

Авторы
Гончарова Е.В., учитель русского языка и литературы,
зам. директора по НМР
Корякина Л.И., учитель истории и обществознания,
зам. директора по УВР

Сценарий квеста в музее «Незнакомая знакомая Арктика»

Цель квеста: углубить и расширить знания учащихся об истории Арктики, ее природе, народах, ее населяющих.

Задачи:

- систематизировать знания учащихся об Арктическом регионе России;
- способствовать осознанию того, что Арктика является уникальным регионом нашей страны;
- способствовать развитию умений самостоятельного поиска информации по заданной теме, по ее критическому анализу и отбору необходимых фактов и мнений;
- способствовать развитию коммуникативных умений, умения работать в команде; содействовать осознанию учащимися ценности совместной деятельности;
- способствовать развитию регулятивных умений, в том числе умения планировать и оценивать свои действия в соответствии с поставленной задачей, оценивать уровень владения материалом;
- воспитывать уважение к истории своей страны, малой родины, чувства патриотизма.

Участники – учащиеся 9 – 10 классов.

Каждая команда выбирает название, девиз, отличительную форменную одежду или галстук.

Оборудование

Приветствие: стикеры с подписями «Команда 1», «Команда 2», маршрутный лист, простые карандаши, тетради.

«Кто ищет, тот всегда найдет...»: загадки о книге распечатанные, фамилии Гуков А.Ю. и Гукова Н.В. на отдельных листочках (по буквам в конверте), книги «Тикси», «По нехоженным тропам...»; листочки «Музей «Горностай».

Историки Арктики: карточки с вопросами (Приложение №1), на обратной стороне которых фрагмент картинки (алмаз и слиток золота).

Золотой прииск: лоток, грохот, карточки с вопросами (Приложение №2), на листочке запись «Древняя стоянка».

Древняя стоянка: ребусы (приложение №3), текст с пробелами (приложение №4), на листке отдельное слово «Зоомир» (2 штуки).

Зоомир: викторина распечатанная (приложение №5 для ведущих), черкан.

Этнографическая: мялка для шкур, скребок для выделки шкур, сачок для вычерпывания льда из проруби, тарыр – тормоз для собачьей упряжки, совок для вычерпывания льда из лунки, совок для черпания муки в лабазе.

Финальная: 2 комплекта текста (высказывания, приложение №6); грамоты и дипломы.

Правила квеста.

1. В игре принимают участие две команды по 4-5 человек. Игра начинается со старта, где ведущий объясняет правила, затем им будет предложено пройти точек. На каждой из этих точек за каждое выполненное задание участники получают определенное количество баллов. В финальной точке участникам нужно будет составить из отдельных слов высказывание известного человека. Количество слов-подсказок напрямую будет зависеть от количества баллов.

2. Команда, которая первой составит высказывание, становится победителем. Каждый участник команды получает диплом победителя. Участники команды, занявшей 2 место, также награждаются грамотами.

3. Время игры (включая экскурсию) - 120 мин.

4. Разбивка на команды. Энергизатор.

5. Участники: 2 ученика из Якутска, Трофимов, Нурматов, Федорова, Горохова, Афанасьев, Овчинников - 8 человек.

Сценарий

Ведущий. Доброе утро, дорогие ребята! Сегодня вы станете участниками музейного квеста «Незнакомая знакомая Арктика». А проведем его мы, учителя Арктической гимназии Гончарова Е.В. и Корякина Л.И.

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

Сейчас вы должны разбиться на команды. Мы предлагаем это сделать с помощью жребия.

Учащиеся выбирают стикеры с надписями «Команда 1», «Команда 2».

Формируются команды (по 4 – 5 человек)

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

Команды совещаются,

готовят приветствие, выбирают капитана. 5 мин.

Ведущий. А сейчас слово командам.

Приветствие команд, представление капитанов.

(Задание не оценивается)

Ведущий. Итак, команды представлены. Остается ознакомить вас с правилами игры.

Правила нашего квеста предполагают в финальной точке воспроизвести высказывание известного человека. Но чтобы это сделать, вам

необходимо пройти ряд испытаний и получить как можно больше баллов, потому что именно от этого зависит количество подсказок.

Для каждой команды разработан маршрутный лист. В нем отмечены точки, прохождение которых предполагает выполнение определенных заданий. По мере прохождения маршрута вам будут выставляться баллы. Каждое задание будет оцениваться определенным количеством баллов. Максимально за игру можно заработать 70 баллов.

Всего вам необходимо пройти 7 точек. Стартовая точка – это приветствие. Вы уже ее прошли. Но оно не оценивается.

Все баллы суммируются, и от их количества в финале игры зависит, сколько подсказок вы получите. Старайтесь выполнить задания аккуратно и правильно, получив максимальное количество баллов.

Маршрутный лист

Название команды _____

Точка	Максимум баллов	Баллы команд за прохождение испытаний
«Кто ищет, тот всегда найдет...»	5 баллов	
Историки Арктики	12 баллов (по 4 за вопрос)	
Золотой прииск	10 баллов	
Древняя стоянка	3 балла	
Зоомир	25 баллов (по 5 за вопрос)	
Этнографическая	15 баллов (по 5 баллов за предмет)	
Финальная	баллы не выставляются	
Максимум	70 баллов	

Точка «Кто ищет, тот всегда найдет...»

Ведущий. Наша игра будет проходить в каком-то месте, вам пока неизвестном. И на первом этапе вы должны это место определить. Для начала решите простую математическую задачу.

Ответом этой задачи является некое число – это будет номер кабинета, где вы найдете вторую часть задания.

Задание. Сумма цифр номера кабинета равна 12. При этом частное от деления последней цифры на первую будет первая цифра. Удачи!

Ребята решают предложенную задачу, находят ответ.

Идут в кабинет 309 – школьный музей.

Решив задачу, определив номер кабинета, все отправляются в школьный музей (кабинет 309).

Команды в кабинете 309.

Ведущий. Молодцы! А теперь выполните вторую часть задания.

Простая загадка:

Не куст, а с листочками,	Черные птички на каждой
Не рубашка, а сшита,	страничке
Не человек, а рассказывает.	Молчат, ожидают, кто их отгадает.

Ведущий. Итак, правильно. Это, конечно, книга. Как вы догадались, наверное, вам предстоит найти книгу. А в ней уже адрес места, где будет проходить основной этап нашей игры.

Задание: из данных букв составьте фамилию автора книги. Потом найдите книгу этого автора и внутри вас ждет адрес. Всего книг две. Каждая команда находит свою книгу.

*Ребята расшифровывают фамилию автора (буквы в конверте),
находят книгу, а в ней адрес музея.*

Итог этапа: ведущий выставляет баллы.

Ведущий. А сейчас отправляемся в музей «Горностай», где пройдет второй этап.

Команды одеваются и отправляются в музей «Горностай».

ОСНОВНОЙ ЭТАП

Этап проходит в музее «Горностай»

Точка «Историки Арктики» (исторический зал)

Ведущий. Ребята, мы находимся в общественном музее «Горностай», который создал А.Ю. Гуков. Это человек, доктор биологических наук, член Всероссийского географического общества, влюбленный в Арктику, всю жизнь посвятивший изучению ее природы и истории. Много сил, времени, энергии он отдает своему любимому делу. Настоящий энтузиаст, он своей любовью к родным местам умеет увлечь всех. Надеюсь, и вас тоже. Разрешите вам представить этого человека. Сегодня Александр Юрьевич выступит в качестве эксперта.

Задание. Перед вами две стопки карточек с вопросами (по 5 вопросов) из истории Арктики. Вы должны дать ответы на эти вопросы. А помогут вам в этом экспонаты музея, находящиеся в этом зале. **Приложение №1**

Итак, в путь, будьте внимательны и работайте быстро. Время ограничено – 10 минут.

*Ребята ищут ответы,
используя материалы исторического зала музея.
Через 10 минут команды отвечают на вопросы.
Эксперт комментирует.*

Итог этапа: ведущий выставляет баллы.

Ведущий. Вы правильно ответили на вопросы. А теперь переверните карточки с вопросами и сложите картинку. Таким образом, вы узнаете, где находится следующая точка.

Команды складывают пазлы, получают картинку.

Ведущий. Что изображено на рисунках? Итак, следующая точка в зале геологическом.

Точка «Золотой прииск» (геологический зал)

Ведущий. Мы с вами сейчас находимся в геологическом зале. Как вы понимаете, задания будут связаны с этой темой. Но прежде чем мы пойдем дальше, сделаем небольшой привал. Давайте перекусим. Пройдитесь по залу, посмотрите экспонаты и найдите, чем бы вы могли перекусить в походных экстремальных условиях. Это задание вы должны выполнить за 5 минут.

*Команды ходят по залу и ищут
стенд со съедобными растениями.*

Потом представляют свое меню из трех блюд.

Ведущий. После нашего импровизированного обеда предлагаю заняться делом. Вам выдаются предметы, рассмотрите их, подумайте, зачем они нужны и покажите их в работе, действии.

Задание. Командам выдаются предметы (лоток и грохот). Нужно определить, зачем они нужны.

*Ребята работают с оборудованием золотоискателей,
выясняют его назначение.*

Команды показывают, как используют эти предметы.

Время – 5 минут.

Ведущий. Да, наша республика очень богата золотом. Но кроме золота есть и другие полезные ископаемые. Среди которых выделяется добыча алмазов. Недаром, Якутию называют не только золотой республикой, но и алмазной.

Задание. Командам выдаются задания на карточках. **Приложение №2.**

Время – 10 минут.

Команды ищут ответы на вопросы.

Команды отвечают.

Итог этапа: выставление баллов. Мнение эксперта.

Ведущий. Итак, баллы за это задание выставлены. Но на этом испытания в этом зале не закончились.

Для того, чтобы переместиться в следующий зал, вы должны выполнить еще одно задание.

В Булунском районе существует уникальное месторождение бурого угля, из которого можно вырезать обычным ножом фигурки, сувениры и который может воспламениться от одной спички. Назовите этот уголь (богхед – бычья голова по-английски).

Найдите богхед в зале, а под ним вы найдете подсказку – место, где вас ждет следующий этап.

Задание. Прочитайте название следующей точки.

*Ребята читают послание и выясняют,
объединившись, название следующей точки «Древняя стоянка»*

Точка «Древняя стоянка» (палеонтологический зал)

Ведущий. А сейчас мы находимся в палеонтологическом зале музея, где представлены животные, населявшие Арктику в древние времена. Чтобы узнать, какие это животные, предлагаем вам разгадать ребусы и найти их останки в этом зале.

Задание. Каждой команде предлагается разгадать по три ребуса.

Животные: бизон, мамонт, шерстистый носорог, овцебык, дикий северный олень, лошадь. **Приложение №3**

Команды разгадывают ребусы на время. Время – 5 минут.

*Говорят отгадки и показывают
этих животных (останки и картины) в зале.*

Итог этапа: выставление баллов.

Ведущий. Вы хорошо справились с этим заданием, а сейчас письмо. Но это письмо необычное, в нем пропущены слова, которые вы должны восстановить. Ключевое слово – это то место, где вы найдете название следующей точки.

Задание. Командам дается текст с пробелами, они должны его восстановить. **Приложение №4**

Команды работают с текстом. Время – 5 минут.

Находят ключевое слово «бивень».

Ведущий. А теперь найдите бивень мамонта среди экспонатов музея и под ним название следующей точки. (Зоомир)

Точка «ЗООМИР» (зоологический зал)

Ведущий. А сейчас командам предлагается викторина по теме (10 вопросов).

*Команды отвечают на вопросы
по очереди, получая баллы.*

Каждой команде предлагается ответить на 5 вопросов.

Приложение №5

Ведущие по очереди читают вопросы

Итог этапа: командам выставляются баллы (максимум 25).

Ведущий. Ребята, а сейчас найдите горностаю среди экспонатов и ответьте на вопрос: как связаны между собой этот предмет и этот зверек? (черкан – силоч для ловли горностаи).

Задание. Командам предлагается объяснить связь между устройством (черкан) и горностаем.

Ответы команд.

Команды совещаются, дают ответ на вопрос.

Ведущий. Всем спасибо. Вы справились с заданием. А теперь мы переходим к следующему этапу. Как вы, наверное, уже догадались, вам придется поработать с некими предметами. Отправляемся на точку «Этнографическая».

Точка «Этнографическая» (этнографический зал)

Ведущий. Ребята! Сейчас вам предстоит нелегкая задача – показать, как жили люди в условиях Арктики. Для этого перенесемся в начало 20 века – эпоху, когда этот регион активно осваивался путешественниками, именно к этому времени относятся самые известные гидрографические экспедиции. Конечно, первопроходцам было очень трудно, и для того чтобы не только приспособиться к местным условиям, а просто выжить, они должны были перенять опыт выживания у местного населения. Именно этот опыт вам предстоит сейчас воспроизвести.

Задание. Командам даются следующие предметы: мялка для шкур, скребок для выделки шкур, сачок для вычерпывания льда из проруби, тарыр – тормоз для собачьей упряжки, совок для вычерпывания льда из лунки, совок для черпания муки в лабазе.

*Команды должны в течение 10 минут
рассказать об этих предметах и показать их в действии.*

Команды обсуждают, ищут ответы.

Показывают предметы в действии.

Итог этапа: выставляются баллы (максимум 15 баллов).

Ведущий: А теперь посчитаем баллы для того, чтобы определить количество подсказок. Мы вам предлагаем сделать этот самим.

Команды считают баллы соперников.

Точка «Финальная»

Ведущий. Итак, наше путешествие подходит к концу. Осталось последнее финальное задание. Это задание предполагает составить высказывание одного известного человека. Слова в этой фразе – это ваши подсказки, заработанные на точках. Количество подсказок зависит от количества баллов, которые вы получили.

Всего имеется 10 подсказок. Та команда, которая заработала больше баллов, получает больше подсказок. Команда, заработавшая максимальное количество баллов, получает 10 подсказок (слов), а команда, заработавшая меньшее количество баллов, получает меньше слов-подсказок. Остальные слова нужно подобрать самим, чтобы не нарушить смысл высказывания.

Задание. Командам даются слова, количество которых зависит от полученных баллов.

Команды собирают фразу, озвучивают ее.

В природе все мудро/ продумано и устроено/, всяк должен/ заниматься/ своим делом/, и в этой мудрости/ — высшая справедливость/ жизни/. Леонардо да Винчи/

Подведение итогов квеста.

Ведущий. Ну вот и подошла к концу наша встреча. Осталось только подвести итоги. И мы хотим сейчас предоставить слово участникам гостям.
. («Свободный микрофон»)

Награждение:

- 1) команда-победитель + каждому участнику;
- 2) команда, занявшая 2 место + каждому участнику.

Вручение дипломов, грамот.

Ведущий. Ребята, всем большое спасибо. Вы хорошо потрудились и в качестве награды Александр Юрьевич Гуков, владелец музея «Горноста́й», проведет для вас экскурсию по музею.