

Администрация Богородского муниципального округа Нижегородской области

Муниципальное бюджетное учреждение
дополнительного образования «Центр внешкольной работы»

Методическая разработка

Игра-квест

«Литературная телепортация»

Разработал:
методист МБУ ДО «ЦВР»
Пиногорова Е.А.

г. Богородск, 2023 г.

Аннотация

Сегодня перед дополнительным образованием стоит серьезная задача: не просто предложить воспитанникам ряд образовательных мероприятий в различных формах по какой-либо теме, а организовать единый процесс взаимодействия всех участников педагогического процесса (воспитанников, членов их семей и педагогов), основанный на гармоничной интеграции различных образовательных областей.

Одной из наиболее интересных и близких воспитанникам форм организации педагогического процесса, отвечающей поставленной задаче, является игра. Технология игр-квестов расширяет спектр применения игры в образовательной деятельности. Слово «квест» берет свое начало от английского «*question*», что означает «вопрос», а непосредственно «*quest*» — это поиск, разыскиваемый предмет.

Кроме того, современный мир весьма насыщен событиями и множество разнообразных организаций готовы предложить ребенку интересные формы времяпрепровождения, что делает уже ставшие классическими формы организации педагогического процесса менее привлекательными и вызывающими менее яркие эмоции у воспитанников. А, как известно, без интереса нет результата или он достигается в меньшем объеме.

В данной ситуации квест-игра выступает помощником педагогу в организации педагогического процесса и реализации поставленных педагогических задач в непривычной для воспитанников форме, тем самым повышая их интерес и эмоциональную отдачу.

Методическая разработка квест-игры «литературная телепортация» предназначена для организации активного познавательного отдыха детей; расширения и углубления знаний по литературным произведениям в рамках школьной программы, развития мышления и логики младших школьников.

Данный материал может использоваться педагогами, работающими в объединениях, педагогами в образовательных учреждениях, организующих каникулярный отдых детей, в лагерях с круглосуточным пребыванием детей, в лагере с дневным пребыванием детей, Центрах внешкольной работы.

Объяснительная записка

Квест-игра «Литературная телепортация» предназначены для обучающихся 3-4 классов.

Цель: всестороннее развитие детей по различным направлениям (физическому, познавательному и социально-коммуникативному).

Задачи:

Обучающие:

- расширение кругозора;
- обогащение словарного запаса;
- привитие интереса к чтению;

Развивающие:

- развитие логического мышления, фантазии, воображения;
- улучшение координации движения;
- развитие умение выполнять различные игровые задания;
- развитие социально-коммуникативных качеств;
- развитие умения находить решение проблемных ситуаций;

Воспитательные:

-воспитание чувства товарищества и взаимовыручки -
умение коллективно решать общие задачи.

Условия осуществления данного мероприятия – участники заранее готовятся по произведениям, заявленным для квест-игры.

Новизна: усовершенствование и разнообразие процесса обучения посредством использования образовательной технологии квест, которая способствует формированию коммуникативных и информационных компетенций, обучающихся с учётом воспитательной составляющей. Данное направление является весьма полезным в процессе организации активизации познавательной деятельности и повышении мотивации обучающихся на уроках и во внеурочное время

Актуальность мероприятия: Актуальность использования квестов сегодня осознаётся всеми участниками образовательного процесса. Жизнь показывает, что современные дети лучше усваивают знания в процессе самостоятельного добывания и систематизирования новой информации. Квест, с его почти безграничными возможностями, оказывает неоценимую помощь педагогу, предоставляя возможность разнообразить образовательный процесс, сделать его необычным, запоминающимся, увлекательным, веселым, игровым для всех участников образовательных отношений.

Материально-техническое обеспечение, оформление

Помещение – 8 кабинетов-станций, актовый зал.

Оборудование: костюмы сказочных героев, аксессуары, подобранные под героев произведений, сундук, карточки-ключи, карточки с зашифрованными буквами, «дорожка вопросов», книги: Волков А.М. «Волшебник Изумрудного города», Ершов П.П. «Конек-Горбун», Носов Н.Н. «Приключения Незнайки и его друзей», Пушкин А.С. «Сказка о Золотом петушке», Чуковский К.И. «Айболит», Андерсен Х.К. «Снежная королева», Киплинг Р.Д. «Книга джунглей», мяч, «лианы» из большого куска ткани, большие кубики, картинки с изображением сказочных героев, круг с буквами с зашифрованными в нем словами, карточки для станции «Верю - не верю».

Технические средства: мультимедийный проектор, экран.

Инструменты и материалы: оценочные листы, маршрутные листы для каждой команды, протокол соревнований, ручки (по количеству команд), секундомер, грамоты.

Методические советы на подготовительный период В период подготовки к мероприятию необходимо:

- подготовить нормативно-методическую документацию (приказ о проведении мероприятия, разработку сценария, презентацию, оценочные листы и протоколы соревнований, грамоты); продумать расположение оборудования и технических средств (Приложение 1);

- подготовить тестовые задания для детей.

Организаторам в этот период нужно четко спланировать все этапы мероприятия и подготовить необходимые инструменты и материалы;

Чтобы избежать организационных, методических и содержательных ошибок, следует обратить внимание на следующие наиболее трудные моменты:

- организаторам необходимо заранее подготовить весь необходимый материал для заданий квеста;

- каждая станция квеста должна быть полностью оборудована всем необходимым материалом.

Командам необходимо придумать название для команды и выбрать капитана.

План соревнований

В игре-квесте принимают участие команды до 10 человек.

Игра включает: приветствие команд-участников, оглашение задания для квеста, переход на станции квеста.

1. Приветствие команд участников

На данном этапе все команды участников собираются в общем зале, где ведущий приветствует участников и представляет команды и их капитанов.

2. Оглашение задания для квеста

Командам предлагается просмотреть видео послание одного из сказочных героев, который обращается к участникам квеста с просьбой о помощи и предлагает выполнить несколько заданий и собрать ключи от квеста.

3. Переход на станции

Капитаны команд получают маршрутный лист и переходят на станции.

4. Подведение итогов и награждение победителей

При подведении итогов подсчитывается общий балл за все конкурсные задания. Команды победители (1 место) и призеры (2, 3 место) награждаются грамотами.

Сценарий мероприятия

«Литературная телепортация»

Дорогие ребята! Мы приветствовать вас в Центре внешкольной работы. Сегодня мы с вами совершим необычное путешествие (телепортацию) в страну Литературоландию. Но вначале я предлагаю вам прочитать одно послание, которое пришло к нам из этой страны. (Видео или письмо).

«Здравствуйте, дорогие ребята! В нашей стране «Литературоландия» приключилась беда. Злой волшебник Лениус заколдовал нас- сказочных героев, мы потеряли память и не можем вспомнить, кто из какой книги. Но мы очень хотим вернуться на родные страницы! Чтобы расколдовать нас, ребята, вам нужно заполучить ключи от волшебной шкатулки, в которой злой волшебник спрятал нашу память. А для этого вам нужно пройти семь испытаний. За каждое испытание вы будете получать ключ, и когда соберете все 7 ключей, то сможете открыть шкатулку и вернуть нас в свои книги. Но будьте внимательны, испытания будут трудные, потребуются ваши знания, смекалка и дружная команда. Но мы надеемся на вашу эрудицию и ждем вас с нетерпением!

Ребята, поможем наши героям?

А для того, чтобы быстрее справиться со всеми испытаниями, предлагаю разделить на команды по 7-8 человек. Каждая команда выбирает название и командира: «Незнайка и Ко» («Знайки»), «Помощники Герды», «Зов джунглей», «Храброе сердце», «Золотая подкова», «Золотое перо», «Крепыши». Командиры получают карты движения и следуют по маршрутам. Та команда, которая первой получит все 7 ключей, сможет открыть шкатулку, и освободить героев.

И помните, чтобы справиться со всеми испытаниями, вы должны быть дружными и смелыми. Удачи!

Станция №1.

«Зашифрованное послание»

С помощью шифра участники отгадывают название глав книг:

1. Маленькая разбойница
2. Неожиданная встреча
3. Разоблачение великого и ужасного

Когда участника расшифровали название, им необходимо найти книгу, где встречается эта глава.

Максимальное кол-во баллов – 3.

Дополнительный балл дается, если команда называет (полностью) название и автора произведения.

а	б	в	г	д	е	ж	з	и	й	к	л	м	н	о	п
															
р	с	т	у	ф	х	ц	ч	ш	щ	ъ	ы	ь	э	ю	я
															

Станция №2

«Кому принадлежат эти вещи?»

Перед вами вещи сказочных героев, но они все перепутаны. Вам предстоит разложить вещи таким образом, чтобы они подошли сказочным героям, а каким, догадайтесь сами. (Положить рядом книги) Если не догадаются дать подсказки:

1. Краски, кисточки «Тюбик» («Приключения Незнайки и его друзей», Носов Н.Н.)
2. Шляпа, костюм «Приключения Незнайки и его друзей», Носов Н.Н.
3. Йод, лекарство – Доктор Айболит
4. Зеркало – «Снежная Королева Андерсен Х.К.
5. Зерно – «Сказка о Золотом Петушке» Пушкин А.С.
6. Книга – Знайка, («Приключения Незнайки и его друзей», Носов Н.Н.)
7. Инструмент - Винтик и шпунтик («Приключения Незнайки и его друзей», Носов Н.Н.

Максимальное количество баллов – 7.

Станция №3 «В гостях у

Снежной королевы»

«Дорожка из вопросов». Участники бросают кубик и отвечают на вопрос, написанный на кружочке. У каждой команды 5 попыток. Максимальное кол-во баллов -7.

Вопросы:

Во что превращалось сердце, если в него попадал осколок дьявольского зеркала?

1. В камень.
2. В кусок зеркала.
3. В кусок льда.
4. В кусок стекла.

Из чего была сделана шуба и шапка Снежной королевы?

1. Из ваты.
2. Из снега.
3. Из льда.
4. Из меха.

Что хотела подарить Герда речке в обмен на Кая?

1. Красную шапочку.
2. Красные башмачки.
3. Красную розу.
4. Красный платочек.

Какие птицы пытались утешить Герду, уплывающую на лодке далеко по течению?

1. Голуби.
2. Ласточки.
3. Синички.
4. Воробьи.

Какие цветы отсутствовали в саду у старушки, умевшей колдовать?

1. Розы. 2.

Гиацинты.

4. Нарциссы.

4. Вьюнок.

От чего вырос в этом саду куст роз?

1. От дождя.
2. От росы.
3. От слёз Герды.
4. От колдовства старушки.

Какое время года было на дворе за садом старушки?

1. Осень.
2. Зима.
3. Весна.
4. Лето.

В форме каких цветов были сделаны кровати принца и принцессы?

1. Колокольчика.
2. Тюльпана.
3. Ландыша.

4. Лилии. Собаки какой породы жили в замке разбойников?

1. Овчарки.
2. Бульдоги.
3. Пудели.
4. Таксы.

Кто сообщил Герде о том, что Кай находится у Снежной королевы?

1. Маленькая разбойница.
2. Олень.
3. Лесные голуби.
4. Бородатая разбойница.

В какую страну повёз олень Герду?

1. Лапландию.
2. Северную Америку.
3. Гренландию.
4. Антарктиду. На чём лапландка написала записку финке?

1. На бумаге.
2. На шкуре.
3. На кости.
4. На рыбе. Во что превращалось дыхание девочки от холода?

1. В лёд.
- 2.

В пар.

3. В густой туман.
4. В сосульки.

Что находилось посреди залы Снежной королевы?

1. Замёрзшее озеро.
2. Сугроб.
3. Каток.
4. Зимний сад.

Какое слово складывал Кай из льдинок?

1. Герда.
2. Снежная королева.
3. Любовь.
4. Вечность. Что обещала Снежная королева подарить Каю вместе со всем светом?
1. Мороженое.
2. Пару коньков.
3. Санки.
4. Лыжи.

Что называла Снежная королева Чёрными котлами?

1. Пещеры.
2. Кратеры вулканов.
3. Пропасти.
4. Овраги.

«Ну вот и сказке конец». Кто из героев сказки сказал эти слова?

1. Герда.
2. Олень.
3. Маленькая разбойница.
4. Снежная королева.

Угадай сказку» (по типу «Угадай мелодию»)

Участникам необходимо выбрать кол-во слов, по которым они угадают сказку. Максимально 8 слов

1. Огонёк горит светлее, Горбунок бежит скорее.

Вот уж он перед огнём. (Конек-Горбунок)

2. В одном домике на улице Колокольчиков
жило шестнадцать малышейкоротышей.
(«Незнайка») 3. "Ладно, ладно, побегу,
Вашим детям помогу.

Только где же вы живёте?

(«Айболит)

4. Некоторым людям осколки попадали прямо в сердце, и это было хуже всего.
(«Снежная королева»)

5. Наконец и в путь обратный

Со своею силой ратной

Царь отправился («Сказка о золотом петушке»)

6. Волчица Мать стряхнула с себя своих детёнышей и кинулась вперёд;
(«Маугли)

7. Степные ураганы не раз уже опрокидывали лёгонькое жилище фермера
Джона. Но Джон не унывал: когда утихал ветер, он поднимал домик, печка и
кровати ставились на места.(«Волшебник изумрудного города»)

Максимум 8 слов. 8 слов – 1 балл, 7 слов – 2 балла, 6 слов – 3 балла, 5 слов – 4 балла, 4 слов – 5 баллов, 3 слов – 6 баллов, 2 слова – 7 баллов, 1 слова – 8 баллов.

Станция №5

«Зов джунглей»

КОЧКИ.

Где-то там лежит болото, пачкаться нам неохота.

С кочки – прыг, на кочку – скок. Догони меня, дружок!

Прыжки по кочкам - «картонкам».

Переправиться с берега на берег, выкладывая себе дорожку из 3-х кочек. Обратно возвращаются бегом. Побеждает команда, которая быстрее закончила переправу.

«Распутай лианы»

Задача игроков: как можно скорее развязать узлы. Побеждает та команда, которая сделает это первой.

ЭСТАФЕТА. Перекати КОКОС

Перекатить мяч между кубиками

Станция №6

«Пантомима»

Один игрок от команды, должен изобразить заданного героя, задача команды – отгадать (картинки героев дать)

- Конек-Горбунок
- Золотой петушок
- Снежная королева
- Багира
- Трусливый Лев
- Железный дровосек
- Балу
- Тюбик

Максимально -10 баллов

Станция №7 **«Загадочный круг»**

Круг с буквами. В нем зашифрованы слова

Эти слова – названия сказочных мест, где живут наши герои

Нужно найти эти слова и узнать где живут сказочные герои

Зашифрованные слова:

1. Где живет Конек-горбунок? (поле)
2. Где живет Снежная королева? (ледяной дворец)
3. В каком городе родилась Элли? (Канзас)
4. Где живет Маугли? (Джунгли)
5. В какую страну отправился Доктор Айболит лечить животных?

Максимальное кол-во баллов – 5.

Станция №8 **«Верю-не верю»**

Участникам предлагается 5 фактов о литературном герое, из которых 4 ложных и 1 верный. Нужно угадать правильный вариант и назвать его. **1.**

Приключение Незнайки и его друзей

-Коротышки, живущие в городе вместе с Незнайкой, размером с небольшой огурец.

-Назнайка очень любил читать и писать.

- Незнайка всегда говорил правду

- Незнайка был очень воспитанным и скромным ребенком

2. «Волшебник Изумрудного города»

-В начале сказки Лев был очень смелым

-Главную героиню сказки звали Гингема

-Девочка Элли жила в штате Флорида

-Тотошка больше всего на свете боялся грозы

-Страна, в которую занес Элли ураган, называлась Розовая страна

3. «Айболит»

-К Айболиту пришла лиса, потому что она попала в капкан

-Гиппопотам написал в телеграмме для Айболита, что малыши приглашают его на праздник здоровья

-Айболит лечил тигрят и медвежат волшебным лекарством, которое называлось гоголь-моголь

Максимально – 3 балла

Приложение 1

Расположение оборудования и технических средств

Экран

а

сцен

Стол для жюри

Места для участников

Места для участников

Места для зрителей

Места для зрителей