган (боевой клич).

2. Станция «Производство».

Команды выполняют задание на знание самых передовых технологий и определяют вид используемой технологии в производстве выпускаемого продукта бизнес-компанией.

3. Станция «Продажи».

Команды выполняют задания на знание валют и определяют целевую аудиторию, способ продаж своего продукта.

4. Переход «Банк».

На месте проезда «Банк» команды отвечают на вопросы о банковских услугах, при правильном ответе игроки получают соответствующую сумму игровых денег – 5 «бизнесов», а при неправильном – остаются без выплат. В бюджетной ведомости модератор отмечает денежную сумму и выдает «бизнески» команде. Задание «Финансовый Альянс» позволяет структурировать финансовые термины в голове школьников, а также знакомит их с новыми понятиями или корректирует неверное понимание.

Каждая команда оценивается модераторами каждой из станций по 5-балльной шкале в бюджетной ведомости.

Критерии представляемого продукта:

- ✓ Идея отличается от имеющихся предложений на рынке либо товар или услуга востребована, но не представлена на рынке широко (уникальность идеи).
- ✓ Покупатель должен нуждаться в вашем товаре или услуге (потребительский спрос).
- ✓ Конкурентоспособность товара, представляемого на рынок (анализ потенциальных конкурентов).

Бюджетная ведомость

Критерии оценки	Номер команды			
	1	2	3	...
Уникальность идеи (1 станция): баллы место ключа				
Потребительский спрос (2 станция): баллы место ключа				
Анализ потенциальных конкурентов (3 станция): баллы место ключа				
Займы (переход)				
Общее кол-во баллов				

В строке «место ключа» команды приклеивают стикеры с ответом на ребус.

Победителем считается та команда, которая набрала большее количество баллов и игровых денег.

На заключительном этапе за успешное прохождение квеста по предпринимательству проводится награждение команд сертификатами или дипломами.

Ход квест-игры «Юный Предприниматель»

Демонстрируется фрагмент из фильма «Приключения Тома Сойера» (процесс покраски забора).

Учитель. Какую услугу предоставил мальчикам Том Сойер? (Возможность поучаствовать в покраске забора.) Это можно назвать организацией своего дела? (Да.) Он смог получить «прибыль»? (Да.) Какая черта характера ему присуща? (Предприимчивость.)

Предприниматель сталкивается с огромным количеством хитроумных комбинаций, неожиданных ходов, тонких расчетов. Он входит в зону риска и приключений, где смелость нужна не меньше, чем доскональное знание конъюнктуры рынка.

Представьте, что вы стоите на пороге создания своего предприятия. Что прежде всего надо сделать? (Разработать план действий, подобрать кадры.)

Перед вами маршрутная карта. На пути следования мы поработаем в сфере предпринимательства, создавая модель бизнеса. Но прежде необходимо получить ключ к переходу на станцию.

На столах конверты с первым ключом, откройте их.

Первый ребус (ключ) для каждой команды

- | | | | |
|--|--|---|--|
| 1.  | 2.  | 3.  | 4.  |
| Ответ: 1. Заказ | 2. Товар | 3. Налог | 4. Обмен |

В бланке «Бюджетная ведомость» наклейте ключевое слово, записанное на стикере. За неверный ответ команда штрафуются (5 «бизнесов»).

1. Станция следования «Брендирование».

Участники вносят оплату, получают ключ, приклеивают стикер с ответом в соответствующей графе бюджетной ведомости и выполняют предложенные задания:

- Представьте бизнес-компанию (название, директор).
- Отобразите следующие параметры для вашего продукта:
 - Фишка продукта.
 - Торговая марка.
 - Рекламный слоган.

Команда в течение ограниченного времени разрабатывает бизнес-идею, которая является актуальной и при реализации будет востребованной в нашем Пензенском регионе.

➤ Задание «Отгадай бренд».

Выполнив задания на первой станции, команда переходит в следующий пункт следования, получив у модератора ключ.

Второй ребус (ключ) для каждой команды

-  1. Деньги
-  2. Цена
-  3. Аукцион
-  4. Доход

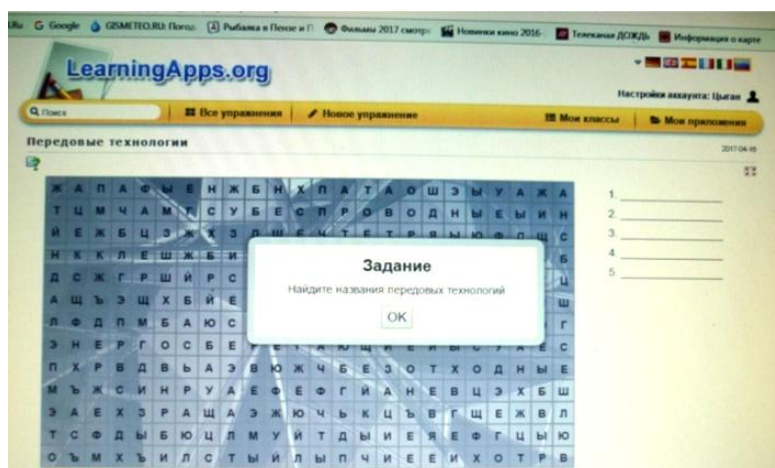
2. Станция «Производство».

Разгадав ключевое слово, команда крепит стикер с ответом в соответствующей графе бюджетной ведомости и выполняет предложенные задания:

➤ Перечислить предполагаемые технологии, используемые на производстве вашего продукта. Зарисуйте схему.

➤ Интерактивное задание «Определи самые передовые технологии».

Задание выполняется на компьютере. Разработанное интерактивное задание автоматически определяет правильный ответ.



Выполнив задания на второй станции, команда переходит в следующий пункт следования, получив у модератора новый ключ.

Третий ребус (ключ) для каждой команды

1.  1. Банк
2.  2. Бюджет
3.  3. Бизнес
4.  4. Валюта

3. Станция «Продажи».

Прикрепив стикер с ответом в бюджетной ведомости, участники выполняют предложенные задания:

➤ Опишите пути продвижения своего продукта на рынок, выделите целевую аудиторию.

➤ Интерактивное задание «Какие валюты вы знаете?»

Разработанное интерактивное задание автоматически определяет правильный ответ.



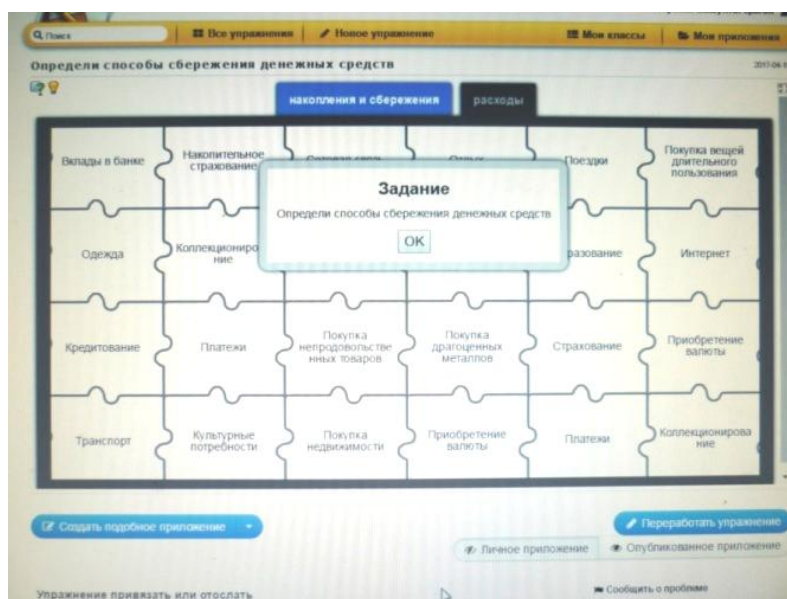
Модератору необходимо зафиксировать количество полученных баллов в бюджетной ведомости команды.

4. Поезд «Банк».

➤ «Финансовый Альянс». За определенное время объясни слово своей команде без использования однокоренных.

➤ Интерактивное задание «Определите способы сбережения денежных средств».

Разработанное интерактивное задание автоматически определяет правильный ответ.



Модератор фиксирует выплаты за ответы в бюджетной ведомости. Команды подсчитывают свои денежные суммы, сдают модераторам конечных станций листы бюджетных ведомостей.

Учитель. Итак, у вас осталось 3 ключевых слова, придумайте предложение, отражающее суть предпринимательства вашей бизнес-компании, запишите его на листе бумаги. Пожалуйста, поделитесь с нами результатом.

Команды поочередно высказываются.

Ключевым разделом любого квеста является подробная шкала критериев оценки, опираясь на которую, участники оценивают самих себя, товарищей по команде.

Лист самооценки

Фамилия, имя, класс	Да	Нет
1. Участвовал в исследовательской и творческой работе		
2. Приводил качественные аргументы		
3. Проявлял оригинальность в решении проблем		
4. Активно работал в команде		
5. Часто высказывал свое мнение		
6. Принимал участие в решении интерактивных заданий		
7. Самостоятельно выполнял интерактивные задания		
8. Испытывал трудности в решении некоторых заданий		
9. Доволен своей работой. Запомнил пройденный материал		
10. Доволен своей работой, но немного отстал от остальных		
11. Сделал работу не полностью, но знаю, что могу лучше		
12. Я узнал много нового		
13. Мне было интересно		
14. Понравилось работать в команде		
15. В команде часто возникали разногласия на мое предложение		
Итого		

Приложение

Памятка модератору станции 1 «Брендинг»

1. Стоимость входа на станцию – 50 «бизнесов».
2. Правильно определенное ключевое слово ребуса способствует выплате 5 «бизнесов» на счет команды. За неверный ответ команда штрафует на 5 «бизнесов».
3. Проверить наличие наклеенного стикера с ключевым словом в бланке бюджетной ведомости.

4. В бюджетной ведомости оцените по 5-балльной шкале бизнес-идею, которая является актуальной и при реализации будет востребованной в нашем Пензенском регионе.

Проверяет наличие:

- Представление бизнес-компании (название, директор).
- Отображение параметров выпускаемого продукта:
 - Фишка продукта (особенность).
 - Торговая марка (название, бренд).
 - Рекламный слоган (боевой клич).

5. Если команда не успела заполнить карту брендов, вписав ответы до того, как ее вытеснили со станции или закончилось время, модератор может выдать ей не более 20 «бизнесков» (на свое усмотрение). За правильное заполнение команда получает 30 «бизнесков».

 Шкода <i>Автомобиль</i>	 Пума <i>Спортивные товары</i>	 Хлебопродукт <i>Пенза</i>
 Адидас <i>Спортивные товары</i>	 Пепсикола <i>Напиток</i>	 БМВ <i>Автомобиль</i>
 Старбукс <i>Кофе</i>	 Феррари <i>Автомобиль</i>	 Нике <i>Спортивные товары</i>
 Макдональдс <i>Кафе</i>	 Локосте <i>Спортивная одежда и изделия из кожи</i>	 Инстаграмм <i>Регистрация в Интернете</i>

Памятка модератору станции 2 «Производство»

1. Стоимость входа на станцию – 50 «бизнесков».
2. Правильно определенное ключевое слово ребуса способствует выплате 5 «бизнесков» на счет команды. За неверный ответ команда штрафует на 5 «бизнесков».
3. Проверить наличие наклеенного стикера с ключевым словом в бланке бюджетной ведомости.
4. В бюджетной ведомости оцените по 5-балльной шкале перечисленные технологии, используемые на производстве представленного продукта, и качество зарисованной схемы.
5. Если команда не успела определить самые передовые технологии в интерактивном задании, вписав ответы до того, как ее вытеснили со станции или закончилось время, модератор может выдать ей не более 20 «бизнесков» (на свое усмотрение). За полностью выполненное безошибочное заполнение команда получает 30 «бизнесков».

В случае отсутствия компьютера, можно предложить карточку с изображениями, которым необходимо дать пояснения.



Ответ: 1. Автоматизация. 2. Нанотехнологии. 3. Безотходные. 4. Энергосберегающие. 5. Беспроводные.

Место разреза-----

Подпишите названия самых передовых технологий:



Памятка модератору станции 3 «Продажи»

1. Стоимость входа на станцию – 50 «бизнесков».
2. Правильно определенное ключевое слово ребуса способствует выплате 5 «бизнесков» на счет команды. За неверный ответ команда штрафуются на 5 «бизнесков».
3. Проверить наличие наклеенного стикера с ключевым словом в бланке бюджетной ведомости.
4. Оцените по 5-балльной шкале предложенный командой путь продвижения своего продукта на рынок и рассмотренную целевую аудиторию.
5. Если команда не успела определить виды валют в интерактивном задании до того, как ее вытеснили со станции или закончилось время, модератор может выдать ей не более 20 «бизнесков» (на свое усмотрение). За полностью выполненное безошибочно задание команда получает 30 «бизнесков».

Памятка модератору проезда «Банк»

Для перехода «Банк» необходимо отдельное помещение. Можно использовать школьный коридор. Важно наличие у модератора таймера.

1. Вход на переход «Банк» бесплатный.
2. В бюджетной ведомости модератор отмечает полученную денежную сумму от правильно решенного задания. Игровые деньги выдаются команде в случае положительного ответа. Каждое задание дает возможность выигрыша в 10 «бизнесков».

3. На станции один игрок объясняет финансовый термин членам своей команды. Формат игры как в «Alias» – объяснение словами в течение 1 минуты без использования однокоренных слов. Если не получается объяснить слово, его можно пропустить – штраф – 5 «бизнесов». Возможно параллельное проведение игры на переходе с двумя разными модераторами на отдельных территориях. Суммарно одна команда может провести на переходе не больше 5 минут. Новая команда может вытеснить старую с проезда только в промежутках между минутами. Прерывать выступление команды в течение 1 минуты недопустимо.

4. На команду рассчитано 3 слова из приведенного списка: 1) автокаско, 2) депозит, 3) кредит, 4) процент, 5) банк, 6) коллекторы, 7) потребитель, 8) финансовый план, 9) комиссия, 10) банковская карта, 11) ипотека, 12) пенсия, 12) бюджет, 13) льготный период, 14) финансовая цель, 15) потребление, 16) целевая аудитория, 17) маржа, 18) франшиза, 19) банкротство.

5. Если команда не успела определить способы сбережения денежных средств в интерактивном задании до того, как ее вытеснили со станции или закончилось время, модератор может выдать ей не более 5 «бизнесов» (на свое усмотрение). За полностью выполненное безошибочно задание команда получает 10 «бизнесов».

Место разреза-----

Автокаско	Депозит	Кредит	Процент
Банк	Коллекторы	Потребитель	Финансовый план
Комиссия	Банковская карта	Ипотека	Пенсии
Бюджет	Льготный период	Финансовая цель	Потребление
Целевая аудитория	Маржа	Франшиза	Банкротство

Маршрутный лист 1



1. Представьте бизнес-компанию (название, директор).
Отобразите следующие параметры для вашего продукта:
 - Фишка продукта.
 - Торговая марка.
 - Рекламный слоган.
2. Перечислите предполагаемые технологии, используемые на производстве вашего продукта. Зарисуйте схему.
3. Опишите пути продвижения своего продукта на рынок, выделите целевую аудиторию.

Маршрутный лист 2



1. Представьте бизнес-компанию (название, директор).
Отобразите следующие параметры для вашего продукта:
 - Фишка продукта.
 - Торговая марка.
 - Рекламный слоган.
2. Перечислите предполагаемые технологии, используемые на производстве вашего продукта. Зарисуйте схему.
3. Опишите пути продвижения своего продукта на рынок, выделите целевую аудиторию.

Маршрутный лист 3



1. Представьте бизнес-компанию (название, директор).

Отобразите следующие параметры для вашего продукта:

- Фишка продукта.
- Торговая марка.
- Рекламный слоган.

2. Перечислите предполагаемые технологии, используемые на производстве вашего продукта. Зарисуйте схему.

3. Опишите пути продвижения своего продукта на рынок, выделите целевую аудиторию.

• **Квест-игра «Без труда не выловить рыбку из пруда».**

Целевая аудитория – обучающиеся 6 класса.

Помещение – кабинет технологии.

Примерное время проведения квест-игры – 2 урока по 45 минут.

Цель квест-игры: закрепить изученный материал по теме «Рыба».

Задачи квест-игры:

- выявление уровня знаний обучающихся по теме «Рыба» и умения применения их на практике;
- формирование умения систематизировать и анализировать полученную информацию, обобщать и делать выводы, работать с различными источниками информации, осуществлять творческую переработку информации;
- развитие навыка работать в группе;
- повышение интереса к предмету.

Правила проведения игры.

- В квесте принимают участие две команды, которые формируются путём жеребьёвки.
- Задания для команд печатаются на бумаге разного цвета (например, для одной команды текст печатается на бумаге зелёного цвета, а для другой – на бумаге розового цвета).
- Выбирается капитан команды, название команды.
- За правильный ответ команда получает баллы, которые указаны в заданиях. За использование подсказки вычитается 2 балла из общего количества набранных баллов.
- Можно использовать Интернет-ресурсы.
- Выполнив очередное задание, команда получает букву – подсказку, которая поможет при выполнении последнего задания.
- На этапах тьюторы (которыми могут быть учащиеся старших классов) оценивают задания, дают подсказки, буквы-подсказки.
- Первая команда начинает свой квест с поиска первой страницы книги рецептов, а вторая может начать, например, с третьей или четвертой странички. Учитель сам определяет последовательность поиска страниц. Можно начать поиск страниц с разным стартовым временем.
- Победителем считается та команда, которая набрала большее количество баллов. При одинаковом количестве баллов побеждает тот, кто раньше закончил квест. Можно провести награждение грамотой, сертификатом с текстом: «Лучшему повару ... за успешное прохождение квеста по теме «Без труда не выловить рыбку из пруда».

Ход квест-игры

Уважаемые участники, я хотела вас познакомить с книгой рецептов знаменитого французского повара Огюсто Густо, того самого повара, который вдохновлял крысенка

Реми из мультика «Рататуй». Помните? Но открылось окно и листочки разлетелись по всему кабинету. В моих руках остался один лист. Вот он. Помогите найти остальные листы книги.

Участники получают первый лист.

Первый лист (см. Приложение 1).

Задание 1. Решить кроссворд и прочитать название одной из глав книги рецептов «Рыба». Решив кроссворд, команда получает заработанные баллы, букву-подсказку «Ф». Участники посвящаются в повара. Под музыку надеваются фартуки и колпаки. Второй лист книги находится в кармане фартука (команда № 1) и в колпаке (команда № 2).

Второй лист (см. Приложение 2).

Задание 1. Чтобы не отравиться, нужно знать _____ доброкачественного продукта.

Пропущенное слово узнают, прочитав анаграмму. Из **первых букв** полученных слов составляют ключевое слово (признаки) и записывают буквы в таблицу. Команда получает заработанные баллы, букву-подсказку «А».

Задание 2. Это шифр, где искать следующий лист книги рецептов.

Третий лист (см. Приложение 3).

Задание 1. Продолжить пословицы о труде. Команда получает заработанные баллы, букву-подсказку «Р».

Задание 2. Это шифр, где искать следующий лист книги рецептов.

Четвертый лист (см. Приложение 4).

Задание 1. Рыба бывает крупной и мелкой, жирной и постной, красной и белой, подразделяется на семейства. Соедините пазлы и запишите название рыбы, место обитания этой рыбы и какие микроэлементы находятся в ней. Команда получает заработанные баллы, букву-подсказку «Ш».

Задание 2. Это шифр, где искать следующий лист книги рецептов.

Пятый лист (см. Приложение 5).

Задание 1. В кулинарии используют мелкую, среднюю, крупную рыбу. Мелкую рыбу приготавливают в целом виде. Среднюю и крупную подвергают механической обработке. Составьте из картинок последовательность обработки рыбы и подпишите вид работы.

Команда получает заработанные баллы, букву-подсказку «М».

Задание 2. Это шифр, где искать следующий лист книги рецептов.

Шестой лист (см. Приложение 6).

Задание 1. Тепловая обработка имеет важное значение в приготовлении рыбных блюд, так как формирует вкус и аромат блюд. Если правильно обработать рыбу, то удастся сохранить ее ценные питательные вещества. Вставив пропущенные гласные буквы, вы прочтете наиболее распространенные способы тепловой обработки рыбы.

Команда получает заработанные баллы, букву-подсказку «А».

Задание 2. Это шифр, где искать следующий лист книги рецептов.

Седьмой лист (см. Приложение 7).

Задание 1. Консервы из рыб удобны в употреблении, их можно применять в качестве самостоятельного блюда, закуски или в роли ингредиента. Консервы обычно продаются в жестяных банках. Рыба в них может быть в масле, в собственном соку, в томатном соусе и т.д. Вся информация о консервах зашифрована в цифрах и буквах на крышке

или дне банки и находится в трех рядах. Помогите узнать, что находится в предложенной банке, не нанесет ли вред её употребление.

Команда получает заработанные баллы, букву-подсказку «Ж».

Задание 2. Это шифр, где искать следующий лист книги рецептов.

Восьмой лист (см. Приложение 8).

Задание 1. Собрать все полученные буквы, составить название блюда и приготовить его из предложенных продуктов. Рецепты можно найти, используя Интернет-ресурсы, в предложенных кулинарных книгах.

Филе сельди, хлеб, батон, масло, соленый (свежий) огурец, яйцо, зелень, помидор.

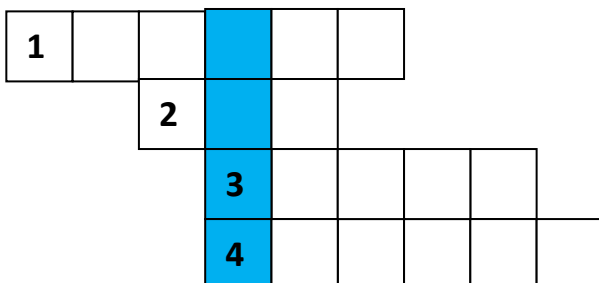
Участники игры приготавливают бутерброды с форшмаком, заваривают чай (соблюдают правила по технике безопасности), сервируют стол, дегустируют, убирают посуду и моют её. Защищают мини-презентации. (В Приложение 10 находятся листы, которые дети используют в квест-игре.)

Приложение 1

Первый лист

Задание 1. Решите кроссворд.

1. ... свежий, малосольный, консервированный (6 букв).
2. Любимое лакомство мышей (3 буквы).
3. Растёт на пальме (5 букв).
4. Тропический фрукт с роскошным хвостом (6 букв).



Оценивание

Баллы	Фактически полученные баллы
1	
1	
1	
1	
Итого баллов	

Приложение 2

Второй лист

Задание 1. Чтобы не отравиться, нужно знать ... доброкачественного продукта.

Пропущенное слово узнаете, прочитав анаграмму. Из **первых букв** полученных слов составить ключевое слово

Анаграмма	Полученное слово	Первая буква	Баллы	Баллы по факту
епрю			1	
утерл			1	
дюкин			1	
акзакус			1	
жон			1	
паепитт			1	
ралмакь			1	
раки			1	
Итого баллов				

Заполни таблицу.

Показатель качества	Характеристика	Баллы	Баллы по факту
1. Глаза		1	
2. Жабры		1	
3. Чешуя		1	
4. Слизь		1	
5. Запах		1	
6. Консистенция (степень плотности)		1	
Итого баллов			

Приложение 3

Третий лист

Задание 1. Продолжи пословицы:

Пословица	Баллы	Баллы по факту
1. Без труда ...	1	
2. Без охоты ...	1	
3. Без ремесла ...	1	
4. Без дела жить ...	1	
5. Без топора не плотник ...	1	
6. Люби дело ...	1	
7. Дело мастера ...	1	
8. Семь раз отмерь ...	1	
9. Была бы охота ...	1	
10. Терпенье и труд ...	1	
Итого баллов		

нет работы
только небо коптить
не выловишь рыбку из пруда
мастером будешь
боится
без иглы не портной
один раз отрежь
заладится всякая работа
все перетрут
как без рук

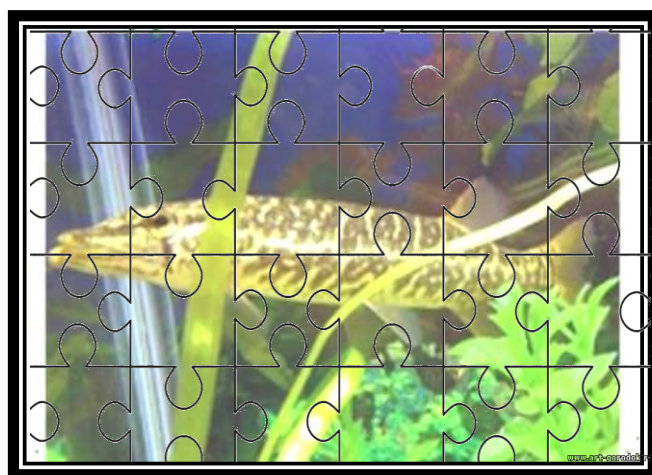
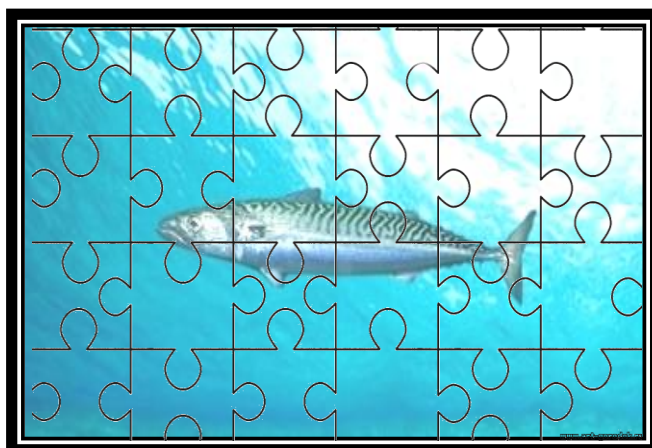
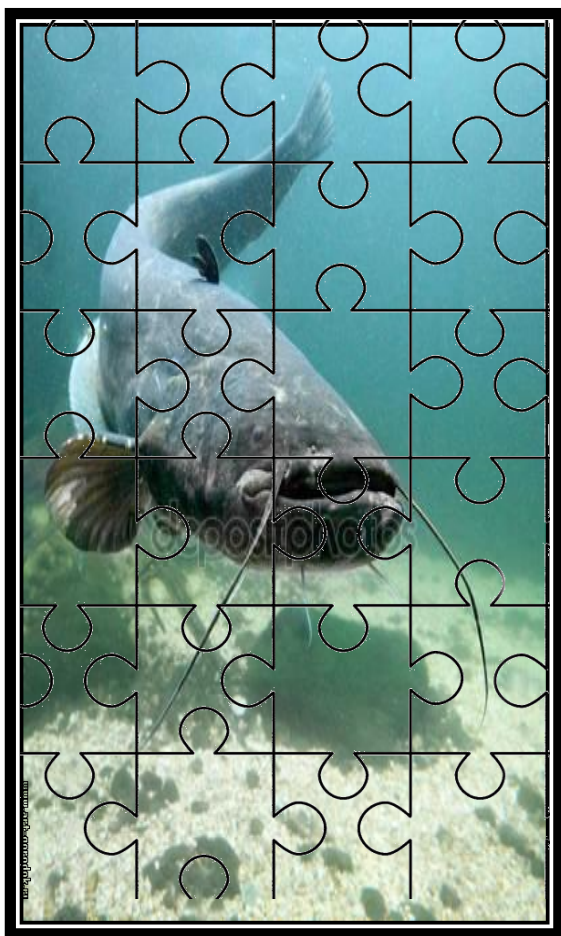
Приложение 4

Четвёртый лист

Задание 1. Рыба бывает крупной и мелкой, жирной и постной, красной и белой, подразделяется на семейства. Соедините пазлы (получится картинка с изображением рыбы. Запишите название, место обитания этой рыбы и какие микроэлементы находятся в ней.

Картина	Название рыбы, среда обитания, микроэлементы	Баллы	Баллы по факту
Картина 1		3	
Картина 2		3	
Картина 3		3	
Итого баллов			

Пазлы к заданиям



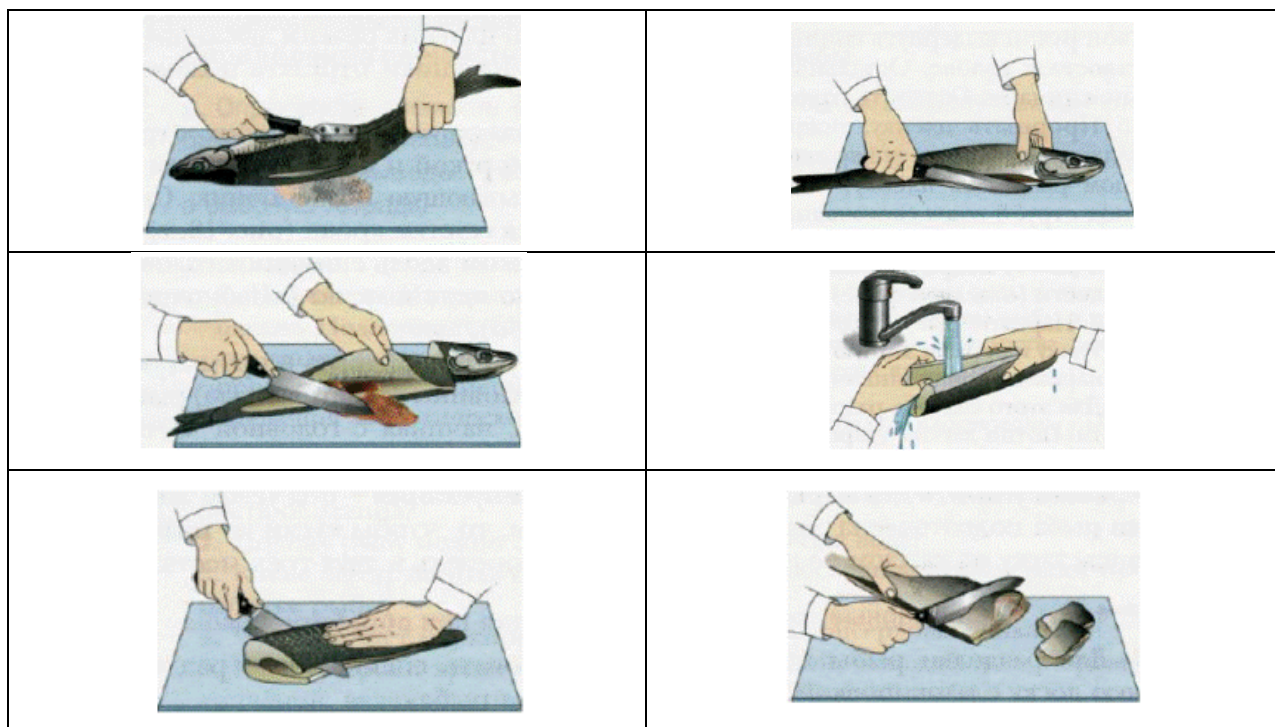
Приложение 5

Пятый лист

Задание 1. В кулинарии используют мелкую, среднюю, крупную рыбу. Мелкую рыбу приготавливают в целом виде. Среднюю и крупную подвергают механической обработке. Составь из картинок последовательность обработки рыбы и подпиши вид работы.

Картинка	Вид работы	Баллы	Баллы по факту
1		1	
2		1	
3		1	
4		1	
5		1	
6		1	
Итого баллов			

Разрезать картинки, чтобы их приклеить в таблицу.



Приложение 6

Шестой лист

Задание 1. Тепловая обработка имеет важное значение в приготовлении рыбных блюд, так как формирует вкус и аромат блюд. Если правильно обработать рыбу, то удастся сохранить ее ценные питательные вещества. Вставив пропущенные гласные буквы, вы прочтете наиболее распространенные способы тепловой обработки рыбы.

Название тепловой обработки	Баллы	Баллы по факту
1. тв р в ть	1	
2. Пр п ск ть	1	
3. Ж р ть	1	
4. Т ш ть	1	
5. З п к ть	1	
Итого баллов		

Приложение 7

Седьмой лист

Задание 1. Консервы из рыб удобны в употреблении, их можно применять в качестве самостоятельного блюда, закуски или в роли ингредиента. Консервы обычно продаются в жестяных банках. Рыба в них может быть в масле, в собственном соку, в томатном соусе и т.д. Вся информация о консервах зашифрована в цифрах и буквах на крышке или дне банки и находится в трех рядах. Помогите узнать, что находится в предложенной банке консервов. Не нанесет ли вред её употребление?



1 ряд:

07 – это...

10 – это...

11 – это...

2 ряд:

308 – это...

24 – это...

3 ряд:

2 – это...

P – это...

Приложение 8

Восьмой лист

Задание 1. Собери все полученные буквы, составь название блюда и приготовь его из предложенных продуктов, соблюдая правила безопасной работы.

Филе сельди, хлеб, батон, масло, соленый (свежий) огурец, яйцо, зелень, помидор, блендер, тостер.

Подготовьте мини-презентацию «Мудрые мысли» из книги рецептов Огюсо Густо. Расскажите о самом главном из этой книги.

Памятка модераторам квест-игры

Данный материал должен быть хорошо изучен и усвоен модераторами для того, чтобы анализировать ответы участников команды и выставлять соответствующие баллы.

Первый лист

Задание 1. Решение кроссворда.

о	г	у	р	е	ц			
		с	ы	р				
			б	а	н	а	н	
			а	н	а	н	а	с

Баллы	Баллы по факту
1	
1	
1	
1	
Итого	

Выдать команде букву «Ф».

Второй лист

Анаграмма	Полученное слово	Первая буква	Баллы	Баллы по факту
еprü	Пюре	П	1	
утерл	Рулет	Р	1	
дюкин	Индюк	И	1	
акзакус	Закуска	З	1	
жон	Нож	Н	1	
паепитт	Аппетит	А	1	
ралмакъ	Кальмар	К	1	
раки	Икра	И	1	
Итого баллов				

Задание 1. Признаки доброкачественной рыбы.

Показатель качества	Характеристика	Баллы	Баллы по факту
1. Глаза	Выпуклые, прозрачные	1	
2. Жабры	Ярко-красные, розовые	1	
3. Чешуя	Трудно отделяется	1	
4. Слизь	Прозрачная	1	
5. Запах	Приятный. Запах свежей рыбы	1	
6. Консистенция (степень плотности)	Плотная. При надавливании пальцем ямка выравнивается	1	
Итого баллов			

Выдать команде букву «А».

Где искать следующий лист:

То назад, то вперёд

Ходит-бродит пароход.

Остановишь – горе!

Продырявит море! (Утюг)

Третий лист

Задание 1. Собери пословицы.

Пословица	Баллы	Баллы по факту
1. Без труда не выловишь рыбку из пруда	1	
2. Без охоты нет работы	1	
3. Без ремесла как без рук	1	
4. Без дела жить – только небо коптить	1	
5. Без топора не плотник, без иглы не портной	1	
6. Люби дело – мастером будешь	1	
7. Дело мастера боится	1	
8. Семь раз отмерь – один раз отрежь	1	
9. Была бы охота – заладится всякая работа	1	
10. Терпенье и труд все перетрут	1	
Итого баллов		

Выдать команде букву «Р».

Где искать следующий лист:

Эту книгу покупают не для того, чтобы читать страницу за страницей.

В нее заглядывают тогда, когда нужен совет.

Читают медленно и часто отвлекаются.

Закрывают после вкусного обеда. Что это за книга? Ищите!

На полке в книгах нужно найти книгу кулинарных рецептов.

Четвёртый лист

Задание 1. Рыба бывает крупной и мелкой, жирной и постной, красной и белой, подразделяется на семейства. Соедините пазлы (получится картинка с изображением рыбы). Запишите название, место обитания этой рыбы и какие микроэлементы находятся в ней.

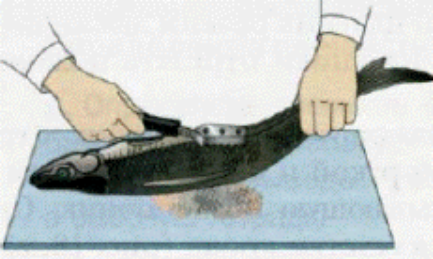
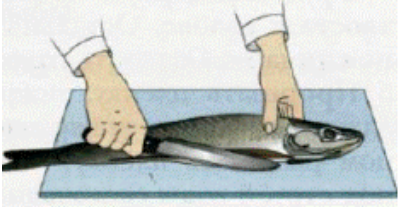
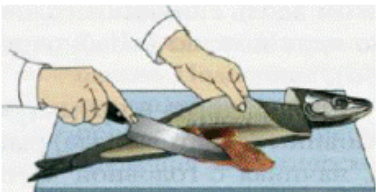
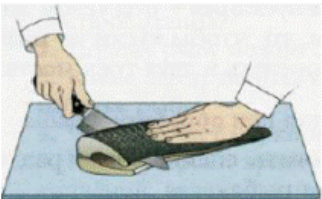
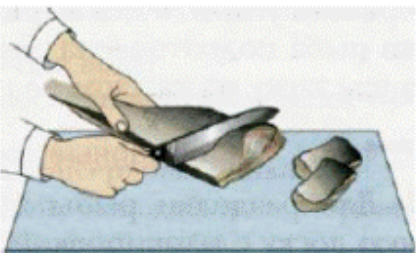
Картина	Название рыбы и среда обитания, микроэлементы	Баллы	Баллы по факту
	Щука. Обитает в реках. Микроэлементы: фосфор, калий, кальций, магний, йод, железо, цинк, медь	3	
	Скумбрия. Обитает в море. Микроэлементы: калий, марганец, цинк, сера, натрий, селен	3	
	Сом. Обитает в реке. Микроэлементы: фосфор, сера и калий	3	
Итого баллов			

Выдать команде букву «Ш».

Где искать следующий лист:
 У него четыре ножки,
 На него разложим ложки,
 Ставим вазы, чашки, кружки.
 Стулья для него подружки.
 Украшает кухню, холл.
 Что за мебель? Это ... (Стол.)

Пятый лист

Задание 1. В кулинарии используют мелкую, среднюю, крупную рыбу. Мелкую рыбу приготавливают в целом виде. Среднюю и крупную рыбу подвергают механической обработке. Составь из картинок последовательность обработки рыбы и подпиши вид работы.

Картинка	Название операции	Баллы	Баллы по факту
	Очистить от чешуи	1	
	Разрезать брюшко	1	
	Удалить внутренности, голову	1	
	Промыть	1	
	Пластование	1	
	Разрезать на порции	1	
Итого баллов			

Выдать команде букву «М».

Где искать следующий лист:

Нужно угадать слово по первым буквам продуктов, которые я дам вам попробовать.

Но! Пробовать будем с закрытыми глазами...

Для примера я зашифровала слово БАНКА (в одной из банок на кухне будет спрятан шестой лист):

б – банан (баклажан)

а – апельсин

н – нектарин

к – конфета (колбаса, картошка, капуста)

а – арбуз (ананас)

Шестой лист

Задание 1. Тепловая обработка имеет важное значение в приготовлении рыбных блюд, так как формирует вкус и аромат блюд. Если правильно обработать рыбу, то удастся сохранить ее ценные питательные вещества. Вставив пропущенные гласные буквы, вы прочтете наиболее распространенные способы тепловой обработки рыбы.

Название тепловой обработки	Баллы	Баллы по факту
1. Отваривать	1	
2. Припускать	1	
3. Жарить	1	
4. Тушить	1	
5. Запекать	1	
Итого баллов		

Выдать команде букву «А».

Где искать следующий лист:

Позвонить по телефону, в номере которого цифры зашифрованы так:

Сколько яиц можно съесть натощак? (1)

Сколько дней в неделе? (7)

Сколько зимних месяцев? (3)

Сколько человек живет на Солнце? (0)

Сколько ног у паука? (8)

Сколько пальцев на правой ноге? (5)

Сколько рогов у гремучей змеи? (0)

Сколько глаз у таракана? (2)

Голос отвечает: в алюминиевой кастрюле.

Седьмой лист

Задание 1. Консервы из рыб удобны в употреблении, их можно применять в качестве самостоятельного блюда, закуски или в роли ингредиента. Консервы обычно продаются в жестяных банках. Рыба в них может быть в масле, в собственном соку, в томатном соусе и т.д. Вся информация о консервах зашифрована в цифрах и буквах на крышке или

дне банки и находится в трех рядах. Помогите узнать, что находится в предложенной банке консервов, не нанесет ли вред её употребление?



1 ряд:

07 – это число

10 – это месяц

11 – это год

2 ряд:

308 – это сайра натуральная

24 – это предприятие-изготовитель

3 ряд:

2 – это 2 смена

P – это рыба

Выдать команде букву «К».

Где искать следующий лист:

Разгадайте слово, используя шифр и стихотворение «БУТЕРБРОД».

Чудак математик	3-2-1
В Германии жил	7-1-2
Он хлеб с колбасою	6-1-3
Случайно сложил	3-4-2
Затем результат	1-1-3
Положил себе в рот	8-1-1
Вот так человек	3-2-2
Изобрёл	5-2-6
Бутерброд	2-2-6
	6-1-6
	1-1-5

Ответ: холодильник.

Восьмой лист

Задание 1. Собери все полученные буквы, составь название блюда и приготовь его из предложенных продуктов (форшмак).

Филе сельди, хлеб, батон, масло, соленый (свежий) огурец, яйцо, зелень, помидор.

Участники игры приготавливают бутерброды с форшмаком, заваривают чай (соблюдают правила техники безопасности), сервируют стол, дегустируют, убирают посуду и моют её. Защищают мини-презентацию «Мудрые мысли» из книги рецептов Огюсто Густо.

• Квест-игра «Час в музее».

Целевая аудитория – 6 класс.

Помещение – кабинет технологи, библиотека.

Примерное время проведения квеста – 2 урока по 45 минут.

Цель: закрепление знаний, полученных на уроках технологии по теме «Вязание крючком и спицами».

Задачи:

- выявление уровня знаний учащихся и умение применять их на практике;
- развитие познавательной сферы, расширение кругозора;
- сплочение коллектива класса.

Правила проведения игры:

- При входе участникам раздаются разрезанные части открытки, которые собираются перед игрой, тем самым формируются две команды. В каждой команде выбирается капитан, придумывается название команды.
- За правильные ответы команда получает подсказки – буквы и знаки препинания из слов пословицы, а в последнем задании целое слово. В конце квеста команда собирает пословицу.
- Если на этапе выполнения заданий команда не отгадала несколько букв, но собрала слово, то она получает подсказку.
- Если команда не может составить слово и обращается за помощью, то она получает за каждую подсказанную букву дополнительную минуту.
- Необходимо пройти все этапы, но если команда, не дойдя до последнего этапа, собрала пословицу, то за каждую угаданную букву слова от её времени отнимается по одной минуте, кроме задания № 7.
- Побеждает команда, пришедшая на финиш первой по времени и правильно собравшая пословицу. Как итог команды составляют Интеллект-карту по квесту и озвучивают её.
- Можно использовать Интернет-ресурсы.

Команды начинают работу с первого задания, далее каждая команда идет по своему маршруту, одна – по теме «Вязание спицами», другая – по теме «Вязание крючком».

Ход игры

Здравствуйте, дорогие ребята!

В тройку вещей, нужных для поддержания человеческого существования, входят пища, убежище и одежда. Последняя давно перестала быть только предметом первой необходимости – сегодня это еще показатель уровня материальной обеспеченности, вкуса и способ выделиться из толпы. Обилие тканей, фасонов, моделей значительно облегчает выбор той или иной составляющей гардероба. Но есть одежда, актуальность которой бьет все рекорды на протяжении нескольких тысяч лет – вязаная.

Сегодня вас ждет увлекательное занятие. Я приглашаю вас в музей вязания. Но не в обычный музей. Чтобы попасть в залы музея вам будут нужны подсказки-пропуски. В конце экскурсии вы составите интеллект-карту и расскажете друг другу, что вы увидели в музее. Чтобы пройти в первый зал вам необходимо объединиться в экскурсионные группы. У вас в руках части картинки. Соберите их и узнаете, в какой вы команде. Также вы получите маршрутный лист и правила передвижения по залам музея. Желаю вам увлекательной экскурсии.

Зал № 1. «Заколдованные слова».

Кроссворд-загадка. Необходимо определить, какие слова «спрятались» в одной строке.

Задание. Найдите в каждой строке букв слова, связанные с вязанием, и определите, к какому виду вязания они относятся. За каждое отгаданное слово команда получает букву-подсказку.

Следующее задание находится в вязаном изделии, указанном в загадке.

Для первой команды – в варежке, связанной крючком, для второй команды – в варежке, связанной спицами.

Зал № 2. «Техника безопасности».

Задание. Вставить в строки пропущенные слова. Каждое отгаданное слово, буква в подсказке. Повторяющиеся слова считаются как одно угаданное.

Следующее задание находится в доме-отгадке (библиотеке).

Зал № 3. «Интересные факты о вязании».

Необходимо определить, какое из утверждений верно.

Задание. Из всех определений выбрать верные. С помощью выделенных букв составить ключевое слово-подсказку.

Следующее задание находится в предмете, указанном в загадке.

Для первой команды – в книге о вязании крючком, для второй команды – в книге о вязании спицами.

Зал № 4. «Загадочные знаки».

Задание. Соотнести условное обозначение с названием петли и графическим изображением.

Следующее задание находится в вязаном изделии, указанном в загадке.

Для первой команды – в шарфе, связанном крючком, для второй команды – в шарфе, связанном спицами.

Зал № 5. «Выставочный».

Перед вами выставка образцов художественных ремесел. Связанные и вышитые работы.

Задание. Выбрать шесть образцов, подходящих к вашему виду ремесла. За каждый правильный образец команда получает две буквы слова-подсказки.

Следующее задание находится в вязаном изделии, указанном в загадке.

Для первой команды – в носке, связанном крючком, для второй команды – в носке, связанном спицами.

Зал № 6. «Волшебные узоры».

Задание. Установить соответствие между вязаным квадратным мотивом и схемой. Лучше, если образцы будут связанными. За каждое правильное соответствие команда получает букву-подсказку.

Следующее задание находится в вязаном изделии, указанном в загадке.

Для первой команды – в прихватке, связанной крючком, для второй команды – в прихватке, связанной спицами.

Зал № 7. «Инструменты и материалы».

Задание. Выбрать из предложенных инструментов и материалов, указанных в таблице, необходимые для изготовления данного изделия. За выполнение задания команда получает слово-отгадку.

Подведение итогов. Каждая команда озвучивает пословицу и интеллект-карту. Объявляется команда-победитель. Участникам вручаются сертификаты об успешном прохождении квеста. (Все задания к квесту см. в Приложении 1, ключи к квесту – в Приложении 2.)

Приложение 1

Картинки для разрезания

Для 1-й команды



Для 2-й команды



Задания для команд

(распечатываются на листах разного цвета)

Для первой команды.

Зал № 1. «Заколдованные слова».

Кроссворд-загадка. Необходимо определить, какие слова «спрятались» в одной строке.

Задание. Найдите в каждой строке букв слова, связанные с вязанием, и определите, к какому виду вязания они относятся. За каждое отгаданное слово команда получает букву-подсказку.

КИРОНАУСТЧКИДАРАН СТОЛЧУЮРОФИБИКХП ОВАЙЦЕПЯИУОЧКАЕЗБ КРЮСХЕСПИЛЧОКДЫМ	
--	--

Следующее задание находится в вязаном изделии, указанном в загадке:

Дали братьям тёплый дом,

Чтобы жили впятером.

Брат большой не согласился

И отдельно поселился.

Зал № 2. «Техника безопасности».

Задание. Вставить в строки пропущенные слова. Каждое отгаданное слово, буква в подсказке. Повторяющиеся слова считаются как одно угаданное слово.

Охрана труда.

1. С _____ необходимо обращаться очень осторожно, не подносить его к лицу, хранить в коробках и пеналах.

2. Не делать во время работы резких движений рукой с _____, можно поранить сидящего рядом.

3. _____ не должны быть очень острыми, иначе ими можно поранить пальцы.

4. Нельзя пользоваться _____, он портит пряжу, нитки.

5. Рабочее место должно быть хорошо _____, свет должен падать на работу с левой стороны.

Санитарно-гигиенические требования.

1. Сидеть следует _____, касаясь корпусом спинки стула. Расстояние от глаз до работы должно быть не менее _____ см, чтобы не развивалась близорукость, в глаза не попадали частички волокон, из которых состоит пряжа.

2. Перед началом и после работы следует _____ руки, чтобы нитки и вязаное полотно не пачкались, а на руках не оставалось мелких волокон.

3. Через каждые 15–20 минут делайте _____ на 2–3 минуты, сделайте несколько круговых движений головой (чтобы размять мышцы шеи).

Снаружи смотришь – дом как дом,
Но нет жильцов обычных в нём,
В нём книги интересные
Стоят рядами тесными.
На длинных полках
Вдоль стены
Собрались сказки старины –
И Черномор, и царь Гвидон,
И добрый дед Мазай ...
Как называют этот дом?
Попробуй, отгадай!

Следующее задание находится в журнале о вязании в доме-отгадке.

Зал № 3. «Интересные факты о вязании». Необходимо определить, какое из утверждений верно.

Задание. Из всех определений выбрать верные. С помощью выделенных букв составить ключевое слово-подсказку.

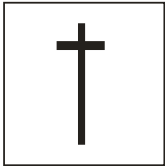
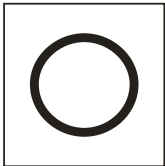
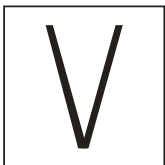
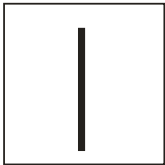
- Вязание **кр**ючком известно издавна. Изначально это было исключительно мужское ремесло, но постепенно стало типично женским занятием.
- В Китае первыми известными образцами были объемные куклы, связанные **кр**ючком.
- Вязание крючком зародилось в Аравии, распространилось на восток до Тибета и на запад до Испании, откуда проходили арабские торговые маршруты к другим странам Средиземноморья.
- Вязание сначала было **мужским** ремеслом, и мужчины боролись с женской конкуренцией **специальными** договорами. В 1612 году пражские чулочники заявили, что под страхом денежного взыскания не примут на работу ни одной женщины!
- В 1946 году национальный американский конкурс по вязанию крючком выиграл мужчина, а приз – Золотой крючок – ему вручала лично Эсте Лаудер.
- Крючки диаметром 1,5–2,5 мм используют для вязания изделий из толстой шерстяной или синтетической пряжи. Для **и**риса, мулине, гаруса берут более толстый крючок (2–6 мм в диаметре).
- 14 июля 1986 г. Рия ван дер Хонинг из Нидерландов закончила вязать крючком "косичку" длиной 62,50 км! За что и попала в книгу рекордов Гиннеса.

Следующее задание находится в предмете, указанном в загадке.

Склеена, сшита,
Без дверей, а закрыта.
Кто её открывает – многое знает.

Зал № 4. «Загадочные знаки».

Задание. Соотнести условное обозначение с названием петли и графическим изображением.

I.	Воздушная петля (цепочка)	А.		1.	
II.	Столбик без накида	Б.		2.	
III.	Столбик с накидом	В.		3.	
IV.	Прибавление петли (два столбика без накида в одно основание)	Г.		4.	

Следующее задание находится в вязаном изделии, указанном в загадке:

Не галстук он, не воротник,
А шею обнимать привык.
Он помогает нам всегда,
Когда приходят холода.

Зал № 5. «Выставочный».

Перед вами выставка образцов художественных ремесел. Связанные и вышитые работы.

Задание. Выбрать шесть образцов, подходящих к вашему виду ремесла. За каждый правильный образец команда получает две буквы слова-подсказки.

Следующее задание находится в вязаном изделии, указанном в загадке:

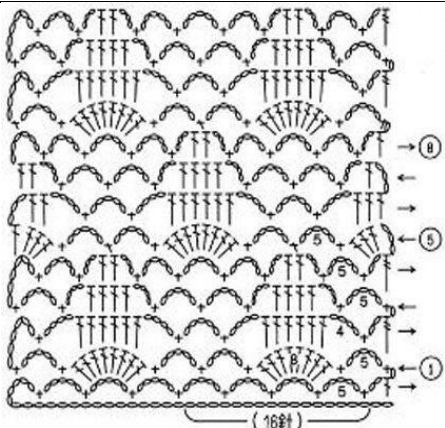
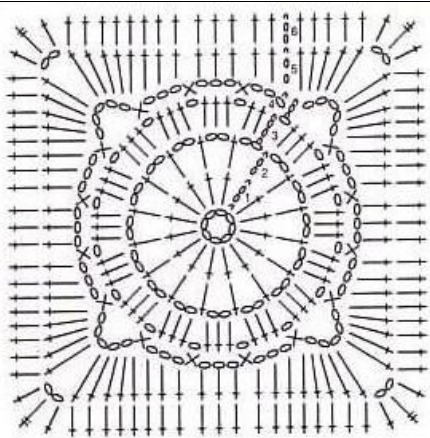
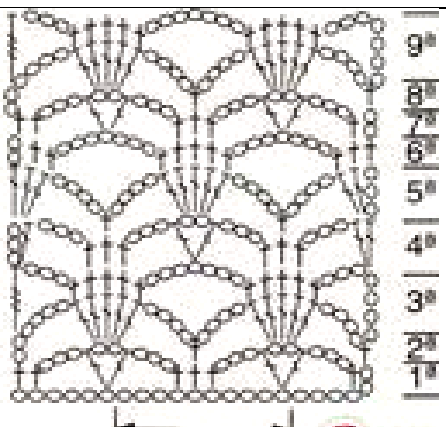
Чтобы ноги не замерзли,
Одевай ты их скорей.

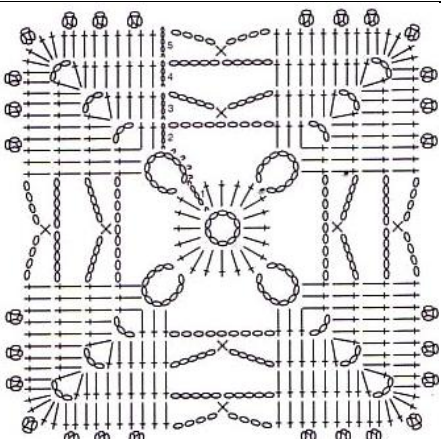
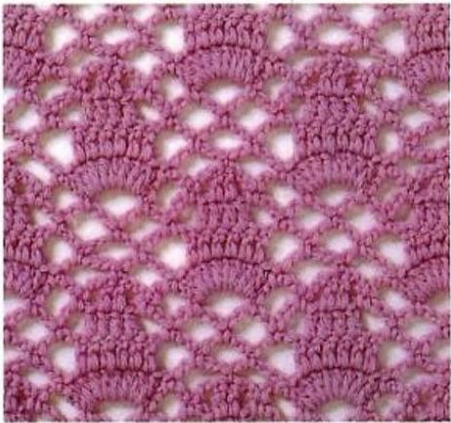
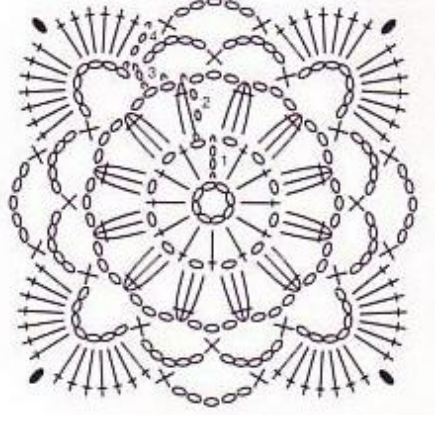
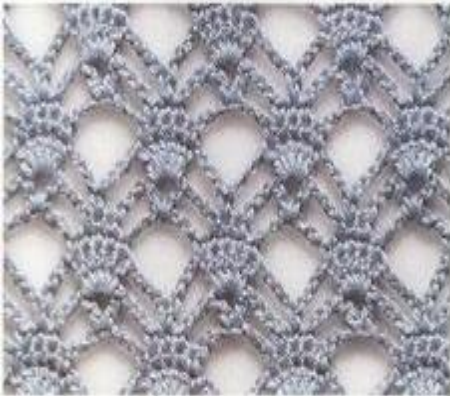
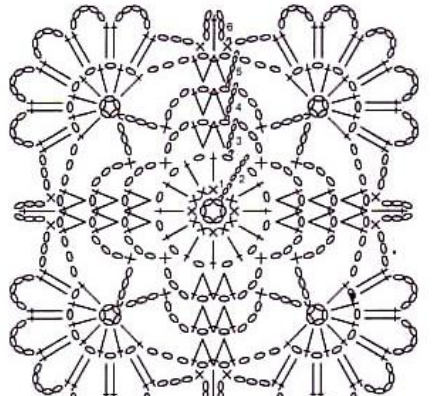
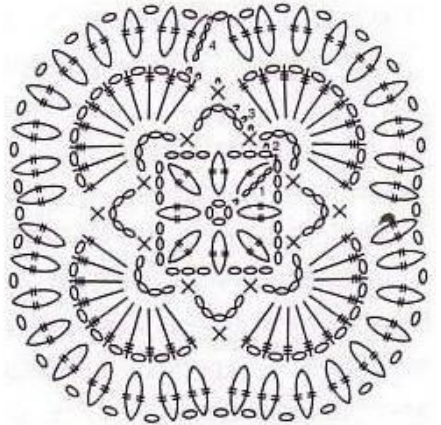
Есть из шерсти и из хлопка.

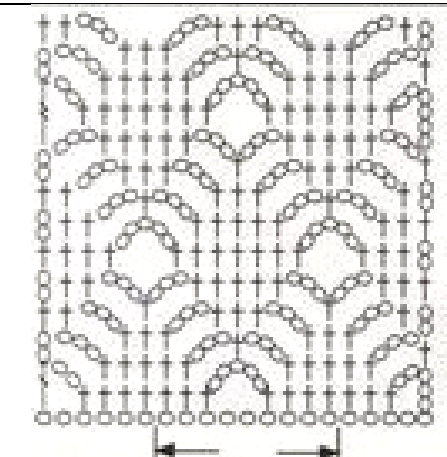
Нету в мире их теплей.

Зал № 6. «Волшебные узоры».

Задание. Установить соответствие между вязаным квадратным мотивом и схемой.
Лучше, если образцы будут связанными. За каждое правильное соответствие команда получает букву-подсказку.

1		A	
2		Б	
3		В	

4		Г	
5		Д	
6		Е	
7		Ж	

8		3					
1	2	3	4	5	6	7	8

Следующее задание находится в вязаном изделии, указанном в загадке:

В кухне будет вам подмога –

Руки спрячу от ожога.

Пиццы, пирожки, торты

Из печи достанешь ты!

Зал № 7. «Инструменты и материалы».

Задание. Выбрать из предложенных инструментов и материалов, указанных в таблице, необходимые для изготовления данного изделия. За выполнение задания команда получает слово-отгадку.

1	Стальной крючок № 0,6
2	Алюминиевый крючок № 3
3	Крючок для тунисского вязания
4	Маркер
5	Шерстяная пряжа для вязания джемпера
6	Льняная пряжа для вязания салфетки

Для второй команды.

Зал № 1. «Заколдованные слова».

Кроссворд-загадка. Необходимо определить, какие слова «спрятались» в одной строке.

Задание. Найдите в каждой строке букв слова, связанные с вязанием, и определите, к какому виду вязания они относятся. За каждое отгаданное слово команда получает букву-подсказку.

ЧИЛИЦЕНАУСВАЯРАДАУ ОВНАЦЕПБЯЛЙИБОРКЗА ЧУЛПЕТХТИОЧНАЯКОУЦ СПИКОМБФРОТЦЫХПОМ	
---	--

Следующее задание находится в вязаном изделии, указанном в загадке:

Дали братьям тёплый дом,
Чтобы жили впятером.
Брат большой не согласился
И отдельно поселился.

Зал № 2. «Техника безопасности».

Задание. Вставить в строки пропущенные слова. Каждое отгаданное слово, буква в подсказке. Повторяющиеся слова считаются как одно угаданное слово.

Охрана труда.

1. С _____ необходимо обращаться очень осторожно, не подносить их к лицу, хранить в коробках и пеналах.
2. Не делать во время работы резких движений рукой с _____, можно поранить сидящего рядом.
3. _____ не должны быть очень острыми, иначе ими можно поранить пальцы.
4. Нельзя пользоваться _____ они портят пряжу, нитки.
5. Рабочее место должно быть хорошо _____, свет должен падать на работу с левой стороны.

Санитарно-гигиенические требования.

1. Сидеть следует _____, касаясь корпусом спинки стула. Расстояние от глаз до работы должно быть не менее _____ см, чтобы не развивалась близорукость, в глаза не попадали частички волокон, из которых состоит пряжа.
2. Перед началом и после работы следует _____ руки, чтобы нитки и вязаное полотно не пачкались, а на руках не оставалось мелких волокон.
4. Через каждые 15–20 минут делайте _____ на 2–3 минуты, сделайте несколько круговых движений головой (чтобы размять мышцы шеи).

Снаружи смотришь – дом как дом,
Но нет жильцов обычных в нём,
В нём книги интересные
Стоят рядами тесными.
На длинных полках
Вдоль стены
Собрались сказки старины –
И Черномор, и царь Гвидон,
И добрый дед Мазай ...
Как называют этот дом?
Попробуй, отгадай!

Следующее задание находится в журнале о вязании в доме-отгадке.

Зал № 3. «Интересные факты о вязании». Необходимо определить, какое из утверждений верно.

Задание. Из всех определений выбрать верные. С помощью выделенных букв составить ключевое слово-подсказку.

- Рекорд мира по скоростному вязанию на спицах в сентябре 1980 года установила Гвен Мэтьюмен из Западного Йоркшира, Великобритания. Во время состязаний в магазине шерсти Филдара в Лидсе она показала скорость 111 петель за 1 мин!

- Бабушкин квадрат (его еще называют афганский квадрат) – это техника вязания спицами.

- В начале эры техника и принципы вязания находились на высоком уровне. Так, в районе Каира найдено многоцветное шелковое платье, связанное на спицах.

- Самый длинный вязаный шарф имеет длину 32,2 км. Он был изготовлен жителями Эббифилд-Хаузиза для бара Эббифилдского общества гончаров, гр. Хартфордшир, Великобритания. Работа над ним была закончена 29 мая 1988 г.

- Вязание сначала было мужским ремеслом, и мужчины боролись с женской конкуренцией специальными договорами. В 1612 году Пражские чулочники заявили, что под страхом денежного взыскания не примут на работу ни одной женщины.

- В Египте в одной из гробниц найдена детская вязаная туфелька, археологи установили, что ей более четырех тысяч лет!

- В России вязание крючком получило распространение с конца XIX века, и заниматься им стали женщины, которые собирались на посиделки. Мастерицы вязали преимущественно кружева, заимствуя для них узоры из народной вышивки крестом и ткачества.

Следующее задание находится в предмете, указанном в загадке:

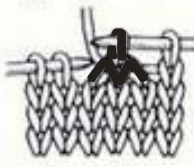
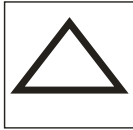
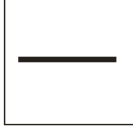
Склеена, сшита,

Без дверей, а закрыта.

Кто её открывает – многое знает.

Зал № 4. «Загадочные знаки».

Задание. Соотнести условное обозначение с названием петли и графическим изображением. За два угаданных ответа команда получает одну букву.

I.	Лицевая петля	А.		1.	
II.	Изнаночная петля	Б.		2.	
III.	Накид	В.		3.	
IV.	Три петли вместе лицевой	Г.		4.	

I		
II		
III		
IV		

Следующее задание находится в вязаном изделии, указанном в загадке:

Не галстук он, не воротник,

А шею обнимать привык.

Он помогает нам всегда,

Когда приходят холода.

Зал № 5. «Выставочный».

Перед вами выставка образцов художественных ремесел. Связанные и вышитые работы.

Задание. Выбрать шесть образцов, подходящих к вашему виду ремесла. За каждый правильный образец команда получает две буквы слова-подсказки.

Следующее задание находится в связанном изделии, указанном в загадке:

Чтобы ноги не замерзли,

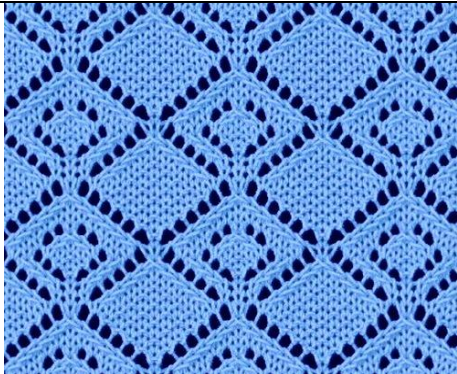
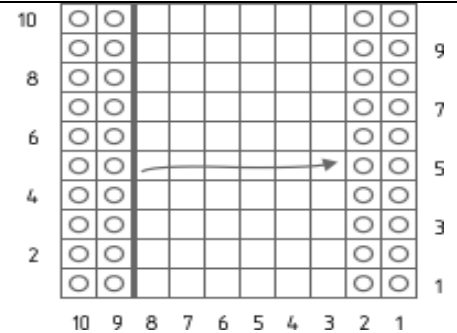
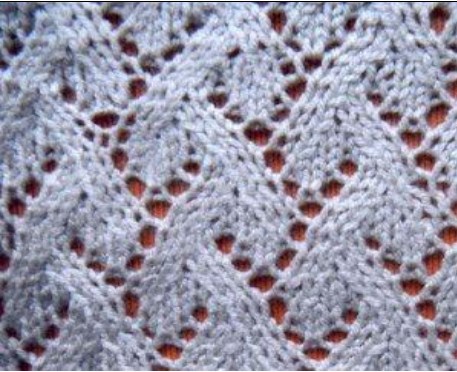
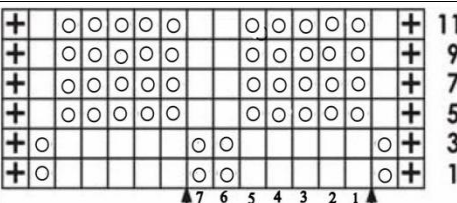
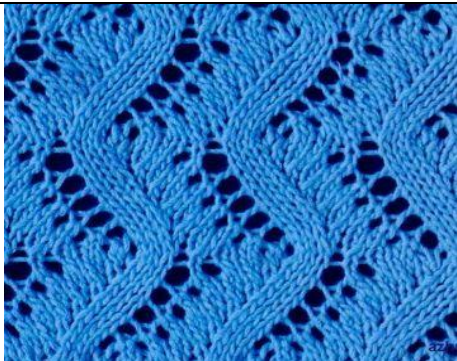
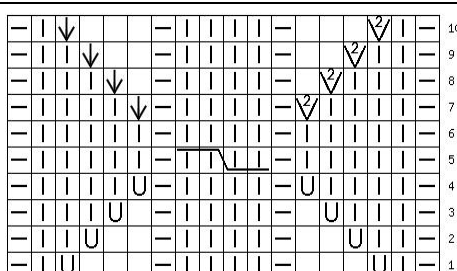
Одевай ты их скорей.

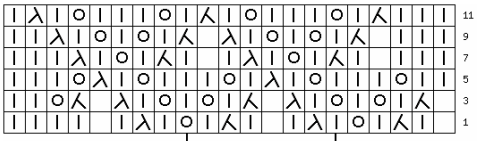
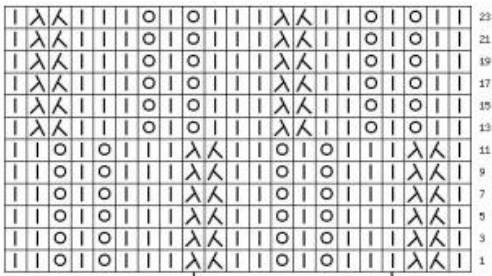
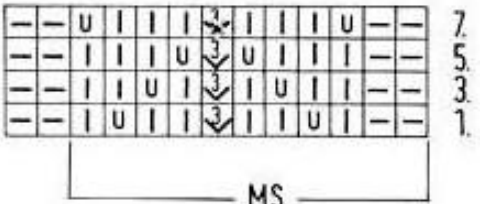
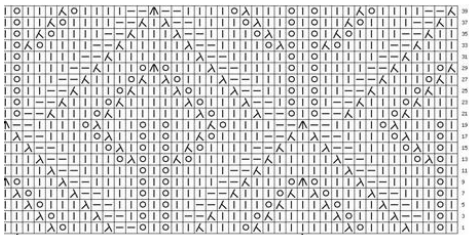
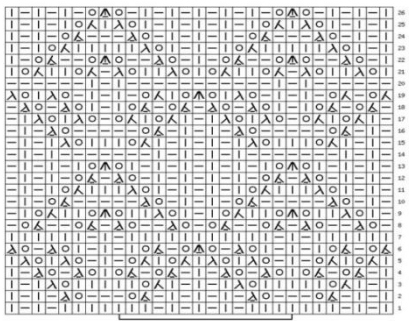
Есть из шерсти и из хлопка.

Нету в мире их теплей.

Зал № 6. «Волшебные узоры».

Задание. Установить соответствие между вязаным квадратным мотивом и схемой. Лучше, если образцы будут связанными. За каждое правильное соответствие команда получает букву-подсказку.

1		А	
2		Б	
3		В	

4		Г	
5		Д	
6		Е	
7		Ж	
8		З	

1	2	3	4	5	6	7	8

Следующее задание находится в вязаном изделии, указанном в загадке:

В кухне будет вам подмога –

Руки спрячу от ожога.

Пиццы, пирожки, торты

Из печи достанешь ты!

Зал № 7. «Инструменты и материалы».

Задание. Выбрать из предложенных инструментов и материалов, указанных в таблице, необходимые для изготовления данного изделия. За выполнение задания команда получает слово-отгадку.

1	Чулочные алюминиевые спицы
2	Круговые стальные спицы
3	Спицы для вязания кос
4	Петледержатель
5	Буклированная пряжа для вязания шарфа
6	Мохеровая пряжа для вязания варежек

Приложение 2

Ключи к заданиям

Зал № 1. «Заколдованные слова».

Первая команда	Вторая команда
НАКИД СТОЛБИК ЦЕПОЧКА КРЮЧОК	ЛИЦЕВАЯ НАБОР ЧУЛОЧНАЯ СПИЦЫ
Подсказка	
Первая команда	Вторая команда
Плеч	Люди

Зал № 2 «Техника безопасности».

Первая команда	Вторая команда
Крючком Крючком Крючком Ржавыми Освещено Прямо 35 см Вымыть Перерыв	Спицами Спицами Спицами Ржавыми Освещено Прямо 35 см Вымыть Перерыв
Подсказка	
Первая команда	Вторая команда
Прокормит	Гордятся

Зал № 3. «Интересные факты о вязании».

Первая команда	Вторая команда
Неверное утверждение: Крючки диаметром 1,5–2,5 мм используют для вязания изделий из толстой шерстяной или синтетической пряжи. Для ириса, мулине, гаруса берут более толстый крючок (2-6 мм в диаметре).	Неверное утверждение: Бабушкин квадрат (его еще называют афганский квадрат) – это техника вязания спицами.
Подсказка	
Первая команда	Вторая команда
Ремесло	Родятся

Зал № 4. «Загадочные знаки».

Первая команда	Вторая команда
I Б 4 II Г 3 III А 2 IV В 1	I Б 4 II Г 3 III А 2 IV В 1
Подсказка	
Первая команда	Вторая команда
He	He

Зал № 5. «Выставочный».

Подсказка	
Первая команда	Вторая команда
не ко ро мы сл о,	С м ас те рс тв ом

Зал № 6. «Волшебные узоры».

Первая команда								Вторая команда																																							
<table><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td></tr><tr><td>З</td><td>Г</td><td>Д</td><td>Ж</td><td>А</td><td>В</td><td>Б</td><td>Е</td></tr></table>								1	2	3	4	5	6	7	8	З	Г	Д	Ж	А	В	Б	Е	<table><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td></tr><tr><td>З</td><td>Г</td><td>Д</td><td>Ж</td><td>А</td><td>В</td><td>Б</td><td>Е</td></tr></table>								1	2	3	4	5	6	7	8	З	Г	Д	Ж	А	В	Б	Е
1	2	3	4	5	6	7	8																																								
З	Г	Д	Ж	А	В	Б	Е																																								
1	2	3	4	5	6	7	8																																								
З	Г	Д	Ж	А	В	Б	Е																																								
Подсказка																																															
Первая команда								Вторая команда																																							
Оттянет,								Ремеслом																																							

Зал № 7. «Инструменты и материалы».

Подсказка	
Первая команда	Вторая команда
а само	а добытым
Пословицы	
Первая команда	Вторая команда
Ремесло не коромысло, плеч не оттянет, а само прокормит.	С мастерством люди не родятся, а добытым ремеслом гордятся.

Описание для схем спицами.

Схема	Условные обозначения
	- лицевая петля - изнаночная петля - накид - 3 п. вместе изнаночной - 2 п. вместе лиц. с наклоном вправо - 2 п. вместе лиц. с наклоном влево - 2 п. вместе изн. с наклоном вправо - 2 п. вместе изн. с наклоном влево - 3 п. вместе лицевой
	- лицевая петля - 2 п. вместе лиц. с наклоном влево - накид - 2 п. вместе лиц. с наклоном вправо
	- лицевая петля - 2 п. вместе лиц. с наклоном влево - 2 п. вместе лиц. с наклоном вправо - накид
	- 2 п. вместе лиц. с наклоном влево - изнаночная петля - лицевая петля - накид - 2 п. вместе лиц. с наклоном вправо - 3 п. вместе лицевой

	Лицевая петля в лицевом ряду или изнаночная петля в изнаночном ряду. Изнаночная петля в лицевом ряду или лицевая петля в изнаночном ряду. Перехват из шести петель с наклоном петель вправо. 1, 2 и 3-ю петли снимают назад на дополнительную спицу. Провязывают 4, 5 и 6-ю петли, а затем петли с дополнительной спицы
	— - изнаночная петля - лицевая петля ↓ - 1 протяжка: 1 п. снять как лиц., 1 лиц. и протянуть её через снятую п. ↘ - 2 п. провязать вместе лиц. U - 1 накид
	Лицевая петля в лицевом ряду или изнаночная петля в изнаночном ряду. Изнаночная петля в лицевом ряду или лицевая петля в изнаночном ряду. Кромочная
	1 = 1 лиц. — = 1 изн. U = 1 накид ↓ = 1 протяжка (снять 1 п., 1 лиц. и протянуть ее через снятую петлю) ↘ = провязать 3 п. вместе лиц.

Пример составления интеллект-карты.



Организация внеурочной деятельности в формате квст-игры

• Образовательный квест «Многоликий край мой Пензенский».

Цель: создать условия для формирования у обучающихся знаний культурных традиций народов, проживающих на территории Пензенского края.

Задачи:

- расширить представления обучающихся о национальных традициях и истории быта разных народов, населяющих Пензенскую область;
- воспитывать у школьников чувство любви к малой родине, уважительное отношение к историческому прошлому родного края;
- развивать познавательный интерес обучающихся к изучению родного края;
- совершенствовать интеллектуальные и коммуникативные навыки обучающихся, создавать условия для проявления творческой индивидуальности каждого ученика.

Целевая аудитория: обучающиеся 6-8 классов.

Оборудование исследовательских площадок (см. Приложение).

Правила квеста.

1. В квесте принимают участие 3 команды, сформированные из обучающихся одного класса.
2. Участники выбирают капитана команды и придумывают её название.
3. На этапах прохождения квеста команды сопровождают помощники, которые могут координировать действия в процессе игры для более успешного выполнения заданий.

4. Каждая команда получает маршрутный лист с заданиями.
5. Команда имеет право получить подсказку за дополнительное время.
6. Время выполнения заданий фиксируется в протоколе игры. По окончании игры время команды суммируется с учетом штрафных минут.
7. На каждой исследовательской площадке после успешного выполнения заданий команда получает букву для составления ключевого слова.
8. Побеждает команда, которая быстрее других и качественно пройдет свой маршрут.

Маршрут № 1.

Начало: _____ часов _____ минут.

Название команды: _____ (вписать название команды).

Для каждого очень важно знать историю своей Родины. История – это память народа о том, кто мы, где наши корни, каков наш путь?

Пензенский край, а под ним подразумевается Пензенская область и территории, входившие ранее в состав Пензенской губернии, оказался исторически расположенным на стыке двух миров (кочевого и земледельческого), трёх языковых групп (финской, тюркской, русской) и трёх культур (языческой, мусульманской и христианской). В настоящее время на территории Пензенской области проживает более 100 народов.

На протяжении нескольких веков на Пензенской земле дружно живут и трудятся несколько народов с интересной и большой историей: *мордва, русские и татары*.

Много интересного из истории жизни, культурных традиций этих народов вы узнаете, пройдя маршрут квест-игры «Многоликий край наш Пензенский!».

Исследовательская площадка 1 (школьная библиотека)

Определить. Чья это народная сказка?

Встал поутру Иван, говорит бабушке:

– Готовь мне, бабушка, льняную рубашку чистую, пойду я биться со Змеем лютым – или живым не буду, или Марью-царевну освобожу.

Заплакала тут бабушка, приготовила ему льняную рубаху, побежала в огород, принесла жгучей крапивы, стала из жгучей крапивы вторую рубаху плести. Плетет рубаху, сама от боли плачет.

– Вот, – говорит, – Ванечка, надень ты эту рубаху. Будет Змей тебя кусать – языки обожжет.

– Хорошо, – говорит Иван. Вот на вечерней заре обрядился Иван. Взял острую косу, железную палицу, надел льняную рубаху, сверху крапивную, попрощался с бабушкой и пошел на гору Буян.

Вопрос. Какое полотно мягче – из пряжи крапивы или льна?

Ответ: _____ .

Сегодня в квесте вам предстоит изучить обычаи и традиции того народа, которому принадлежит сказка.

Задание. В историко-топонимическом словаре Пензенской области М.Б. Полубоярова найдите населенные пункты, где проживают исследуемые вами народности. Нанеси-

те на карту Пензенской области не менее 8 пунктов значками голубого цвета. На диаграмме укажите процент проживания данной национальности.

Молодцы! Получите подсказку и двигайтесь дальше.

Исследовательская площадка 2 (кабинет истории №___)

На сравнительно небольшой территории в тесном соседстве проживали русские, татары и мордва с давних времен. В процессе их взаимообщения происходило обогащение культуры, и на ней отражалось влияние одного народа на другой. Объединяло их отношение к труду. Трудовая деятельность стала прочным фундаментом культурной общности между ними. Трудовое воспитание входило в семейную жизнь и хозяйственную деятельность семьи. Детей приучали к труду с малолетства. У девочек на первом месте стояло обучение домашнему мастерству. С 10 лет их учили прясть на самопрялке, в 12 – вышивать; шить рубахи и вымачивать холсты – в 13, устанавливать самой ткацкий стан – в 17.

Задание. Определите название и назначение предметов быта.

Ответы:

1 предмет (название – _____) нужен для _____

2 предмет (название – _____) необходим _____

3 предмет (название – _____) необходим _____

4 предмет (название – _____) необходим _____

5 предмет (название – _____) необходим _____

6 предмет (название – _____) необходим _____

Продемонстрируйте не менее 2-х приемов работы, с которыми легко справлялась любая крестьянская девушка.

Народы Пензенского края с давних пор занимались разнообразными промыслами. Перерабатывали сельскохозяйственную продукцию, изготавливали орудия труда, посуду, домашнюю утварь, ткали холсты, шили одежду, возводили дома и хозяйственные постройки. Перед вами образцы народных промыслов Пензенского края. Назовите их. В каких районах области был развит этот промысел.

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

5. _____

Молодцы! Получите подсказку и двигайтесь дальше.

Исследовательская площадка 3 (кабинет № ____, этаж ____)

Учиться вышиванию в старину девочек обучали лет с пяти, а к замужеству (примерно к годам 15) она уже должна была подготовить для себя немалое приданое и вышить подарки для родни (невеста в конце 19 века должна была приготовить для жениха 12 рубашек и столько же портов, 12 полотенец; свекру – рубашку с портами; свекрови – рубашку и фартук с грудкой; деверю – полотенце; снохе – платок и т.д.).

Все это подвергалось строжайшей оценке, и по уровню мастерства судили о будущей хозяйке. Народ смеялся над неумехами и рассчитывать на хорошего жениха такая девушка едва ли могла. Попробуйте увидеть великую мудрость подобных оценок. Ведь мастерство так не дается. Вышивание – особо кропотливый труд. Надо проявить характер, настойчивость. Допишите не менее 5 качеств, которыми должна владеть вышивальщица.

Задание. Соберите приданое для русской девушки из нескольких предметов (не менее пяти). Опишите, в каких техниках выполнены предметы и их назначение.

Молодцы! Получите подсказку и двигайтесь дальше!

Исследовательская площадка 4 (школьный музей, ____ этаж)

Издавна у разных народов одежда не только защищала от непогоды. Нарядный национальный костюм был обязательной частью праздника. Одежда могла многое рассказать о человеке, носившем её: откуда он родом, какого возраста и сословия, замужем и имеет ли детей. Сегодня эти старинные костюмы, бережно сохраненные в бабушкиных сундуках, украшают музейные залы и вызывают наше восхищение не менее, чем картины и скульптуры известных мастеров.

Перед вами экспонаты одежды и элементы одежды национальных костюмов народов Пензенской области. Создайте эскиз с описанием национального женского костюма.

Молодцы! Получите подсказку и двигайтесь дальше!

Исследовательская площадка 5 (кабинет технологии, ____ этаж)

В 19 – начале 20 века важную сторону общественной и семейной жизни в селах составляли обряды и праздники, которые отмечают важные события в жизни человека. Из семейных праздников, наибольшим богатством народного творчества отличалась свадьба с ее многочисленной обрядностью в соответствии с национальными традициями. Свадьбы «играли», как правило, осенью и зимой, когда все сельскохозяйственные работы были закончены.

Свадебный обряд русских крестьян.

Русский свадебный обряд состоял из двух самостоятельных частей: церковного обряда – венчания и следовавшего за ним традиционного свадебного пира – «веселья».

Традиционно первым из них являлось *сватовство*.

Следующий этап свадьбы носил название «*смотрины*». На смотринах решался вопрос о приданом. Как правило, в него входили постельные принадлежности: перина, подушки, одеяло, верхняя и нижняя одежда девушки, запас тканей, деньги, иногда телка и овца. Если родственников жениха не устраивало приданое невесты, свадьба могла расстроиться.

За сватовством следовал *сговор*. После сговора жених обычно дарил невесте подарки: чулки, ларец, гребень, зеркало, иголки, нитки и лакомство – орехи, конфеты.

Важным моментом свадебного обряда было «*дворосмотрение*». Требовалось, чтобы в хозяйстве жениха присутствовали домашние животные, хлебные запасы, одежда, посуда. Немалую ценность представляли самовар и медная посуда.

Если «*дворосмотрение*» заканчивалось успешно, устраивали «*запой*» («*обручение*», «*заручение*»).

Жизнь просватанной девушки резко менялась: большую часть времени она проводила дома, занимаясь приготовлением приданого и «даров». В Керенском уезде невеста в конце 19 века должна была приготовить для жениха 12 рубашек и столько же портов, 12 полотенец; свекру – рубашку с портами; свекрови – рубашку и фартук с грудкой; деверию – полотенце; снохе – платок и т.д.

Ушинский жених готовил кладку – денежную сумму в размере 50 рублей, 2 шубы, двое сапог, 6 ведер водки и пуд мяса.

Заканчивалась предсвадебная неделя *девичником*, на котором невеста прощалась с женской родней и подругами, получала предсвадебные подарки от гостей, расставалась с «волей», «красотой».

На свадьбу пекли большой праздничный пирог – курник с разными начинками. Как правило, на свадьбу готовили два курника – один курник предназначался жениху, а другой – невесте. Пирог переламывали над головами свадебной пары. Обильное количество выпавших пшеничных зерен сулило молодожёнам богатство.

Сама свадьба длилась три дня. Венчание происходило в первый день перед свадебным пиром. Кульминационный момент в доме невесты – *благословление* родителями будущих молодых перед венчанием. До этого жених принимал благословление в своем доме от своих родителей. Когда празднично украшенный свадебный подъезд подкатывал к дому невесты, здесь уже их ждало много односельчан разных возрастов.

В *церковь молодых всегда везли в праздничной повозке*, санях, украшенных домоткаными половиками, нарядными дугами, колокольчиками, лентами, полотенцами, которым придавалось значение оберегов.

После венчания невесту переодевали в красочный свадебный наряд.

Основу костюма составляла рубаха с широким подподольником. Рубаха шилась выше ростом и носилась с поясом, благодаря большому напуску укорачивалась на столько, что были видны сапоги. На рубаху одевалась распашная понева, сшитая из трех полотнищ красной шерстяной ткани, собранных на гашнике (плетеном шнуре). По низу поневы – многоцветная браная кайма с узором из гребенчатых ромбов и солярных знаков, собран-

ных в поперечные ряды. В полный комплект свадебного костюма входил также шерстяной нагрудник. В целом наряд отличался многослойностью форм, необыкновенной красочностью.

Обязательными элементами женского свадебного костюма являлись украшения: кольца, серьги, бусы.

По окончании венчания на голову невесты надевали роскошный головной убор – со-року (рога). Кичка с двумя рогами – символ важнейшего предназначения любой женщины быть матерью.

Задание. Определите на картинах известных художников этапы свадебного обряда.

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Молодцы! Получите последнюю букву.

Задание. Составьте слово из букв, которые вы получали за выполненные задания. У вас должно получиться название русского свадебного пирога _____.

Выберите из предложенных блюд русский свадебный пирог.

Окончание маршрута № 1: _____ часов _____ минут.

Поздравляем с успешным завершением квеста!

Маршрут № 2

Начало: _____ часов _____ минут.

Название команды: _____ .

Для каждого очень важно знать историю своей Родины. История – это память народа о том, кто мы, где наши корни, каков наш путь?

Пензенский край, а под ним подразумевается Пензенская область и территории, входившие ранее в состав Пензенской губернии, оказался исторически расположенным на стыке двух миров (кочевого и земледельческого), трёх языковых групп (финской, тюркской, русской) и трёх культур (языческой, мусульманской и христианской). В настоящее время на территории Пензенской области проживает более 100 народов.

На протяжении нескольких веков на Пензенской земле дружно живут и трудятся несколько народов с интересной и большой историей: *мордва, русские и татары*.

Много интересного из истории жизни, культурных традиций этих народов вы узнаете, пройдя маршруты квест-игры «Многоликий край наш Пензенский!»

Исследовательская площадка 1 (школьный музей, _____ этаж)

Определить. Чья это народная сказка?

В давние времена жил в одном городе портной. Придёт к нему заказчик, принесёт два аршина сукна и скажет:

– Эй, портной! Сшей-ка мне хороший бешмет.

Посмотрит портной: мало сукна на бешмет. А всё-таки не откажется, начнёт раздумывать: и так прикинет и этак – и сошьёт. А заказчик не только не поблагодарит его, а скажет:

– Смотри, ты, наверно, остатки моего сукна для себя припрятал?

Обидно это стало портному. Надоели ему напрасные упрёки да разговоры. Собрался он и ушёл из города.

– Пусть, – думает, – поищут себе другого такого портного!

Вопрос. Бешмет является национальной женской или мужской одеждой?

Ответ: _____.

Сегодня в квесте вам предстоит изучить обычаи и традиции того народа, которому принадлежит сказка.

Издавна у разных народов одежда не только защищала от непогоды. Нарядный национальный костюм был обязательной частью праздника. Одежда могла многое рассказать о человеке, носившем её: откуда он родом, какого возраста и сословия, замужем и имеет ли детей. Сегодня эти старинные костюмы, бережно сохраненные в бабушкиных сундуках, украшают музейные залы и вызывают наше восхищение не менее, чем картины и скульптуры известных мастеров.

Перед вами экспонаты одежды и элементы одежды национальных костюмов народов Пензенской области. Создайте эскиз с описанием национального женского или мужского костюма.

Исследовательская площадка 2 (школьная библиотека, 1 этаж)

Задание. В историко-топонимическом словаре Пензенской области М.Б. Полубоярова найдите татарские населенные пункты. Нанесите на карту Пензенской области не менее 10 пунктов значками зеленого цвета. На диаграмме укажите процент проживания данной национальности.

Молодцы! Получите подсказку и двигайтесь дальше.

Исследовательская площадка 3 (кабинет истории, 3 этаж)

На сравнительно небольшой территории в тесном соседстве проживали русские, татары и мордва с давних времен. В процессе их взаимообобщения происходило обогащение культуры, и на ней отражалось влияние одного народа на другой. Объединяло их отношение к труду. Трудовая деятельность стала прочным фундаментом культурной общности между ними. Трудовое воспитание входило в семейную жизнь и хозяйственную деятельность семьи. Детей приучали к труду с малолетства. У девочек на первом месте стояло обучение домашнему мастерству. С 10 лет их учили прясть на самопрялке, в 12 – вышивать; шить рубахи и вымачивать холсты – в 13; устанавливать самой ткацкий стан – в 17.

Задание. Определите назначение предметов быта.

Ответы:

1 предмет (название – _____) нужен для _____

2 предмет (название – _____) необходим _____

3 предмет (название – _____) необходим _____

4 предмет (название – _____) необходим _____

5 предмет (название – _____) необходим _____

6 предмет (название – _____) необходим _____

Продemonстрируйте не менее 2-х приемов работы, с которыми легко справлялась любая крестьянская девушка.

Задание. Народы Пензенского края с давних пор занимались разнообразными домашними промыслами. Перерабатывали сельскохозяйственную продукцию, изготавливали орудия труда, посуду, домашнюю утварь, ткали холсты, шили одежду, возводили дома и хозяйственные постройки. Перед вами образцы народных промыслов Пензенского края. Назовите их. В каких районах области был развит этот промысел.

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Молодцы! Получите подсказку и двигайтесь дальше.

Исследовательская площадка 4 (кабинет технологии, 2 этаж)

Свадебный обряд татар-мишарей.

До конца 19 – начала 20 века у татар-мишарей преобладающим был брак по сватовству. Во время *сватовства* стороны договаривались о количестве и качестве даров (калын, калын малы), которыми сторона жениха должна была одарить сторону невесты (одежда, обувь, головные уборы для невесты, две перины), выплатить оговоренную сумму денег – баш акча, тарту (которая использовалась для приготовления приданого), привезти определенное количество продуктов – меда, масла, муки, чая, мяса – для приготовления свадьбы.

По достижении обоюдного согласия родители невесты приглашали сватов и родителей жениха на сговор. В знак окончательной договоренности стороны обменивались определенными вещами. Со стороны невесты, как правило, передавали полотенце, скатерть, со стороны жениха – оговоренную сумму денег.

Обряд, на который приглашались и родственники невесты, завершался угощением.

Основная свадьба (*туй, никах туй*) у татар-мусульман проводилась в доме невесты.

Свадьба начиналась с проведения религиозного обряда бракосочетания (*никах*). Мулла в книгу регистрации брака записывал условия заключения брака. Туда входили *калын, тарту*, продукты или их стоимость, которые были уже переданы стороне невесты. Особо фиксировалась определенная сумма денег, которую в случае развода по инициативе мужа он должен был выплатить своей жене. Затем мулла спрашивал согласия молодых на брак. Поскольку сами молодые на этой свадьбе не присутствовали, за жениха отвечал его отец. За невесту отвечали два свидетеля, которых специально отправляли узнать о ее согласии (невеста находилась за занавеской или в другой половине дома). Выслушав утвердительный ответ свидетелей, мулла зачитывал выдержки из Корана, посвященные бракосочетанию. После *никаха* начиналось угощение.

Свадьба на стороне невесты продолжалась 2-3 дня. После того как разъезжались гости, в доме невесты начинали готовиться к встрече жениха: тщательно готовили специальное помещение для молодых, которое украшали самыми нарядными вещами из приданого. В нем они находились первые дни. Утром молодоженов отправлял в баню. Оттуда молодой супруг возвращался в новой одежде, сшитой невестой. Он одаривал невесту ценным подарком.

Первый приезд жениха сопровождался выплатой большого количества выкупов: за возможность выехать во двор, войти в комнату к молодой; стелившим брачную постель, топившим баню, деревенским ребятишкам, которые специально за подарком приходили в дом. Поэтому жених вез с собой чемодан с подарками и угощением. В первый свой приезд молодой оставался там от 2-х до 4-6 дней, после чего его отвозили обратно. В последующем он приезжал по четвергам, вечером, а утром уезжал обратно. Этот период по продолжительности был различным и, как правило, зависел от семейных обстоятельств.

К приезду жениха невесту наряжали: платье, на голове *калфак* (головной убор, представляющий собой длинный, до 40–50 см, колпак, связанный из белых ниток, ширина которого соответствовала диаметру головы) и *тастар* (белое самотканое полотенцеобразное покрывало длиной до 2 м и шириной 25–30 см, концы тастара орнаментированы вышивкой, тканым рисунком или нашивкой из разноцветной ткани, боковые края – продольной красной каймой).

У мишарей молодая в доме мужа – пассивный участник свадьбы: она находится за занавеской или вообще вне дома (в клети) и не участвует в обрядах. Невестка полностью закрыта свадебными покрывалами – *борканчек* до тех пор, пока не проведут обряда *борканчекачу* – *открывание покрывала*.

Татарским женщинам предписывалось соблюдать один из принципов ислама – женское затворничество: избегать встреч с посторонними мужчинами, запрещалось свободно или одной посещать общественные места, на улице она должна была идти на определенном расстоянии сзади мужа, а при встрече с мужчинами – уступать им дорогу, прикрывать лицо концом платка.

Младшие дети должны были слушаться старших, которые должны были оберегать их и заботиться о них. Особым уважением в семье пользовались дедушка и бабушка. Их спальные места располагаются в передней части дома, а во время трапезы они сидят на почетных местах.

Труд и в татарских семьях был одним из главных принципов воспитания.

Отец отвечал за воспитание сыновей, а мать – дочерей.

Задание. Определите на картинах известных художников и современных фотографиях этапы свадебного обряда.

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Молодцы! Получите подсказку и двигайтесь дальше.

Исследовательская площадка 5 (кабинет № 17, 2 этаж)

Учиться вышиванию в старину девочек обучали лет с пяти, а к замужеству (примерно к годам 15) она уже должна была подготовить для себя немалое приданое и вышить подарки для родни (невеста в конце 19 века должна была приготовить для жениха – 12 рубашек и столько же портов, 12 полотенец; свекру – рубашку с портами; свекрови – рубашку и фартук с грудкой; деверю – полотенце; снохе – платок и т.д.).

Все это подвергалось строжайшей оценке, и по уровню мастерства судили о будущей хозяйке. Народ смеялся над неумехами, и рассчитывать на хорошего жениха такая девушка едва ли могла.

Попробуйте увидеть великую мудрость подобных оценок, ведь мастерство так не дается. Вышивание – особо кропотливый труд. Надо проявить характер, настойчивость. Допишите не менее 5 качеств, которыми должна владеть вышивальщица.

Задание. Соберите приданое для татарской девушки из нескольких предметов. Опишите характер татарской вышивки (какими техниками пользовались, какие материалы применяли).

Исследовательская площадка 6 (кабинет технологии, 2 этаж)

Задание. Составьте слово из полученных букв, которые вы получали за выполненные задания.

Определить. Название татарского свадебного пирога.

Окончание маршрута № 2: _____ часов ____ минут.

Поздравляем с успешным завершением квеста!

Маршрут № 3.

Начало: _____ часов ____ минут.

Название команды: _____

Исследовательская площадка 1 (кабинет истории № ____, ____ этаж)

Для каждого очень важно знать историю своей Родины. История – это память народа о том, кто мы, где наши корни, каков наш путь?

Пензенский край, а под ним подразумевается Пензенская область и территории, входившие ранее в состав Пензенской губернии, оказался исторически расположенным на стыке двух миров (кочевого и земледельческого), трёх языковых групп (финской, тюркской, русской) и трёх культур (языческой, мусульманской и христианской). В настоящее время на территории Пензенской области проживает более 100 народов.

На протяжении нескольких веков на Пензенской земле дружно живут и трудятся несколько народов с интересной и большой историей: *мордва, русские и татары*.

Много интересного из истории жизни, культурных традиций этих народов вы узнаете, пройдя маршруты квест-игры «Многоликий край наш Пензенский!»

Определить. Чья это народная сказка?

Выросла девушка большая, стала на улицу ходить, с подругами играть. Вот раз приходит она домой и горько плачет. Спрашивает её мать:

– Чего ты, моя дочка, плачешь, не обидел ли тебя кто?

– Как же мне не плакать! У всех моих подружек в селе есть старшие братья, только я одна-одинёшенька!

Запечалилась мать. Рассказала она дочке про трёх своих сыновей, как посадили они под окном ветлу и ушли от нужды да нехваток искать вольную землю.

– С тех пор о них ни слуху ни духу, – прибавила она.

Пошла она к отцу с матерью, стала проситься к братьям погостить. Испугались старики, начали отговаривать дочку:

– Куда тебе, доченька! Путь долгий, тяжёлый – замучаешься, не дойдёшь!

– Ничего, дойду! Хоть и устану, зато родных братцев повидать!

Делать нечего. И отпустили дочку старик со старухой.

Нарядила её мать в белую рубашку, красным шёлком расшитую, надела на неё белый шушун, золотыми блёстками разукрашенный, вышитый шёлком да бисером, кумачовым кушаком подпоясала, в косы вплела ленту алую, на шею надела ожерелье из блестящих монеток, голову платочком покрыла малиновым.

Ответ: _____.

Сегодня в квесте вам предстоит изучить обычаи и традиции того народа, которому принадлежит сказка.

На сравнительно небольшой территории в тесном соседстве проживали русские, татары и мордва с давних времен. В процессе их взаимообобщения происходило обогащение культуры, и на ней отражалось влияние одного народа на другой. Объединяло их отношение к труду. Трудовая деятельность стала прочным фундаментом культурной общности между ними. Трудовое воспитание входило в семейную жизнь и хозяйственную деятельность семьи. Детей приучали к труду с малолетства. У девочек на первом месте стояло обучение домашнему мастерству. С 10 лет их учили прясть на самопрялке; в 12 – вышивать; шить рубахи и вымачивать холсты – в 13, устанавливать самой ткацкий стан – в 17.

Задание. Определите назначение предметов быта.

Ответы:

1 предмет (название – _____) нужен для _____

2 предмет (название – _____) необходим _____

3 предмет (название – _____) необходим _____

4 предмет (название – _____) необходим _____

5 предмет (название – _____) необходим _____

6 предмет (название – _____) необходим _____

Задание. Народы Пензенского края с давних пор занимались разнообразными домашними промыслами. Перерабатывали сельскохозяйственную продукцию, изготавливали орудия труда, посуду, домашнюю утварь, ткали холсты, шили одежду, возводили дома и хозяйственные постройки. Перед вами образцы народных промыслов Пензенского края. Назовите их. В каких районах области был развит этот промысел?

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Исследовательская площадка 2 (кабинет № _____, 2этаж)

Учиться вышиванию в старину девочек обучали лет с пяти, а к замужеству (к 14 годам) девушка должна была подготовить приданое. Кроме полного набора одежды нужно было приготовить подарки: свекрови вышить головной убор, жениху – рубашку, наткать много полотенец, поясов, платочков, чтобы одаривать гостей.

Костюм был лишь частью большого приданого, которое готовила невеста своими руками. Долго, в течение нескольких лет, шила она наряды, подбирала бусы, пуговицы, ракушки, делала полотенца. Девушка отдавала работе всю свою душу. Все это подвергалось строжайшей оценке, и по уровню мастерства судили о будущей хозяйке. Народ смеялся над неумехами, и рассчитывать на хорошего жениха такая девушка едва ли могла. Попробуйте увидеть великую мудрость подобных оценок, ведь мастерство так не дается. Вышивание – особо кропотливый труд. Надо проявить характер, настойчивость. Допишите не менее 5 качеств, которыми должна владеть вышивальщица.

Задание. Соберите приданое для мордовской девушки из нескольких предметов. Опишите характер мордовской вышивки (какими техниками пользовались, какие материалы применяли).

Молодцы! Получите подсказку и двигайтесь дальше.

Исследовательская площадка 3 (кабинет технологии, 2 этаж)

Свадебный обряд мордвы.

С семейной жизнью мордвы были связаны многочисленные обряды, центральное место среди них занимали свадебные. Традиционная свадьба мордвы представляет очень сложное действие с обрядами, причитаниями и песнями, на которых лежала печаль и

страдание. В научной литературе мордовский свадебный цикл принято делить на три этапа: предсвадебный, собственно свадьба и послесвадебный. В предсвадебный этап входят обряды и церемонии, связанные со сватовством и приготовлением к свадьбе, *причитания*. Как и у многих народов, раньше брак у мордвы заключался по воле родителей. Молодые раньше друг друга не выбирали, «выбирали родители». Свадебная обрядность у мордвы эрзи и мокши в конце 19 века в основном была одинакова. *Сватовство делалось через постороннего человека или родственника невесты, который у них называется схожатый*.

В дом невесты шел один из родственников жениха с караваем хлеба и делал предложение. Родители невесты обычно сразу не давали ему окончательного ответа и обсуждали этот вопрос со всеми родственниками. Если он решался положительно, то сам отец жениха вместе со своими родственниками приносил в дом невесты хлеб-соль, который обменивали на хлеб-соль невесты. Во время *сватовства* договаривались о «плате» за невесту (мокша – той, эрзя – питне), о подарках родственникам жениха со стороны невесты. Жених, его родители, ближайшие родственники, сватая невесту, не делают никаких смотрин и по большей части мужчина женится, никогда не видя своей невесты и совершенно ее не зная.

Между сватовством и свадьбой проходило 2-3 недели. В это время родственники жениха и невесты готовились к свадьбе. Невеста с подругами готовила подарки родне жениха и обучалась свадебным *причитаниям*. В это время родственники жениха несколько раз навещали невесту.

Накануне свадьбы начиналось печение свадебных пирогов в доме жениха. Печение пирогов происходило торжественно и сопровождалось многочисленными магическими обрядами. Главный пирог (мокша – лукш, панжакай) отдавали отцу невесты как бы выкуп за нее.

Сам жених за невестой не ездил. Для этого собирались родственники жениха. Значительным событием было мытье невесты в бане (мокша – стирь, эрзя – тейтерень баня). Перед баней подруги невесты ходили к жениху за веником и мылом. Магическими обрядами сопровождалось и укладывание вещей невесты, считалось, что от этого зависит ее будущее замужней женщины.

Обряд *расставания с девичеством* проходил в доме родственника невесты. Вместе с подругами выходила она во двор, вырывала из косы клочок волос, вдевала его в кольцо и вместе с лентой передавала сестре или подруге, которая вплетала волосы в косичку и носила до своего замужества. Символом девичества служила «*красотка*» – сосна или ель, украшенная лентами и бумажными цветами, которую носят за невестой в течение всей свадьбы. В завершение ее ломают у водного источника и раздают присутствующим ленты и цветы.

Когда за невестой приезжали родственники жениха, перед ними запирали ворота. Согласно этому обычаю все родичи невесты должны были получить свою долю от купли-продажи невесты.

Приехавших от венца молодых в доме родителей мужа встречали с иконой и хлебом-солью, обсыпали хмелем.

В доме мужа молодую представляли покровителям его дома, двора и предкам. На 3-й день свадьбы совершали обряд «*моление лепешек*». Молодая вынимала из специ-

альной кадушки для приданого или сундука полотенце или скатерть и раскладывала на ней лепешки, которые были принесены ей родственниками. Во время моления обращались к хранителю дома с просьбой полюбить взятую в дом. В дар ему она вешала на гвоздь полотенце. Лепешки делили между собой все присутствующие.

Большое значение имел обряд надевания на молодую головного убора замужней женщины – вхождение новобрачной в круг женщин данной семьи. Он начинался с моления и приношения жертв покровителям дома, двора и умершим предкам. После этого старшая женщина в семье надевала ей головной убор замужней женщины.

Муж и жена обычно не называли друг друга по имени. *Обряд наречения невесткой* проходил перед печью. Один из участников свадьбы, прикасаясь к голове молодой караваем хлеба, нарекал ее одним из имен: «мазай», «павай», «вежай», «тетей» – в зависимости от того, женой которого по счету сына она являлась. Так молодую называли все семейные и посторонние, кроме свекрови, свекра и мужа. Свекор и свекровь называли её урьава, муж ава. С конца 19 века этот обряд стал постепенно исчезать.

Характерным для мордовской свадьбы было то, что гуляние происходило не только в доме жеиха, но и у его родственников.

Задание. Определите на картинах известных художников и на современных фотографиях этапы свадебного обряда.

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Исследовательская площадка 4 (школьная библиотека, 1 этаж)

Задание. В историко-топонимическом словаре Пензенской области М.Б. Полубоярова найдите мордовские населенные пункты. Нанесите на карту Пензенской области не менее 10 пунктов значками голубого цвета. На диаграмме укажите процент проживания данной национальности.

Молодцы! Получите подсказку и двигайтесь дальше.

Исследовательская площадка 5 (школьный музей, 2 этаж)

Издавна у разных народов одежда не только защищала от непогоды. Нарядный национальный костюм был обязательной частью праздника. Одежда могла многое рассказать о человеке, носившем её: откуда он родом, какого возраста и сословия, замужем и имеет ли детей. Сегодня эти старинные костюмы, бережно сохраненные в бабушкиных сундуках, украшают музейные залы и вызывают наше восхищение не менее, чем картины и скульптуры известных мастеров. Особое внимание мордовская женщина уделяла изготовлению и отделке рубаш как главной части своего костюма. Преобладало использование самотканого посконного холста, который вышивали шерстяными нитями домашнего прядения.

Качество одежды определял тип вышивки. Нарядная эрзянская рубаха вышивалась по стану продольными полосами, количество которых было тождественно ее назначению. Эрзянская вышивка отличается красивой ковровой фактурой, бордюры и плоскости на ней выделялись глубоким рельефом. Узоры орнаменты были просты: ромбы, кресты, ломаные линии, россыпь точек.

Эрзянский костюм начала 20 века села НапольнаяТавла Саранского уезда Пензенской губернии (ныне Кочкуровский район Мордовской республики). Основу костюма составляла рубаха. *Самой* нарядной рубахой эрзянок была ритуальная одежда *покай*. Вышивали покай к моменту совершеннолетия девушек. Работа по его изготовлению длилась до 2-х лет. Покай был верхней, глухой одеждой, его носили поверх рубахи панар и пулая. В 20 веке вместо покая стали надевать *руцю*. Она являлась принадлежностью одежды замужних женщин. Сшитая без плечевых швов, туникообразного покроя рубаха была длинной, свободной, имела прямой силуэт. Конец подола, рукавов, ворот, стан украшались эрзянской вышивкой, отличающейся красивой ковровой фактурой. Поверх рубахи носили передник *икельгапаця*. Его подвязывали низко на животе, закрывая прореху на подоле рубахи. Вместе с икельгапаця в состав костюма входил закрытый передник с рукавами и короткой спинкой – *вершник*. Традиционной нагрудной застежкой в костюме являлась фибула *сюльгамо*.

Особое значение в костюме мордовских женщин играл комплекс поясных украшений. Набедренное украшение *пулай* носили поверх рубахи. Его основу составляла пышная, густая бахрома из черной шерсти длиной почти до колен. На широкий пояс пулая нашивался рядами разноцветный бисер, край отделялся раковинами каури, медными пуговицами, по бокам пришивались красные кисточки. Это было довольно тяжелое украшение – 7-10 килограммов. Девочки начинали носить пулай с 13-14 лет и до самой смерти. Эрзянские девушки заплетали волосы в одну косу и носили головной убор под названием *паця коня*, который представлял собой небольшую округлую шапочку с открытым верхом.

Обязательным элементом костюма молодых женщин была обувь. Лапти у мордвы имели национальные особенности – косое плетение и широкую пятку. С лаптями носили две пары онуч: нижние – короткие и верхние – длинные.

Праздничным убором девушек была налобная повязка-лента – *пряспаця*.

Перед вами экспонаты одежды и элементы одежды национальных костюмов народов Пензенской области. Создайте эскиз с описанием национального женского костюма.

Вопрос. Части каких предметов мордовского костюма представлены в музее?

Исследовательская площадка 6 (кабинет технологии, 2 этаж)

Задание. Составьте слово из букв, которые вы получали за выполненные задания.

Определите название мордовского свадебного пирога.

Окончание маршрута № 3: _____ часов _____ минут.

Поздравляем с успешным завершением квеста!

Оборудование исследовательской площадки в библиотеке

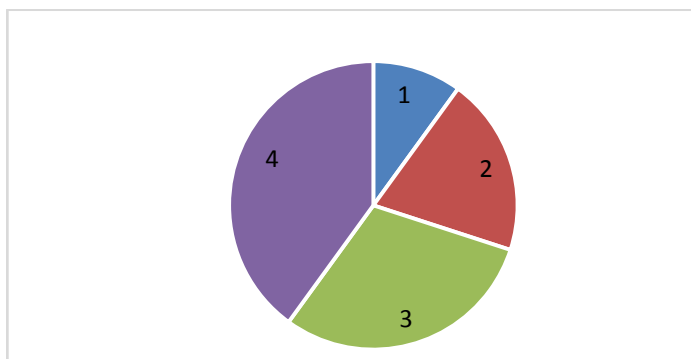
1. Карта Пензенской области.



2. Вырезанные треугольники трех цветов, клей.

3. Литературные источники о населенных пунктах Пензенской области.

4. Диаграмма «Проживание разных национальностей на территории Пензенской области (в %).



Оборудование исследовательской площадки в кабинете истории

Экспонаты предметов быта

Рубель – предмет домашнего быта, который в старину женщины использовали для выколачивания (стирки) и глажения белья.



Ухват, или **рога́ч** – приспособление, представляющее собой длинную деревянную палку с металлической рогаткой на конце. Ухватом захватывали и ставили в русскую печь чугушки.



Веретенó – приспособление для ручного прядения пряжи.



Самопрялка – станок для изготовления пряжи.



Кринка (крынка) – глиняный горшок для молока.



Коромы́сло – дугообразное деревянное приспособление для ручного ношения двух вёдер.



Экспонаты предметов народных промыслов Пензенской области

Пуховязание (село Оленевка)



Гончарный промысел (село Абашево)



Стекольный промысел (г. Никольск)



Лозоплетение (село Засечное)



Берестяной промысел



Оборудование исследовательской площадки в школьном музее

1. Фрагменты национальных костюмов (русского, татарского, мордовского).
2. Изображения (фотографии) национальных костюмов, листы для рисования, карандаши, маркеры.

Оборудование исследовательской площадки для задания «Собрать приданое»

1. Предметы национального быта с вышивкой, с ручной отделкой, национальная одежда, обувь.



Маршрут № 1

Название свадебного русского пирога разрезается на буквы, которые выдаются команде после выполнения задания на исследовательской площадке:

КУ Р Н ИК

Фотографии к русскому свадебному обряду



Смотрины



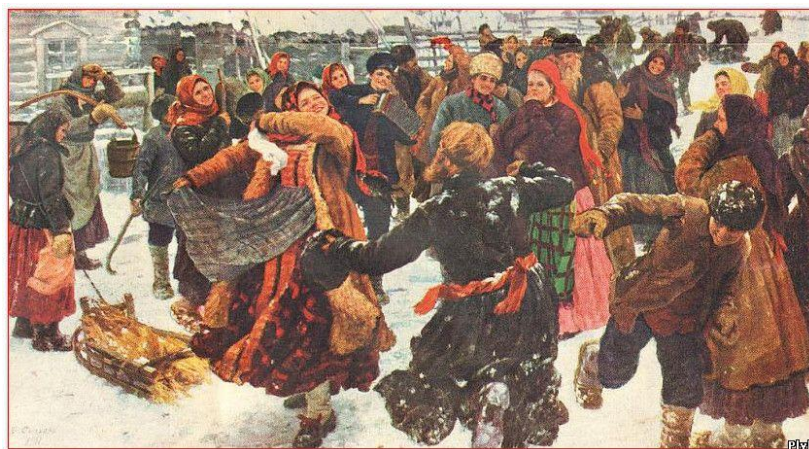
Сговор, запой



Благословение



Девичник



Свадебное веселье

Маршрут № 2

Название свадебного татарского пирога разрезается на буквы, которые выдаются команде после выполнения задания на исследовательской площадке:

Б А Л И Ш

Фотографии к татарскому свадебному обряду



Открытие покрывала



Никах



Сватовство



Приезд жениха

Маршрут № 3

Название свадебного мордовского пирога разрезается на буквы и слоги, которые выдаются команде после выполнения задания на исследовательской площадке:

ПА Н ЖА КА Й

Фотографии к мордовскому свадебному обряду



Свадебные причитания,
оплакивание невесты



Сватовство



Печение свадебных
пирогов в доме жениха



Расставания с девичеством,
заплетание косы



Невеста с подругами
готовила подарки родне

• **Квест-игра «Русские народные праздники. Масленица».**

Цель: формирование у детей положительного отношения к традициям своего народа.

Задачи:

- развитие интереса детей к обрядам и русским народным праздникам;
- развитие интеллектуальных и коммуникативных способностей обучающихся;
- сплочение коллектива;
- активизация культурного досуга.

Игра включает в себя движение по маршруту, на котором расположены игровые точки. На каждой точке команде будут предложены задания различного характера – творческие и логические. Побеждает команда, прошедшая маршрут и справившаяся правильно со всеми заданиями. Представленные материалы могут быть использованы учителями технологии, истории и классными руководителями. Эта интерактивная игра предназначена для обучающихся 6–8 классов. Время проведения игры – 90 минут.

Оборудование:

Станция № 1. Репродукции (см. Приложение 1).

Станция № 2. Репродукции (см. Приложение 2).

Станция № 3. Специи, блины.

Станция № 4. «Кулачные бои» (репродукции), портрет писателя революционера Богданова, схемы улиц города Пензы – ул. Терновского и Тамбовской заставы (см. Приложение 3).

Станция № 5. Проектор, экран, репродукции, ребус (см. Приложение 4).

Станция № 6. Технологическая карта для изготовления куклы Масленицы, швейные инструменты и принадлежности, ткань, мочалка (лыковая), репродукции (см. Приложение 5).

Правила квеста:

1. В квесте принимают участие 3 команды, сформированные из обучающихся одного класса.
2. Участники выбирают капитана команды и придумывают её название.
3. На этапах прохождения квеста команды сопровождают помощники, которые могут координировать действия в процессе игры для более успешного выполнения заданий.
4. Каждая команда получает маршрутный лист с заданиями.
5. Команда имеет право получить подсказку за дополнительное время.
6. Время выполнения задания фиксируется в маршрутном листе.
7. На каждой исследовательской площадке после успешного выполнения заданий команда получает букву для составления ключевого слова.
8. Побеждает команда, которая быстрее и качественно пройдет свой маршрут.

Ход квест-игры

I. Организационный момент. Заходят, берут номер и садятся за столы 1, 2, 3. Образуется 3 команды. Придумывают название команды, выбирают капитана. Название команды записывают в маршрутный лист.

Задание 1. На экране изображение репродукций картин «Масленица» и два числа масленичной недели (начало и конец).

Вопрос. Посмотрите на доску и ответьте, как эти два числа 20 и 26 (числа даны на 2017 год) и картинки связаны между собой? Как вы думаете, какой это праздник?

Сформулируйте название квест-игры. Запишите в маршрутный лист «Русские народные праздники. Масленица».

За правильный ответ команда получает первую букву и на каждой станции также за правильный ответ дается буква. Команды согласно маршрутному листу должны пройти все станции и на последней станции встретиться все вместе.

II. Празднование Масленицы. Длилось целую неделю, каждый день которой имел свое название.

Станция 1. Первый день. Детвора в этот день занималась изготовлением соломенной куклы Масленицы и, нарядив её, насаживала на кол, после чего с дружными песнями возила по деревне на санях. Эта веселая процессия останавливалась у каждого двора. В обмен на песни хозяева потчевали детишек свежими блинами. Обойдя всю деревню, после обеда дети бежали кататься со снежных гор, распевая масленичные песенки. В этот день с гор катались только дети. Взрослые к катанию не допускались.

Вопрос. О каком дне недели идет речь? И как этот день недели назывался?

Ответ. Понедельник – Встреча.

Станция 2. Второй день. В этот день масленичной недели по традиции проходили смотрины невест. Все масленичные обряды – разудалые, веселые и безудержные игры, катания, потехи, забавы – в этот день сводились к сватовству. Если к этому времени пара была сосватана, принято было объявлять о помолвке, знакомиться с будущими родственниками. С утра у ворот, у крыльца принимали-встречали гостей. После угощения молодых парней и девушек отпускали покататься с гор, поесть блинов. На этих гуляньях парни присматривали себе потенциальных невест, а девушки украдкой поглядывали на суженых. На гулянья звали родственников и знакомых. В этот день на веселые катания приглашались также и семьи, которые поженились незадолго до Масленицы. Каждая семейная пара, на свадьбе у которой гуляло все село за одну-две недели до праздника, в обязательном порядке должна была скатиться с горы.

Вопрос. Чтобы был хороший урожай и хорошее зерно, был обычай «закликать» урожай. Что это за обычай? И кто первым должен был скатиться с горы?

Ответ. С горы должна была скатиться первой женщина, у которой свадьба была за одну-две недели до праздника.

Станция 3. Третий и последний день Узкой Масленицы – Лакомка. Лакомка была самым разорительным праздником в году для семей, в которых было много дочерей. В те времена даже родилась поговорка: *всё с себя заложи, а Масленицу проводи*. Это были приятные праздничные хлопоты, которые сопровождались шутками и звонкими девичьими песнопениями. Но угощение тещи было скорее ритуальным событием, нежели просто кулинарным. В этот день она должна была не только угощением, но и своим поведением показать зятю свое расположение. Блины готовились самые разные. Стоит отметить, что в старину на Руси насчитывалось более 200 рецептов блинов. И каждый из них был своего рода кулинарным шедевром.

Вопрос. Перечислите разновидности блинов. Попробуйте блины, перечислите, какие продукты используются в приготовлении блинов. Тяжело есть блины всухомятку? Назовите самый любимый напиток на Масленицу. Что использовалось для его приготовления? Как называлась посуда, в которой готовили этот напиток?

Ответ. Сбитень (гвоздика, мед цветочный, яблоки, лимон, корица молотая, мята сухая, хмель, кардамон, имбирь молотой). Сбитенек – чайник с трубой.

Станция 4. День четвёртый. Именно в блинный день-разгул проводились знаменитые кулачные бои или кулачки. Даже с учетом всеобщего веселья бои проводились по строгим правилам: не брать камни, палки; нельзя бить лежащего; нельзя бить двоим одного; нельзя бить по затылку, печени, почкам. Как в шутку говорили сами участники кулачек, бои нужны были для того, чтобы выбить блины из противника. Начинались кулачки с раннего утра и продолжались до позднего вечера.

Вопрос. Назвать четвертый день масленицы. Кто из наших земляков очень ярко описал этот ритуал? И на каких улицах Пензы все это проходило?

Ответ. Богданов, писатель революционер. Улицы: Инвалидная слобода (Терновского), Вшивая горка (Тамбовская застава).

Станция 5. День пятый.

Задание. Разгадать ребус.

Вопрос. Назвать пятый день масленицы. Объяснить значение этого дня. Кто к кому ходил в гости?

Ответ. Тёщины вечёрки. Тёща к зятю ходила в гости. Оценивала зятя, как он справляется с хозяйством.

Станция 6. День шестой. Золовкины посиделки. В масленичную субботу молодая невестка должна была пригласить в гости сестер мужа, а если она новобрачная, то и одарить их. Сейчас и вы подарок должны изготовить – «Масленичную» куклу.

Вопрос. Какое назначение она имела и где эту куклу ставили в избе?

Ответ. Это оберег. Ставили на подоконник, сжигали на следующий год в последний день Масленицы.

Станция 7. Последний день Масленицы «Прощеное воскресенье».

Вопрос. Как еще на Руси называлась Масленица? Сложите это слово из полученных букв.

Ответ. Полизуха. Объедуха. Блиноеда.

Станция 8. Рефлексия. На плакат-календарь «Широкая Масленица» участники прикрепляют блины на тот день недели, который для них в игре был самым интересным.

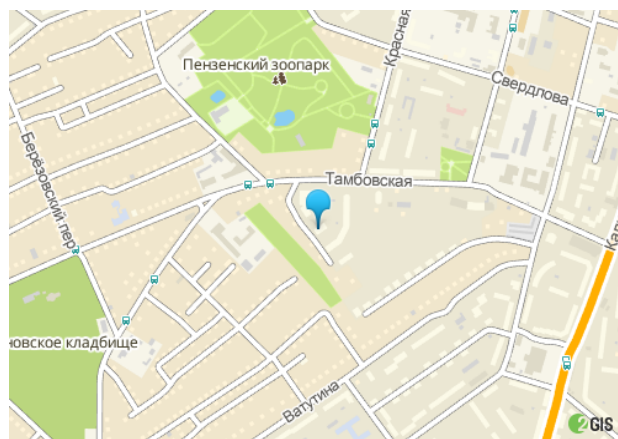
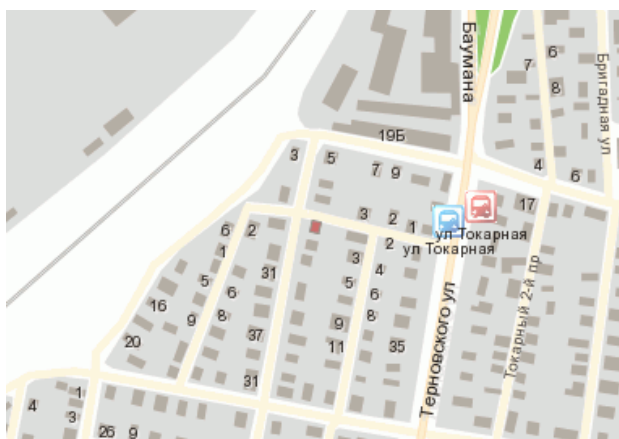


Приложение 1



Приложение 2





Соломенный оберег «Масленица»

Для работы нам понадобятся:

- лыко (один пучок длиной 20–25 см, второй – тоньше и длиной 15–18 см);
- прямоугольник из ткани для платья (длина 25–30 см, ширина 10–15 см);
- прямоугольник из ткани для передника;
- белая плотная ткань на лицо (квадрат со стороной 10 см);
- треугольник из ткани для платка (стороны 30 см и 20 см);
- тесьма или атласная лента для повойника (нижнего платка) – 20 см;
- прочные нитки (красные, этот цвет считается обережным);
- ножницы.

Технологическая последовательность выполнения куклы «Масленица»

№ п/п	Описание операции	Изображение
1	Первый пучок лыка складываем пополам, оформляем голову.	
2	Второй пучок (руки) вкладываем в середину, под голову. Обвязываем крестом, чтобы зафиксировать руки.	
3	Концы рук обвязываем нитью, оформляя ладони, подравниваем лыко.	

4	На голову по диагонали накладываем квадрат белой ткани, обвязываем нитью. Повязываем повойник.	
5	Для изготовления платья нам потребуется прямоугольник из ткани (для куклы Масленицы традиционно берут ткань с цветочным мотивом – зазывают Весну). Длина платья зависит от ваших вкусов: можно сделать чуть короче, чтобы было видно лыко, а можно – «в пол». Прямоугольник складываем пополам по длинной стороне, на сгибе делаем крестообразный вырез для головы куклы.	
6	Надеваем платье через голову, фиксируем нитью под руками.	
7	Повязываем передник. Платок одеваем по-зимнему, уводя концы платка назад. На руки повязываем яркие ленты.	

СПИСОК РЕКОМЕНДОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. *Логвинова О.Н.* Подходы к модернизации содержания и технологии обучения в предметной области «Технология» [Текст]: итоги экспертного обсуждения / А.К. Орешкина, Д.С. Махотин, О.Н. Логвинова // Школа и производство. – 2016. – № 8. – С. 3.
2. *Гусарова Е.Н.* Современные педагогические технологии. – М., 2006. – 176 с.
3. *Даутова О.Б., Крылова О.Н.* Современные педагогические технологии в профильном обучении: Учебно-методическое пособие для учителей // Под ред. А.П. Тряпицкой. – СПб.: КАРО, 2006. – 176 с.
4. *Игумнова Е.А., Радецкая И.В.* Квест-технология в контексте требований ФГОС общего образования // Современные проблемы науки и образования. – 2016. – № 6.
5. *Осяк С.А., Султанбекова С.С., Захарова Т.В., Яковлева Е.Н., Лобанова О.Б., Плеханова Е.М.* Образовательный квест – современная интерактивная технология // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 1-2. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.science-education.ru/ru/article/view?id=20247>
6. *Жебровская О.О.* Международный вебинар «"Живые" квесты в образовании (современные образовательные технологии)» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://ext.spb.ru/index.php/webinars/2209-22012013-qq-q-q.html> (дата обращения: 04.06.2015).
7. *Андреева М.В.* Технологии веб-квеста в формировании коммуникативной и социокультурной компетенции. – М., 2004.
8. *Быховский Я.С.* Образовательные веб-квесты // Материалы Международной конференции «Информационные технологии в образовании. ИТО-99».
9. <https://science-education.ru/ru/article/view?id=20247>
10. <http://uchitelya.com/pedagogika/24468-ispolzovanie-tehnologii-kvest-kak-interaktivnoy-obrazovatelnoy-sredy.html>
11. <http://nashol.com/2017022093228/kvest-tehnologiya-v-obrazovanii-igumnova-e-a-radeckaya-i-v-2016.html>

ОГЛАВЛЕНИЕ

Предисловие	3
Теоретические основы использования квест-технологии в образовательном процессе	5
Квест-технология как технология обучения	5
Классификация квестов	7
Принципы построения квестов	8
Методические рекомендации по организации и проведению квест-игры	9
Этапы проведения квеста	9
Алгоритм проведения квеста	9
Рекомендации по разработке технологической карты (сценария) квеста	10
Банк квест-игр по технологии	10
Квест-уроки по технологии	10
Организация внеурочной деятельности в формате квест-игры	50
Список рекомендованной литературы	78

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КВЕСТ-ИГРЫ НА УРОКАХ
ТЕХНОЛОГИИ И ВО ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
В УСЛОВИЯХ РЕАЛИЗАЦИИ ФГОС**

Пенза 2019

Ответственный за выпуск **Т.Б. Кремнёва**

Редакторы: **З.В. Танькова, Н.И. Антропова**
Корректоры: **З.В. Танькова, Н.И. Антропова**
Компьютерный набор – **О.Ю. Привалова**
Компьютерная верстка – **О.Ю. Привалова**
Дизайн обложки – **О.Ю. Привалова**

Подп. в печать 10.08. 2019 г.
Формат 60×90/8. Печать офсетная. Бумага офсетная
Печ. л. 10,0. Тираж ... экз. Заказ...

Муниципальное казённое учреждение
«Центр комплексного обслуживания и методологического обеспечения
учреждений образования» г. Пензы
440011, г. Пенза, ул. Карпинского, 31

Отпечатано с готового оригинала-макета