

Главное управление по образованию Минского облисполкома  
Управление по образованию Минского райисполкома  
Государственное учреждение образования  
«Колодищанская средняя школа»

**Республиканский конкурс  
«Лучшая методическая разработка музейного занятия»  
номинация «Музейная игра»**

**Квест-игра  
«Загадки из прошлого»**

**Струневская Виктория Николаевна,  
руководитель школьного  
краеведческого музея**

Минский район  
2021

## **Введение**

Игра «Загадки из прошлого» разработана на использовании краеведческого материала школьного музея. Занятие проходит в виде квеста. Известно, что именно игра является одним из наиболее естественных видов деятельности детей 10–13 лет, что способствует самовыражению, развитию интеллекта, самостоятельности.

Квест – командная игра, для участия в которой необходимы не только выносливость и эрудиция, но и сообразительность, креативность и нестандартное мышление. Идея игры проста: команды, перемещаясь по точкам, выполняют различные задания. Задания подбираются таким образом, чтобы быть максимально оригинальными, интересными, подходящими под ситуацию и не требующие специальных знаний или умений от игроков.

Школьный возраст учащихся 10-13 лет наиболее подходящий период для формирования гражданской идентичности, воспитания общечеловеческих ценностей и качеств личности. Данная игра способствует формированию основ гражданской идентичности через систематизацию знаний о своей малой родине.

Изменения, происходящие в современном обществе, требуют развития новых способов образования, новых педагогических технологий, способствующих индивидуальному развитию личности, творческой инициативы, выработке у обучающихся навыков самостоятельной навигации в информационных полях, поэтому при составлении заданий использовались ИКТ. Положительным аспектом, в данном случае использования компьютерных технологий, является привычность и понятность среды, актуальность способа получения информации для молодежи.

**Цель игры:** создать условия для формирования у детей уважения к прошлому и настоящему своей малой родины, любви и бережного отношения к своим истокам.

### **Задачи:**

- ❖ развитие познавательного интереса к историческому прошлому через игровые задания;
- ❖ формирование бережного отношения к этнокультурному наследию родного края,
- ❖ воспитание у школьников патриотизма и гражданственности, способности к осознанию себя патриотом своей Родины.

**Оборудование:** маршрутные листы, Q-коды или конкурсные задания, иллюстрации букв.

Игра проводится в стенах учреждения образования, задействованы кабинет истории, белорусского языка, библиотека и музей.

Организаторы игры – педагоги, родители учащихся, учащиеся старших классов. Они же составляют жюри. Игра начинается с того, что участники делятся на четыре команды. Ведущий рассказывает о теме игры и правилах.

**Правила игры:**

Путешествие начинается с жеребьёвки, где команды выбирают одну из карт-маршрутов [Приложение 1]: «Гавары па-беларуску», «Кладовая мудрости», «Параллельные миры», «Спадчына». Соответственно и прохождение маршрута начинается с заданного названия. В процессе прохождения всех препятствий команды зарабатывают буквы, из которых необходимо сложить слово-ключ. В конце все команды встречаются в фойе. Та команда, которая соберет слово первой, и становится победителем.

**Предполагаемые результаты:** предполагается, что каждый ученик проникнется чувством гордости за свою малую родину, осознает важность бережного отношения к истории своей Родины и захочет расширить свои знания о истории родного края.

## Основная часть

### Ход игры

#### I. Организационный момент.

- Дорогие ребята! Сегодня вам предстоит проявить смекалку и находчивость, чтобы сложить слово, которое подскажет вам, кто у славянских народов был домашним духом, мифическим хозяином и покровителем дома, обеспечивающий нормальную жизнь семьи, плодородие, здоровье людей и животных. Для этого вы сейчас выберете себе карту-маршрут и отправитесь в путешествие. Проходя по маршруту, вы будете переходить по Q-коду и выполнять задания. За правильно выполненные задания вы будете получать буквы, которые вам нужно будет сложить в слово, вернувшись обратно в фойе. Та команда, которая первой сложит слово и будет победителем игры.

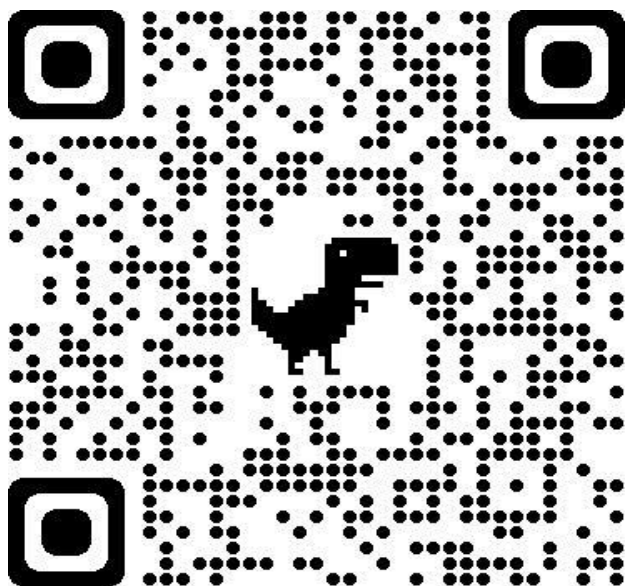
#### II. Основной этап.

##### Задания на маршрутах.

#### 1. «Гавары па-беларуску» (кабинет белорусского языка и литературы).

Неабходна выканаць 2 заданні, каб атрымаць дзве літары ад слова-ключа (Д, О):

1. **Перайдзіце па Q-коду і выканайце заданне:** узнавіце прыказкі, устаўіўшы назвы прадметаў экспазіцыі “Беларуская хатка”:



Крывое \_\_\_\_\_ не апранае. (верацяно)

Або сена клок, або \_\_\_\_\_ ў бок. (вілкі)

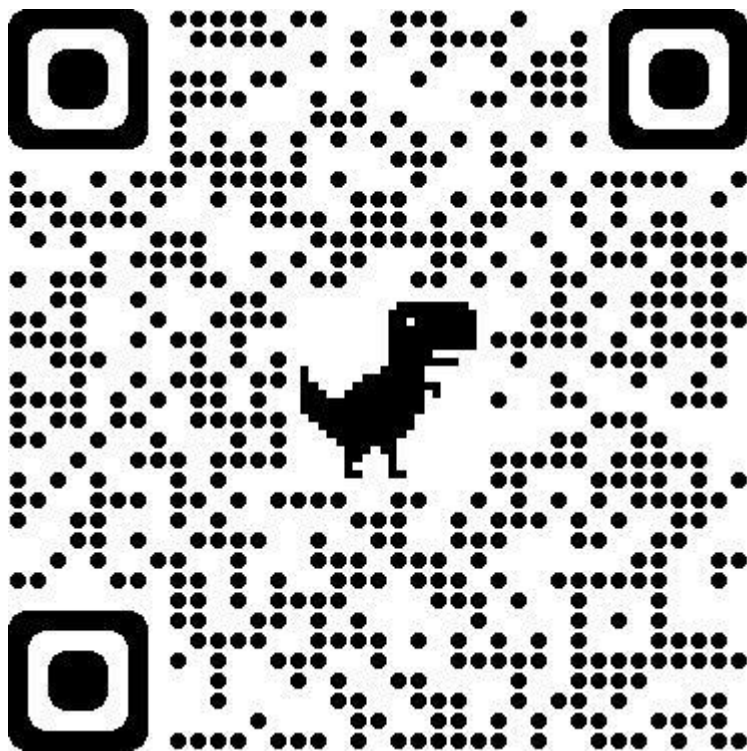
Каму што, а лысаму \_\_\_\_\_. (грэбень)

Лыкі аднаго \_\_\_\_\_. (лапця)

Красатой \_\_\_\_\_ не закрасіш. (гаршка)

2. У нашым музеі ёсць куток гаспадара і тыя прылады працы, якімі карыстаўся мужчына. Вам патрэбна дакладна даць адказ на пытанне: што рабілі гэтымі прыладамі?

**Перайдзіце па Q-коду і выканайце заданне: злучыце прадметы і дзеянне, якое ім выконвалі:**



Мы ўмелыя работнікі, аратыя і плотнікі, сена касілі, будавалі дом, што рабілі

тапаром -- ... (рубілі)

нажом -- ... (рэзалі)

цапамі --- ... (малацілі)

касой -- ... (касілі)

лазой -- ... (плялі лапці)

рубанкам -- ... (стругалі)

рагачом -- ... (пераварочвалі сена)

драўлянай сахой -- ... (акучвалі бульбу)

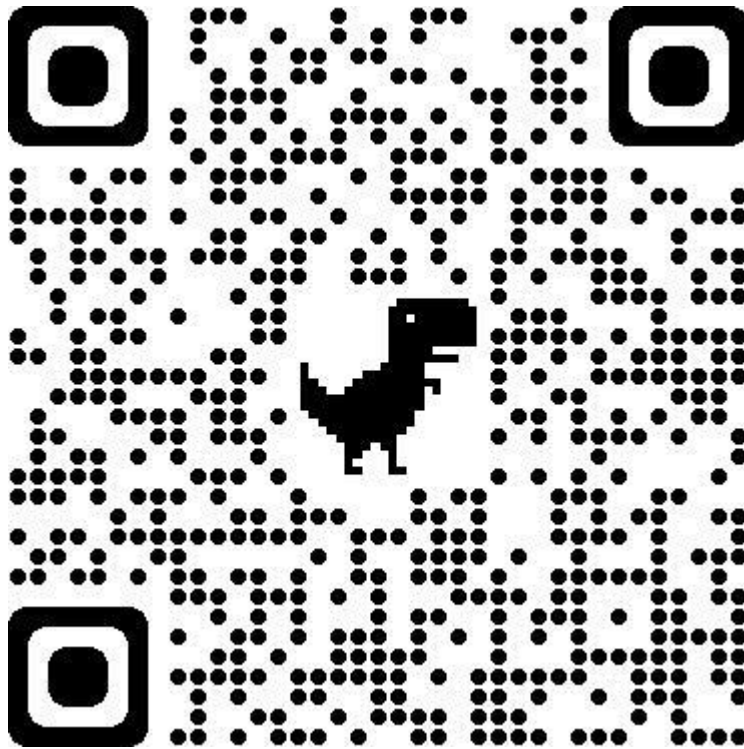
бараной -- ... (баранавалі поле)

пругам -- ... (аралі)?

## **2. «Кладовая мудрости» (Библиотека).**

**Перейдите по Q-коду и выполните задание:**

Отгадайте загадки, отгадки соедините с картинкой и получите еще 2 буквы (М, О).



1. У бабушки сейф  
Он давно уж не новый,  
К тому же совсем не стальной,  
А дубовый.  
Он скромно стоит у нее в уголочке.  
В нем бабушка держит халаты, носочки,  
Отрезы на платье, немножечко пряжи,  
Пуховый платочек и пенсию даже.  
Но только не дверца, а крышка на нем  
Тяжелая очень с висячим замком. (Сундук)
2. Дом стеклянный пузырек,  
И живет в нем огонек.  
Днем он спит,  
А как проснется,  
Ярким пламенем зажжется. (Лампа)
3. До обеда сгоряча  
Поработает с плеча  
И в итоге, будь здоров,  
Наломает столько дров. (Топор)
4. По деревянной речке плывет кораблик новый,  
свивается в колечки дымок его сосновый. (Рубанок)
5. Доску грызла и кусала,  
На пол крошек набросала,  
Но не съела ни куска, —  
Знать, невкусная доска. (Пила)
9. Железный нос

В землю врос,  
Роет, копает,  
Зеркалом сверкает. (Плуг)  
10. Зубастый крокодил все поле избороздил. (Борона)  
11. Маленький, горбатенький,  
Все поле обыскал,  
Домой прибежал –  
Всю зиму пролежал. (Серп)

### 3. «Параллельные миры» (кабинет истории)

Перейдите по Q-коду и выполните задание «История и современность»: необходимо соединить картинки: современный предмет и экспонат из музея как аналог этого предмета в прошлом наших предков.



Можно предложить и бумажный вариант [Приложение 2]. И получите ещё 2 буквы (В, О)

Ответы:

Ванная – Корыто

Весы – Безмен

Кухонный комбайн – Шинковка

Мультиварка – Чугун

Контейнер для еды – Спориши, щанки, шанки (спарышы)

Диван – Лавка

Шпулька для ниток – Мотовило

### 4. «Спадчына»

Перейдите по Q-коду и выполните задание «Черный ящик»:

Узнайте по описанию, найдите в музее и впишите название зашифрованного предмета и получите последнюю букву (Й):



**Дымар** - устройство для окуривания пчел.

**Патефон** – музыкальный аппарат без рупора, воспроизводящий звуки, записанные на пластинку.

**Самовар** – металлический прибор для кипячения воды с нагревательной трубкой в середине.

**Хомут** – основная часть упряжи в виде деревянного остова, покрытого мягкой тканью, надеваемая на шею лошади.

**Жернова** – мельничные каменные круги, служащие для размола зерен в муку или крупу.

**Ступа** – деревянный или металлический сосуд, в котором толкут что-либо пестом.

**Решето** – деревянное устройство для просеивания муки.

**Дежа** – деревянная посуда для закваски теста.

### 5. Фойе. Подведение итогов.

В фойе собираются команды, жюри наблюдает за тем, как команды собирают слово, выбирается и награждается команда-победитель. Команды награждаются Дипломами 1, 2, 3 степени.

### III. Рефлексия «Клубок»

Все становятся в круг, разматывается клубок ниток по кругу. Каждому участнику отрезается кусочек нитки. Ребенок должен сказать, что ему



больше всего понравилось в игре или какое задание было самым интересным или сложным, и завязать узелок на память.

## Приложение 1

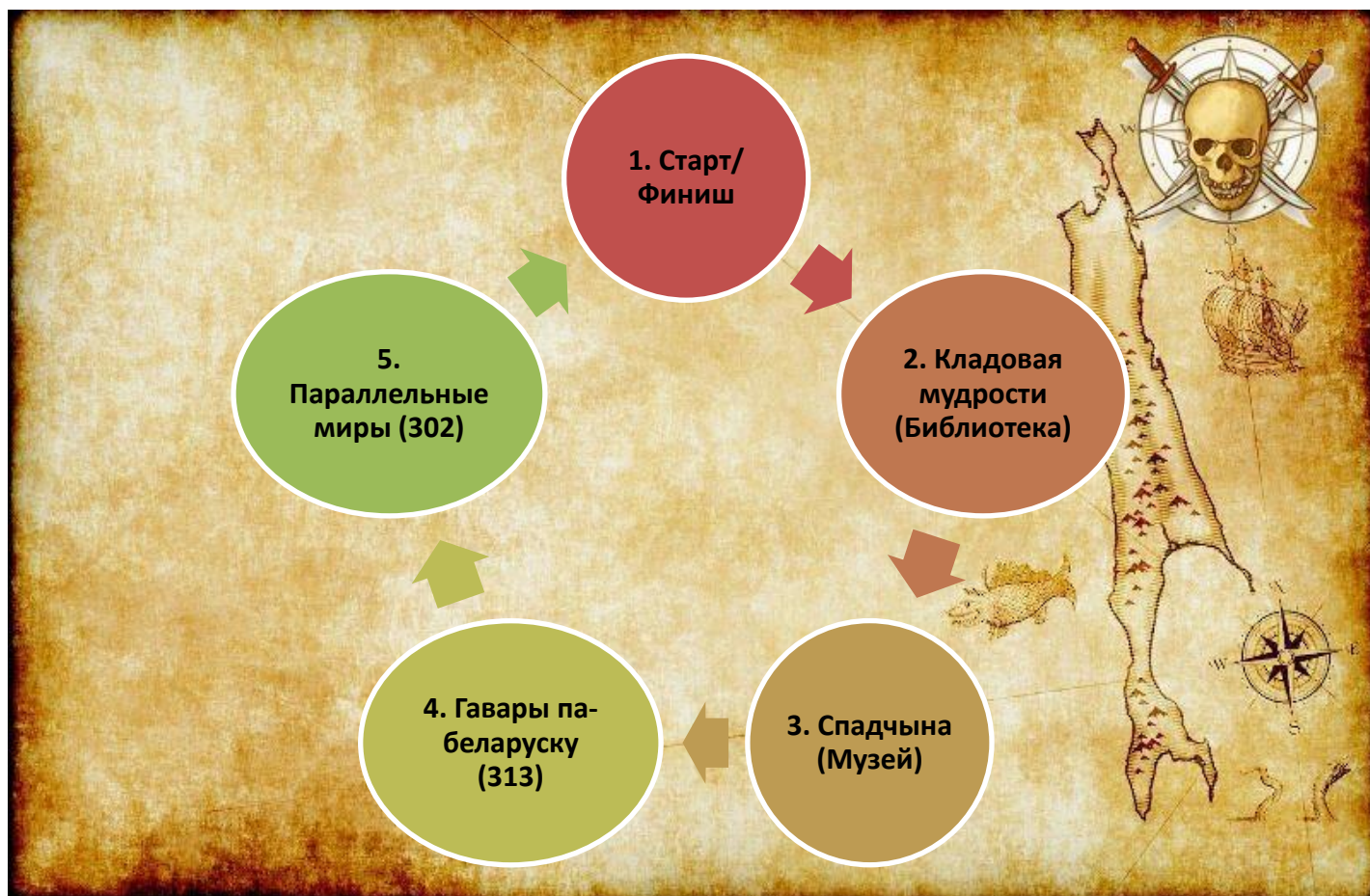
Карта для команды «Знатоки»



Карта для команды «Умельцы»



Карта для команды «Умники»



Карта для команды «Гении»



Приложение 2.







## Заключение

Методическая разработка учебного занятия носит практико-ориентированную направленность, благодаря которой закрепляются и углубляются знания и умения по краеведению.

Квест построен на коммуникационном взаимодействии между игроками. Не общаясь с другими игроками невозможно достичь индивидуальных целей, что стимулирует общение и служит хорошим способом сплотить играющих. Квесты помогают обучающимся отлично справляться с командообразованием, помогают им наладить успешное взаимодействие в команде, прочувствовать и сформировать взаимовыручку, разделение

обязанностей и взаимозаменяемость, и при необходимости научиться без паники мобилизоваться и очень быстро решать нестандартные задачи.

Квесты несут в себе элемент соревновательности, они способствуют развитию аналитических способностей. Использование квестов расширяет рамки образовательного пространства. Такова развивающая роль квестов.

Обучение происходит незаметно, ведь при решении поставленных задач можно узнать много нового. Квест – прекрасная возможность приобрести новые знания и опыт.

Главным условием успешного проведения игры – это необходимость ознакомиться с электронным каталогом экспонатов экспозиции «Беларуская хатка: жыццё і побыт людзей першай паловы XX стагоддзя» на сайте учреждения образования (<http://kolodishi.minsk.edu.by/ru/main.aspx?guid=76461>) или прослушать экскурсию.