Разработка квест - игры в рамках мероприятия, посвященного Дню славянской письменности и культуры

Цель квест-игры:

* совершенствование форм и методов внеклассной и внешкольной работы по изучению русского языка обучающимися через вовлечение их в занимательное интерактивное действие;
* развитие интереса к изучению языков.

**Оборудование:**

карты с указанным на них индивидуальным маршрутом;

таблички с названиями станций;

задания для каждой станции;

грамоты победителям и участника

листы оценок жюри (по количеству команд);

сладкие призы для награждения.

**Задачи** квест-игры:

-развивать чувство причастности к решению заданий;

-помочь освоить новую полезную информацию;

-создать условия для раскрытия творческого потенциала участников;

-создать условия для самореализации обучающихся;

-побудить обучающихся к дальнейшему изучению истории и географии России, ее культурных и языковых особенностей, привить им уважение к истории, культурным и историческим памятникам.

Возраст участников: 5-6 классы

**Правила** проведения квест-игры:

Квест-игра представляет собой ряд заданий, которые последовательно выполняют все команды. Согласно маршруту, проложенному на карте, команды проходят все станции поочередно.

На 3 станциях ребят ждут разнообразные конкурсы и викторины, ребята работают на время, кто быстрее выполнит все задания правильно и соберет по больше ключей, получает сладкий приз.

За правильные ответы команда получает «золотой ключ», а за неправильные ответы команда получает «чёрную метку». Прохождение каждого этапа даёт возможность перейти к следующему этапу.

Участники квеста:

2 команды по 12 игроков в каждой, обучающиеся старших классов(3человека) – ассистенты на станциях.

Названия станциям даны в соответствии со старославянским словарем: «Горница» (кабинет русского языка и литературы), «Московия» (библиотека), «Алатырь» (кабинет русского языка и литературы), актовый зал.

Организаторы квеста: учителя словесники, отвечающие за прохождение командами каждой отдельной станции.

Место проведения квеста:

Кабинеты русского языка и литературы, библиотека, актовый зал

Подготовительная работа:

-подготовить задания для каждого этапа с -учетом уровня подготовки команд;

-определить кабинеты для станций;

-прикрепить таблички на двери (если квест во время урока только в кабинете проходит, то таблички вывешиваем на доску).

Длительность проведения игры - квеста: **40-60 мин**

Критерии оценки и подведение итогов:

По итогам квеста определяется победитель. Участники команды, занявшие призовые места, награждаются сертификатами победителей, остальные команды награждаются сертификатами участников. Все участники получают «сладкие» призы.

**Сценарий квеста:**

Игра-квест начинается с жеребьевки. Участники поочередно вытягивают конверт с названием станций - «Горница», «Московия», «Алатырь», которые они должны собрать из разрезанных букв.

Распределившись на команды, участники выбирают капитанов и определяют название для своей команды.

Капитаны команд получают маршрутные листы (карту) с указанием названий станций (это фото кабинета, библиотеки и актового зала -если квест проходит в этих местах).

Затем все участники квеста одновременно выполняют задания по различным станциям:

«Горница», «Московия», «Алатырь»

На каждой станции команды проходят испытания, где ребята отвечают на вопросы. О возможности продолжить путь команде сообщается после выполнения задания на станции. За правильные ответы на каждой станции команда получает «ключ», за неправильный ответ - «черную метку».

К назначенному контрольному времени все команды прибывают к месту финального сбора в классе с конвертом, где лежат «золотые ключи» и «черные метки».

Производится подсчет потраченного на станциях времени, а команды выполняют последнее задание, где необходимо расшифровать 3 предложения, используя алфавиты.

**Ведущий.** Добрый день, уважаемые участники квеста. С детства мы привыкли к буквам нашего русского алфавита и не задумываемся о том, как нам удается различным сочетанием палочек и кружков передавать любые звуки и слова. Как же возникли наши буквы? Почему они именно так изображаются на письме? Узнать это очень трудно. Но у славянской письменности удивительное происхождение. И славяне, благодаря доставшимся нам от предков летописям, житиям святых и другим повествовательным и археологическим источникам, знают о начале славянской грамоты. Мы не только с точностью до года может определить время появления славянской азбуки, но знаем также и имена творцов славянской письменности и их жизнеописания. Жили - были тогда наши предки и умели они пахать да косить, дома - терема рубить, умели и холсты ткать, узорами их вышивать. А вот грамоты наши они не ведали, не умели книги читать и письма писать. И явились на Русь два просветителя, мудрые Кирилл с Мефодием.

Они — родные братья, греки, родились в Македонии в городе Фессалоники (теперь это город Салоники на берегу Эгейского моря в Греции) в семье знатного военачальника, занимавшего высокий пост помощника управителя города. Жили они на границе государства Византия и славянской земли в городе Солунин. В 863 г. по приглашению великоморавского князя Ростислава братья отправились в Моравию для проповеди христианства на славянском языке, которым оба владели в совершенстве. Но еще до отъезда братьев в тиши одной из константинопольских обителей и была рождена славянская письменность. Кирилл создает славянскую азбуку, названную кириллицей, по образу и подобию греческой. В X—XI веках кириллица состояла из 43 букв: 25 были заимствованы из греческого алфавита, а 18 — построены относительно самостоятельно для передачи отсутствующих в греческом языке звуков старославянской речи.

 Азбука, созданная Кириллом, конечно, была связана с заветными планами просветителя — просветить и обратить в подлинную христианскую веру языческие славянские народы Балканского полуострова Пользуясь новой азбукой, Кирилл и Мефодий перевели на славянский язык ряд богослужебных книг: Евангелие, Апостольские послания и Псалтырь

Мы собрались сегодня, чтобы провести квест-игру, посвященную к Дню славянской письменности. Всем участникам игры предстоит нелёгкая задача: вспомнить всё, что изучали по теме алфавит, а также напрячь своё воображение, чтобы стать победителем. Победителем станет тот, кто наберёт больше всех золотых ключиков.

Наш квест начинается со станции "Горница"

Станция «ГОРНИЦА»

(Пояснения: ключи спрятаны в разных местах, а найти их можно только выполнив задание, в котором будет подсказка о месте тайника)

Команд ожидает Ученый Кот, который сидит за столом с разными блюдами:

- Милости прошу к моему столу! Я только собрался трапезничать, а тут гости нагрянули! Я так вам рад! Уж очень не хотелось одному обедать. Но перед застольем вам надо будет назвать названия блюд в тарелках.

1. Как можно назвать все, что вы видите на столе, одним словом? (БРАШНО - еда)

2. Жареные изделия из вязкой гречневой каши (ГРЕЧНЕВЕКИ)

3. Жидкое блюдо с солеными огурцами или лимонами, огуречным рассолом. Готовили с кусочками паюсной икры, рыбой, курятиной. Название современных рассольников (КАЛЬЯ)

4. Пшеничный хлеб в форме замка с дужкой (КАЛАЧИ)

5. Пирожки из пресного сдобного теста с начинкой из протертой фруктовой массы или варенья (ЛЕВАШНИКИ)

- Молодцы, ребята! Вот ваш ключ. Счастливого пути!

Станция «МОСКОВИЯ»

(Пояснения: ключи спрятаны в разных местах, а найти их можно только выполнив задание, в котором будет подсказка о месте тайника)

Команд встречает Хранительница знаний(библиотекарь либо ассистент):

- У меня гости! Как я вам рада! Меня в последние годы мало, кто навещает… Говорят, гаджеты в этом виноваты. Но так и быть! Присядьте, отдохните и выполните задания, которые я для вас приготовила. А там, глядишь, и ключ получите.

Назвать части тела на старославянском языке

Лик - лицо

Око, мн. очи и очеса - глаз

Перси-грудь

Перст-палец

Плоть - тело

Пясть-кулак

 Рамо-плечо

Уста-губы, рот

Чело-лоб

Чресла - поясница, бёдра

Шуйца - левая рука.

Прочитать древнерусский алфавит на время (предоставляется древнерусский алфавит)

Прочитать старославянские слова и перевести их на современный русский язык:

глад-голод

здравие-здоровье

здравый-здоровый

страж-сторож

драгой-дорогой

брег-берег

древо-дерево

хлад-холод

врата-ворота

злато-золото

(ключ находят в мешке, который висит на плече Хранительницы)

Станция «АЛАТЫРЬ»

(Пояснения: ключи спрятаны в разных местах, а найти их можно только выполнив задание, в котором будет подсказка о месте тайника)

Старец Лука приветствует команды:

- Добро пожаловать в мою скромную хижину! Как добрались? Надеюсь, без приключений, потому что эти самые приключения ждут вас впереди. Чтобы найти первую подсказку, вам нужно разгадать кроссворд.(на доске за ранее готовится кроссворд)

1. Домашнее животное, одно из наиболее распространённых «животных-компаньонов».(собака)

2. Это однолетнее растение с ползучими листьями, выпускает крупные плоды с толстой кожей и невероятно сочной мякотью, прекрасно утоляющей жажду.(арбуз)

3. Питательная жидкость, вырабатываемая самками млекопитающих.(молоко)

4. Специально задуманная в конструкции здания архитектурная деталь строительства, служащая для поступления света в помещение.(окно)

5. Традиционный десерт у восточных славян, полученный в результате варки фруктов и ягод с сахаром с целью консервирования.(варенье)

6. Книга для начального обучения грамоте.(азбука)

7. Водное позвоночное животное, которое дышит жабрами и имеет плавники.(рыба)

- Молодцы! А теперь вам надо найти в мешке с пшеном бумажки с буквами и составить из них слово. Это и есть следующая подсказка. (заранее для каждой команды готовится мешок с пшеном и в ней бумажки с буквами 3 буквы к, 2буквы о, по одной буквы ш, н и, дети должны собирать слово **кокошник)**

- Какие вы активные и дружные! Работаете в команде сплоченно. Это меня радует. Чтобы заветный ключ оказался в ваших руках, надо будет дополнить следующие фразы.

Смелый как …,

коварная как …,

трусливый как …,

хитрый как …,

злой как …,

голодный как …,

трудолюбивый как …,

верный как …,

упрямый как …,

бестолковый как …,

тихий как …,

вольный как ….

(Лев, змея, заяц, лиса, собака, волк, муравей, пёс, осёл, баран, мышь, птица)

- А теперь с заветным ключом спешим в назначенное место. Вас там ждут остальные команды. Для победы в игре надо еще пройти заключительное испытание.

Ведущий: Приветствую все команды. Вы достойно прошли все этапы квест – игры. Надеюсь, вам было интересно, и вы узнали для себя много нового и интересного.

А сейчас я попрошу вас сосредоточить все свое внимание на заключительное задание. Вам необходимо расшифровать 3 предложения, используя алфавит, для этого я вам предоставляю порнумированный алфавит.

Задание для финального испытания. Расшифруй предложение, используя алфавит.

15,6 2,6,18,6,30 17,16,18,16,19,13,10, 15,6 10 5,6,18,6,3,1.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

15,6 17,18,16,11,14,10 3,18,1,4,1 12,16,17,30,7,14

17,18,16,11,14,10 5,16,2,18,29,14 33,9,29,12,16,14

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

21,14 5,1 18,1,9,21,14 15,1,5,16,21,14,33,20 19,18,1,9,21.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Какая команда первой выполнит задание, поднимает флажок.

Подведение итогов квест-игры. Награждение участников.