

Тема: Квест-игра «Тайна найденного послания»

1. Актуальность выбора:

В настоящее время люди стали больше интересоваться историей и географией своей Родины. Многие стали изучать именно ту местность, где родились и выросли, узнавать происхождение названий городов, деревень, лесов, озер и рек. Ответить на возникающие вопросы может наука топонимика.

Топонимика сравнительно молодая наука, изучающая географические названия. Слово «топонимика» образовано от двух греческих слов: *topos* – место, местность и *онома* – имя. Это наука, изучающая географические названия, их происхождение, смысловое значение, развитие, современное состояние, написание и произношение. Топонимика является интегральной научной дисциплиной, которая находится на стыке и использует данные трёх областей знаний: географии, истории и лингвистики.

Сами географические названия, если их правильно объяснить, являются ценными вехами для истории края. А исследование топонимов своей местности будет успешным и правильным только при глубоком знании истории. В связи с этим в квест-игре рассмотрим происхождение названий тех мест, где мы родились, хотя, живя в век новых технологий и интернета, виртуально можно посетить практически любое место на земном шаре, получить нужную информацию, которая приходит к нам.

И мы постарались совместить приятное с полезным: мероприятие проводится в форме интеллектуально-познавательной квест-игры, так как такая форма выступает одним из самых эффективных средств общеличного развития детей школьного возраста и способствует повышению качества воспитания человека-гражданина, а также является важным фактором социализации растущего человека.

2. Целевая аудитория квест-игры: квест-игра рассчитана на детей 10-12 лет/обучающихся 5-7 классов общеобразовательных школ.

3. Краткое описание квест-игры: Что же такое квест-игра? Возможно, некоторым из вас она знакома как компьютерная игра. Но на мой взгляд, эта игра

креативная, современная. Да, квест (англ. quest), или приключенческая игра (англ. adventure game) – один из основных

жанров компьютерных игр, представляющих собой интерактивную историю с главным героем, управляемым игроком. Ключевую роль в квесте играют решение головоломок и задач, требующих от игрока умственных усилий. Такую игру можно проводить как в помещении, так и на улице.

4. Квест-игра – командная игра с выполнением цепочки заданий, связанных между собой определённой тематикой, общей целью;

5. Игра включает в себя движение по маршруту, на котором расположены игровые квесты (5 игровых тайн).

6. На каждой станции команде будут предложены задания различного характера – творческие, логические и на физическую выносливость;

7. Побеждает команда, прошедшая маршрут за наименьшее количество времени и справившаяся правильно со всеми заданиями.

8. Роль и место квест-игры в системе работы общеобразовательного учреждения: квест-игра проводится после празднования Дня народного единства в формате внеурочной деятельности «Разговоры о важном».

9. Цель: привлечение внимания к родному языку как источнику понимания культурных традиций народа на основе национальной идентичности.

10. Задачи:

Воспитательные:

- поддержка интереса подростков к своей родной культуре, к языку своих родителей и предков;
- содействие развитию духовно-нравственных ориентиров молодого поколения;
- воспитание российской гражданской идентичности, патриотизма, любви и уважения к Отечеству, знание географии, истории и культуры своей местности.

Развивающие:

- развитие самостоятельного творческого мышления и письменной речи;
- создание условий для повышения самооценки обучающихся;
- пробуждение интереса к научному изучению предмета;

- способствование умению работать с ресурсами сети Интернет.

Образовательные:

- повышение общекультурного уровня обучающихся, желания вдумчиво и бережно относиться к родному слову;
- активизация навыков самостоятельной работы обучающихся со словарями;
- совершенствование функциональной грамотности участников;
- стимулирование интереса обучающихся к дальнейшему самообразованию и самосовершенствованию.

11. Ожидаемые результаты:

- 1) успешное прохождение маршрута участниками квеста;
- 2) обогащение представления об объектах культурного и исторического наследия деревни Пикшики;
- 3) приобретение навыков получения краеведческой информации об исторических объектах деревни, используя любые ресурсы, в том числе и ресурсы сети Интернет;
- 4) сплочение команды при прохождении квест-игры в благоприятной психологической обстановке.

Контрольное время: 45 минут - 1 час.

12. Планируемые результаты квест-игры:

Регулятивные УУД:

- умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;

Познавательные УУД:

- поиск и выделение необходимой информации; применение методов информационного поиска;

Коммуникативные УУД:

- выработка лидерских качеств и согласование действий с командой;

– построение речевых высказываний, владение монологической и диалогической формами речи в соответствии с грамматическими и синтаксическими нормами русского языка.

13. Описание этапов подготовки и проведения квест-игры:

1. Подготовительный этап:

– поиск материалов для разработки квеста и составления заданий (изучаются архивные данные, используются собственные фотографии, собираются изображения, материалы, представленные в энциклопедиях, словарях, на официальных Интернет-ресурсах;

– консультации с работниками Пикшикского территориального отдела управления по благоустройству и развитию территорий администрации Красноармейского муниципального округа для устранения возможных фактологических ошибок, а также беседы с жителями, запись их воспоминаний;

– разработка заданий, возможных маршрутов и прохождение их самим педагогом, организатором квеста после экскурсии по деревне.

2. Организационный этап:

– формирование команд;

– назначение ответственных на станциях маршрута игры из числа учителей и их обучение.

3. Игровой этап (проведение самого квеста):

– знакомство с правилами квеста-игры и системой оценивания,

– выбор и прохождение маршрута по заданным объектам;

– фотофиксация объектов;

– выполнение заданий, представленных в дидактических материалах, через изучение экскурсионного объекта на местности;

– завершение маршрута и сдача контрольных материалов.

4. Заключительный этап:

– подведение итогов и поощрение лучших «квестеров»;

– рефлексия.

14. Ресурсы, необходимые для подготовки и проведения квест-игры:

Мультимедийное оборудование, физическая карта Пикшикского территориального отдела управления по благоустройству и развитию территорий администрации Красноармейского муниципального округа Чувашской Республики, таблички с названием топонима (улиц деревни, лесов, озёр, оврагов), дидактический материал для выполнения заданий, QR-коды¹ (на телефонах учителей и детей должна быть закачена программа для сканирования QR-кодов), маршрутные листы для команд.

Квест-игра проходит в кабинетах (при хорошей погоде - на территории) школы. Для проведения квеста потребуется подготовить 4 кабинета. Всё необходимое для подготовки кабинетов указано в комментарии к каждой тайне.

Такая форма квест-игры позволяет использовать групповые формы работы, что в условиях малой наполняемости классов в сельской школе весьма проблематично. В мероприятии могут принимать участие учащиеся различных возрастных групп. Итак, если многочисленная школа, то класс делится на группы по 5-7 человек. А у нас малочисленные классы, поэтому для игры берём 3 класса: 5-7 классы. Но для игры дети делятся на команды: каждый участник («квестер»), выбирает галстук в один из цветов триколора (белый, синий, красный). Каждой команде присваивается ещё и свой цвет звёздочек. Именно такого цвета команда будет получать звёздочки на каждом этапе.

15. Метапредметные связи: русский язык, чувашский язык, литература, география, изобразительное искусство, история, экономика.

16. Рекомендации по использованию методической разработки в практике работы общеобразовательного учреждения: данная разработка может быть использована классными руководителями и учителями-предметниками во внеурочной деятельности при подготовке и проведению классных часов краеведческой направленности, а также во время работы пришкольного оздоровительного лагеря.

¹ QR код «QR - Quick Response - Быстрый Отклик» — это двухмерный штрихкод (бар-код), предоставляющий информацию для быстрого её распознавания с помощью камеры на мобильном телефоне. При помощи QR-кода можно закодировать любую информацию, например: текст, номер телефона, ссылку на сайт или визитную карточку.

СЦЕНАРИЙ КВЕСТ-ИГРЫ

ТАЙНА НАЙДЕННОГО ПОСЛАНИЯ

1. Организационный момент

*(В кабинет чувашского языка, оформленном в стиле обстановки быта крестьянина XIX века: деревянная утварь, старинная одежда, на полу лежит самотканая дорожка - входит **старец** в национальном чувашском костюме):*

Старец: Здравствуйте, дорогие ребята! Совсем недавно, разбирая старые письма, я наткнулся на маленький пожелтевший конверт, адресованный моей бабушке.... Это было письмо моего предка, но оно обветшало от времени, многое я уже не смог понять, но кое-что мне помогли прочитать ваши учителя. И договорившись с директором вашей школы, сегодня я принёс его вам. Но вот не задача: я его куда-то дел, а куда – не помню... Помню одно, что в нём говорится об одной замечательной земле.

1 ведущий: Хотите найти его и узнать, что в нём написано?

Дети: Да).

1 ведущий: А чтоб быстрее разгадать тайны, предлагаю разделиться на команды. *(Ведущий вынимает коробку, из неё участники квеста по очереди вытаскивают галстук определённого цвета: белый, синий, красный - и расходятся по разным командам. Количество цветов галстуков соответствует количеству команд.*

Разбившись по цветам команды должны:

- 1) завязать опознавательные галстуки на шее друг друга,*
- 2) придумать название команды,*
- 3) выбрать капитана.*

2 ведущий: Теперь я понимаю, что в нашей школе собрались те, которые не боятся трудностей и неожиданностей весёлого квеста.

1 ведущий: А что такое «квест», вы как дети XXI века понимаете?

2 ведущий: «Квест» в переводе с английского – поиск приключений. Это пешая командная игра, которая состоит различных этапов, которые надо пройти в дружной команде. Итак, начнём.

1 ведущий: Вам предстоит всей командой разгадать тайны.

Чтобы дойти до конца маршрута, нужно приложить старание, упорство, смекалку и дружелюбие – все те качества, которыми должны обладать потомки волжского народа, чуваш.

2 ведущий: О какой же земле пойдёт речь? Об этом вы узнаете, если прочитаете информацию, зашифрованную в QR-коде (Приложение 1).



Пикшики — деревня в Красноармейском районе Чувашской Республики.

Находится в северной части Чувашии, на расстоянии приблизительно 11 км на северо-запад по прямой от районного центра села Красноармейское у республиканской автодороги.

Известна с 1858 года как околоток деревни Вторая Байрашева (ныне Ыхракасы) с 101 жителем. В 1906 году было учтено 29 дворов, 150 жителей, в 1926 – 36 дворов, 166 жителей, в 1939 – 199 жителей, в 1979 – 125. В 2002 году было 91 двор, в 2010 – 91 домохозяйство. В период коллективизации был образован колхоз «Большевик», в 2010 году действовало КФХ «Васильева». До 2021 года была административным центром Пикшикского сельского поселения до его упразднения.

(Википедия: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Пикшики>)

1 ведущий: О какой же земле пойдёт речь?

Дети: О Пикшиках.

2 ведущий: Вот прочитали о нашей деревне Пикшики. Это только шаг к разгадке первой тайны. Хотите узнать побольше о нашей деревне?

1 ведущий: В этом нам поможет сравнительно молодая наука, изучающая географические названия - топонимика. Слово «топонимика» образовано от двух греческих слов: *topos* – место, местность и *онома* – имя (*один ведущий говорит, а*

второй вывешивает слова, о которых идёт речь). Это наука, изучающая географические названия, их происхождение, смысловое значение, развитие, современное состояние, написание и произношение.

(Пока ведущий сообщает о топонимике организатор отсылает СМС-сообщение командирам квест-команды о том, куда нужно направиться на поиски записок или же зачитывает первую записку).

2 ведущий: Приглашаем капитанов. Задание для них:

Под цвет ваших галстуков записки найти

И в путь к топонимике смело идти!!!

В старинных вещах Вы записку найдёте,

С маршрутным листом Вы детей поведёте.

(Капитаны начинают искать записки. Они спрятаны в старинных чувашских одеждах. А маршрутные листы (Приложение 2) белого, синего, красного цветов лежат на столе, где синим цветом обозначено место, откуда должны участники квеста будут начинать своё движение).

Тайны	Записки
Команде с белыми галстуками: «Географическая точность»	В географию бегите, Все Вы двери отпирите. Нужно знания не терять, Про деревню вспоминать.
Команде с синими галстуками: «Историческая истина»	Вы по лестницам пройдёте, И названия соберёте. И к истории бегом... Знания брызжаются ключом.
Команде с красными галстуками: «Этимологическая гипотеза»	Историю имени разгадать Вам Пикшик Русский поможет великий язык: Два слова чувашских Вы вместе возьмёте, Значение имени в тот час обретёте.

Как только кто-то найдёт записку, подбегает к ведущим, забирает маршрутный лист и читает задание. А ведущие начинают анонсировать план прохождения маршрутов. У каждой команды свой путь нахождения тайн).

1 ведущий: Команды на старт, внимание, марш.

(Для раскрытия нашего замысла квест-игры будем следовать по маршрутному листу первой команды, команды с белыми галстуками. Все этапы повторяются для команд с синими и красными галстуками, только под другими номерами тайн)

Первая тайна: «Географическая точность» (проходит в кабинете географии. На листках распечатан текст с пропущенными словами, которые необходимо восстановить).

Оценка: по 1 баллу за каждое правильное соответствие. Всего 10 баллов.

_____ — деревня в _____ районе _____ Республики.

Находится в _____ части _____, на расстоянии приблизительно _____ км на _____ по прямой от _____ центра села _____ у _____ автодороги.

Слова для справок: Пикшики, Чувашской, Красноармейском, Чувашии, северной, северо-запад, 11, районного, Красноармейское, республиканской.

Учитель географии после получения выполненного задания проверяет ответы, количество баллов, заработанных командой, ставит их в маршрутный лист и передаёт записку следующего содержания:

– для команд с белыми, синими и красными галстуками:

По школьным коридорам пробегитесь,

И в ОБЖ все вместе соберитесь:

Названия улиц не забудьте,

В таблицу смело запишите.

(На стенах лестничных пролётов скотчем закреплены названия оврагов на чувашском языке. Ребята записывают их в таблицу, которая напечатана с обратной стороны маршрутного листа).

Вторая тайна: «Смутное прошлое»

Участники квеста приносят таблицы, учитель ОБЖ просит перевести на русский язык эти названия и рассказать о происхождении названия любого оврага.

Овраги: Върмар (Длинный овраг), Энтри варё (Андреевский овраг), Курак варё (Вороний овраг), Валасар (овраг, начинающийся от Ямайкасов, идёт до Ойрисюрт, поворачивает на 45 градусов в сторону леса, находящегося за Пикшиками, до плотины и с плотиной вместе), Вацца пёссьё (Васильевская нога), Хырвар сярчё (сосновый склон), Лось варё (Лосиный овраг (история названия – во время войны мужики деревни Ойрисюрт ловили лося, тот неудачно упал и сломал ногу. Мужики поймали лося, принесли в деревню и поделились со всеми деревенскими жителями), Вани варё (овраг Ивана), Захар варё (овраг Захара (история – назвали по имени Захара, которого нашли только весной повешенным)), Упа варё (Медвежий овраг с родником), Ынсе варё (Тонкий овраг), Ыака варё (Липовский овраг (история названия – «чўк туна» - одни собирались возле липы с прошением дождя, солнца, т.е. благополучия для урожая. Другие же приносили монетки для заговора).

Учитель ОБЖ после получения выполненного задания проверяет ответы, количество баллов, заработанных командой, ставит в маршрутный лист.

Оценка: по 1 баллу за каждый правильный перевод, за каждый рассказ о происхождении названия оврагов – по 5 баллов.

После оценивания передаёт следующие записки:

– для команд с белыми и синими галстуками:

Историю имени разгадать Вам Пикшик

Русский поможет великий язык:

Два слова чувашских Вы вместе возьмёте,

Значение имени в тот час обретёте.

– для команд с красными галстуками: Вы прошли все испытанья,

Заслужили и признание!

Теперь вернитесь Вы в начало,

Начнём игру свою сначала!

Третья тайна: «Этимологическая гипотеза»

(Встречает участников квеста старец).

Старец: Как рассказывали старожилы, Пикшик – имя некрещённого чуваша. В старину у одного крестьянина было три сына: Пикшик, Токма и Чокма. Они поселились в разных местах: Пикшик – в Пикшиках, Токма – в Ойризорт, Чокма – в Чокме».

Учитель: Теперь вы знаете, откуда такое название у деревни. А какое значение у имени Пикшик пока никто не разгадал, данные утеряны. Попробуйте вы это сделать: по QR-коду вы получите значения двух чувашских слов. Придумайте версию происхождения языческого имени Пикшик (Приложение 3 и 4).

Имя некрещённого чуваша
ПИК



Словарь Федотова «Тёне кёмен чăвашсен ячĕсем»
(электронная версия <http://ru.samah.chv.su/s/3/Пик>)

Значение чувашского слова
ШИК



Чувашско-русский словарь (1982)
(электронная версия <http://ru.samah.chv.su/cgi-bin/s.cgi>)

Учитель русского языка, слушая участников команды, оценивает выполнение задания, количество баллов, заработанных командой, ставит в маршрутный лист

Оценка: за связный рассказ о предполагаемом значении имени Пикшик – 10 баллов.

Затем передаёт следующие записки:

– для команд с белыми галстуками:

Вы по лестницам пройдёте,

И названья соберёте.

И к истории бегом...

Знания брызжутся ключом.

– для команд с синими галстуками:

Вы прошли все испытания,

Заслужили и признание!

Теперь вернитесь Вы в начало,

Начнём игру свою сначала!

– для команды с красными галстуками:

Вы по лестнице пройдёте,

И названия соберёте.

И к истории бегом –

Знания брызжаются ключом.

Четвёртая тайна: «Историческая истина»

Участники квеста приносят таблицу, учитель истории просит перевести устаревшие названия улиц с чувашского языка на русский язык, назвать, как они сейчас называются, и рассказать, кто из учителей и детей школы живёт на данных улицах.

Улицы: Леш айкки (уст.) – Ыён урам (улица Новая, или та сторона), Ыамраксен урамё (улица Молодёжная – 1979), Тури урам (уст.) – Кӱлё урамё (улица Озёрная, или верхняя улица), Сад пахчи урамё (улица Садовая – примерно до 1997 года на ней располагались правление колхоза, почта, столовая, клуб, библиотека, радиоузел, медпункт, общежитие), Анатри урам (уст.) – Газ урам (улица Газовая – 1996, или нижняя улица).

Учитель истории прослушивает выполнение задания, сверяет с точными данными, выставляет количество баллов, заработанных командой, в маршрутный лист.

Оценка: по 1 баллу за каждый правильный перевод, за каждое воспоминание о живущих на этих улицах.

После оценивания передаёт следующие записки:

– для команды с белыми галстуками:

Вы прошли все испытания,

Заслужили и признание!

Теперь вернитесь Вы в начало,

Начнём игру свою сначала!

– для команды с синими и красными галстуками:

В географию бегите,

Все Вы двери отоприте.

Нужно знания не терять,

Про деревню вспоминать.

Пятая тайна: «Найденное послание»

(Команды собираются в кабинете чувашского языка. Командиры магнитами на доске закрепляют маршрутные листы.

Всех в классе встречает старец, рядом с ним стоит кузовок, в котором лежит письмо от предка старца).

Старец: Молодцы, ребята, многое Вы сегодня узнали, много тайн Вы разгадали о названиях улиц, оврагов своей деревни. Да и я вспомнил, куда положил письмо.

Достаёт из кузовка письмо и читает.

Дорогой мой потомок!

Если ты держишь в руках это письмо, значит, ты нашёл моё скромное письмо. Я прожил долгую жизнь, многое пережил, но убеждён только об одном: надо любить этот мир, гордиться нашей страной, нашей деревней Пикшики!

Не забывай свою родину, место, где ты родился и вырос. Изучай историю, помни о своих истоках, передавай своим детям и внукам истории о своих предках, чтобы помнили.

1 ведущий: Хорошее послание из старины, которое заставляет задуматься. **Вот в чём тайна найденного письма: изучать историю, помнить о своих истоках!** Вы сегодня виртуально побывали в разных местах нашей деревни, решали сложные задачи и, конечно, получили в подарок удивительный заряд бодрости. И в этом нам помогла наука...?

Дети: Топонимика

1 ведущий: Мы уже с вами выяснили, что топонимы имеют огромное значение для общества: они помогают нам ориентироваться в пространстве, рассказывают о таких маленьких деревушках, как наша деревня Пикшики, об интересных фактах, связанных с её историей.

2 ведущий: Действительно, топонимы представляют часть истории нашего народа, нашей родины. Каждый человек, проживающий здесь, должен знать, как развивалась наша деревня. Но надо понимать, что топонимы включает в себя не только историю одного населённого пункта, но порой и целой страны. И не зря на вашей груди завязаны галстуки в цвета российского триколора.

Литература

1. Дубанов, Иван Степанович. Географические названия Чувашской Республики: краеведческий словарь. – Изд. 2, доп./ И.С. Дуубанов. – Чебоксары: Чуваш. кн. изд-во, 2013. – 526 с., с.303
2. Егоров, Василий Георгиевич. Этимологический словарь чувашского языка / [Предисл. В. Котлеева]; Науч.-исслед. ин-т при Совете Министров Чуваш. АССР. - Чебоксары: Чувашкнигоиздат, 1964. - 355 с.
3. Федотов, Михаил Романович. Этимологический словарь чувашского языка: В 2 т. / М. Р. Федотов; Чуваш. гос. ин-т гуманитар. наук. - Чебоксары: Чуваш. гос. ин-т гуманитар. наук, 1996
4. Энциклопедия Красноармейского района/сост. Ефимов Л.А., Михайлов В.М., Прокопьев И.А. и др. – Чебоксары: Чуваш. Кн. Изд-во, 2018. – 703 с., ил., с.443
5. Игнатьева О.Е., Трифонова З.А. Пикшики. Чувашская энциклопедия. <http://www.enc.cap.ru/?t=world&lnk=1578>
6. Словарь Федотова «Тёне кёмен чăвашсен ячĕсем» (Имена некрещеных чувашей): <http://ru.samah.chv.su/s/3/Пик>
7. Чувашско-русский словарь (1982) (электронная версия <http://ru.samah.chv.su/cgi-bin/s.cgi>)

QR-код • Веб-сайт



Маршрутный лист №1

Команда с белыми галстуками _____

Нахождение тайн	Время прибытия	Время отбытия	Количество баллов	Роспись хранителя тайн
1 тайна: «Географическая точность»				
2 тайна: «Смутное прошлое»				
3 тайна: «Этимологическая гипотеза»				
4 тайна: «Историческая истина»				
5 тайна «Найденное послание»	Не оценивается			
Итого				

ТАБЛИЦА для раскрытия
второй тайны: «Смутное прошлое» для команды с белыми галстуками

Название оврага на чувашском языке	Название оврага на русском языке

ТАБЛИЦА для раскрытия
четвёртой тайны: «Историческая истина» для команды с белыми галстуками

Название улицы на чувашском языке	Название улицы на русском языке

[illegible][illegible][illegible][illegible][illegible][illegible][illegible]

[illegible][illegible][illegible][illegible][illegible][illegible][illegible]

Имя некрещёного чуваша

ПИК

QR-код • Веб-сайт



**Словарь Федотова «Тёне кёмен чăвашсен ячĕсем»
(электронная версия <http://ru.samah.chv.su/s/3/Пик>)**

Значение чувашского слова

ШИК

QR-код • Веб-сайт



Чувашско-русский словарь (1982)

(электронная версия <http://ru.samah.chv.su/cgi-bin/s.cgi>)