

Технологическая карта квест-игры
«Тайны народов Самарской области»
(в рамках реализации городской проектной инициативы
«Путешествие по сказкам народов Самарской области»)

| | |
|---------------------------|--|
| <i>Элементы структуры</i> | |
| Название | «Тайны народов Самарской области» (в рамках реализации городской проектной инициативы «Путешествие по сказкам народов Самарской области») |
| Направленность квеста | Познавательный |
| Цель и задачи | <p>Цель: Создание благоприятной среды для командного взаимодействия детей школьного возраста, формирование у них устойчивого интереса к народному творчеству, досугу и фольклору жителей Самарской области.</p> <p>Задачи:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Знакомство детей с особенностями культур народов Самарской области, включая фольклор, творчество и быт. Создание условий для улучшения межнационального взаимодействия среди групп детей. 2. Формирование чувства гордости за Родину, поддержка интереса к истории и культуре России, Самарской области и народов, её населяющих. <p>- Обучающие:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Продолжение расширения представления детей о России, Самаре, Самарской области. 2.Побуждение детей уважительно относиться к культуре разных народов. 3.Вовлечение каждого ребенка в активный творческий процесс. <p>- Развивающие:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Развивание в детях умения последовательно выражать свои мысли, память, внимание, речь. 2.Формирование у детей целостной картины мира, чувства гордости за Родину. 3. Развивание в детях поисковой активности и стремления к познанию нового. <p>- Воспитывающие:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Воспитание у детей уважительного отношения к культуре других народов. 2. Вращивание в детях дружеских взаимоотношений, командного духа, личной ответственности за результат деятельности. |

| | |
|-----------------------------------|---|
| Элементы структуры | |
| Продолжительность | 60 минут. |
| Возраст учащихся / целевая группа | 7-14 лет. |
| Легенда | <p>Как прекрасна наша страна – Россия! Богата она красивыми пейзажами, природными ископаемыми и разнообразным досугом! Богата Россия так же и своими жителями. Люди разной культуры, разного быта, имеющие разную многовековую историю, наполняют нашу Родину и вносят в ее жизнь свой неоценимый вклад. Все мы, представители разных национальностей, дополняем друг друга и, как детали одного пазла, формируем единое и нерушимое общество. Общество могучей России!</p> <p>Самарская область – сердце России. И на ее территории также проживает 146 различных национальностей. Русские, чуваша, татары, ненцы, мордовцы, башкиры... И еще множество других народностей наполняют наш любимый край. И у каждого народа своя культура, свой быт, свой досуг. Столько интересных легенд наполняют этнос каждого народа, столько интересных игр можно узнать, если окунуться в мир другой национальности!</p> <p>Невозможно устать и заскучать, изучая чужую культуру! Хотите проверить? Давайте же познаем многообразие дружеских национальностей, постигнем их мудрость и перехватим веселые игры!</p> |
| Квест-герои | <p>Ведущая – красавица Самара. Дочери Самары: Русская Мария, Башкирка Асия, Казашка Феруза, Татарка Зарина.</p> |
| Основное задание / основная идея | <p>Детям необходимо получить основное задание (сбор карты Самарской области, разрезанной на 4 равных части), для выполнения которого им предлагается пройти 4 станции с небольшими испытаниями. После успешного прохождения испытания, им выдается ключ – часть карты. В финале дети собирают и склеивают карту Самарской области и получают сладкое вознаграждение.</p> <p>Станции квеста:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Мастерская. 2. Игровая. 3. Музыкальная. 4. Нарядная. |
| Сюжет и продвижение по нему | <p>В начале игрового квеста дети собираются в общем зале, где их встречает красавица Самара (ведущая), олицетворяющая жителей всей Самарской области. Ведущая рассказывает детям легенду, дополняя ее тем, что дочери ее – представительницы разных национальностей, потерялись в серых буднях и унесли с собой частицы сердца нашей области. Чтобы Самара процветала, нужно</p> |

| | |
|------------------------------|--|
| <p>Элементы структуры</p> | |
| | <p>найти каждую народность в назначенных местах, узнать ее мудрость, выполнить несложное задание и получить кусочек карты – сердца. Если все задания выполняются верно, то собрав общий пазл, ребят ожидает сюрприз.</p> <p>Дети разбиваются на 2 – 4 команды в зависимости от количества присутствующих. Для этого оптимально использовать вытягивание цветных фигурок из чудесного мешочка. Команды могут быть сформированы по цвету, или форме выбранной фигуры.</p> <p>Далее каждая команда получает маршрутные листы (см. приложение 1) и отправляется в путь.</p> <p>По итогу прохождения дети вновь собираются в общем зале, склеивают (складывают) карты.</p> <p>Самара (ведущая) благодарит детей за помощь и выражает уверенность в том, что за время прохождения все дети искренне повеселились и замечательно провели время. Во время речи к детям выходят дочери Самары и выносят с собой сладкие подарки для ребят.</p> <p>По итогу детям предлагается сделать фото на память с героями и рассказать, что им понравилось/не понравилось в проходимых испытаниях.</p> |
| <p>Задания / препятствия</p> | <p>Станция «Мастерская». Ведущая станции – Русская Мария.</p> <p>Игровое пространство украшено в русско-народном стиле (муляж печки, накрытый стол с расписной скатертью, на которой стоит самовар, баранки, расписные блюда и чашки), фоном играют русские народные мелодии. Ребят встречает девушка в народном платье с длинной косой, подвязанной атласной лентой.</p> <p>Мария спрашивает детей о том, любят они играть в игрушки, или нет, и какие именно современные игрушки они предпочитают. А также выясняет, знают ли они о том, в какие игрушки играли их бабушки и прапрабабушки. Ведущая рассказывает детям о русских народных игрушках, о материалах, из которых они изготавливались и значениях, которые имели. А затем предлагает детям приступить к основному заданию.</p> <p>Задание данной станции: вместе с ведущей сделать игрушку: «Дымковская лошадка» из пластилина или полимерной глины (приложение 2).</p> <p>Станция «Игровая». Ведущая станции – Башкирка Асия.</p> <p>Игровое пространство большое, без лишней мебели, имитирующее собой башкирскую юрту (на стенах красные ковры, и одеяла, у стен стоит деревянная утварь). Звучит веселая музыка, детей встречает ведущая станции – Башкирка Асия, наряженная в национальный башкирский костюм. Девушка спрашивает у детей, какие дворовые игры им знакомы и в какие из них они всегда с удовольствием играют с друзьями. Затем,</p> |

| Элементы структуры | |
|--------------------|---|
| | <p>ведущая говорит о национальных башкирских играх. О том, что большинство из них очень подвижные и динамичные и приурочены к главным национальным башкирским праздникам. Например, «Сабантуй», «Воронья каша», «Новоселье». В башкирских народных играх много юмора, шуток, соревновательного задора: движения образны и часто сопровождаются неожиданными весёлыми моментами. По итогу, ведущая предлагает детям сыграть в народную башкирскую игру «Медный пень» или «Поймай воробья поясом».</p> <p>«Медный пень»: <u>Цель:</u> развивать ориентировку в пространстве, упражнять в беге. <u>Организация игры:</u> играющие парами располагаются по кругу. Дети, изображающие медные пни, сидят на стульях. Дети-хозяева становятся за стульями. Под башкирскую народную мелодию водящий–покупатель двигается по кругу переменным шагом, смотрит внимательно на детей, сидящих на стульях, как бы выбирая себе пень. С окончанием музыки останавливается около пары и спрашивает у хозяина: «– Я хочу у вас спросить, Можно ль мне ваш пень купить?» Хозяин отвечает: «– Коль джигит ты удалой, Медный пень тот будет твой» После этих слов хозяин и покупатель выходят за круг, встают за выбранным пнем друг к другу спиной и на слова: «Раз, два, три - беги!» - разбегаются в разные стороны. Добежавший первым игрок, встает за медным пнем. <u>Дополнительные рекомендации:</u> бежать только по сигналу. Победитель становится хозяином.</p> <p>«Поймай воробья поясом» <u>Организация игры:</u> Дети парами стоят по кругу: впереди девочка сзади мальчик. Водящий, в руке у которого пояс (веревка), ходит за кругом и произносит текст: «Лето прошло, осень пришла, Утки улетели, гуси улетели. Соловьи пропели. Ворона стой! Воробей лети!» Ребенок, которого выбрали «воробьем» убегает от водящего по кругу, а тот старается догнать и осалить поясом. Если водящий осалит, то занимает место играющего, а осаленный становится водящим. <u>Правила:</u> не касаться убегающего рукой, а только поясом. Убегать после слова «лети»</p> <p>Станция «Музыкальная». Ведущая станции - Татарка</p> |

| | |
|---------------------------|---|
| <p>Элементы структуры</p> | <p>Зарина.</p> <p>Дети проходят в небольшую комнату, украшенную в стиле татарского убранства. Вдоль стен располагаются диваны, застланные коврами, посреди комнаты стол, убранный белой скатертью, на котором располагаются татарские народные музыкальные инструменты: курай, мандалина, кубыз, думбыра (допустимо использование фотоматериалов инструментов). Детей встречает девушка в национальном татарском костюме. Ребятам предлагается порассуждать о роли музыки в нашей жизни. Только ли мы слышим музыку в веселые моменты? Как отличается музыка разных праздников и мероприятий, как воспринимается музыка различных музыкальных инструментов. Ведущая рассказывает детям о национальной музыке татар и инструментах, на которых отыгрывается данная музыка. Демонстрирует мелодии трудовых припевок, плясовых отбивок с элементами звукоподражания природе. Далее детям предлагается отгадать современные песни популярных исполнителей, отыгранные музыкой на татарский манер, или с использованием татарских музыкальных инструментов (допускается использование звукозаписи).</p> <p>Станция «Нарядная». Ведущая станции – Казашка Феруза.</p> <p>Дети проходят в комнату, украшенную в стиле казахской юрты. В комнате практически нет мебели, посреди нее стоит невысокий широкий круглый стол, устланный светлой скатертью. На полу находятся ковры, настланные друг на друга. Детей встречает девушка в национальном казахском костюме. Феруза спрашивает у детей, знают ли они как выглядит русский народный костюм и могут ли они его описать. А, может быть, дети могут описать костюмы других национальностей? Ведущая рассказывает детям с чем связаны различия в национальных костюмах разных стран и какими особенностями обладает национальный казахский костюм. Ребята узнают, что такое купи, ичик, кенеп, чекмень и кебенек. По завершению детям открывается несколько листов с разрезанными на части картинками национальной одежды различных народов (приложение 3). Участникам необходимо не только собрать несколько частей пазла в одно, но и отгадать какой народности принадлежит то или иное одеяние. По завершению задания детям предлагается нарядиться в национальные казахские костюмы и сделать памятные фото.</p> |
| <p>Навигаторы</p> | <p>Маршрутные листы с указанием станций. Помощники-координаторы для регулирования деятельности детей (закрепляются по 1 человеку на команду).</p> |

| | |
|-------------------------------|---|
| <i>Элементы структуры</i> | |
| Ресурсы | <ol style="list-style-type: none">1. https://inde.io/article/16173-etnograficheskiy-interes-pochemu-tatary-lyubyat-garmon-igrayut-na-skripke-i-poyut-grustnye-pesni2. https://nsportal.ru/detskiy-sad/regionalnyy-komponent/2018/03/14/kartoteka-bashkirskie-narodnye-igry |

(маршрутные листы квест-игры)



Приложение 2.

Мастер класс: «Дымковская лошадка из глины, или полимерных материалов».



Национальные костюмы народов Самарской области (с подписями).



РУССКИЙ КОСТЮМ



МОРДОВСКИЙ КОСТЮМ



БАШКИРСКИЙ КОСТЮМ



ТАТАРСКИЙ КОСТЮМ

Источник: [<https://o-tendencii.com/moda/22860-nacionalnye-kostjumu-narodov-rossii-152-foto.html>]