**Тема**: **Квест-игра «Тайна найденного послания»**

1. **Актуальность выбора**:

В настоящее время люди стали больше интересоваться историей и географией своей Родины. Многие стали изучать именно ту местность, где родились и выросли, узнавать происхождение названий городов, деревень, лесов, озер и рек. Ответить на возникающие вопросы может наука топонимика.

Топонимика сравнительно молодая наука, изучающая географические названия. Слово «топонимика» образовано от двух греческих слов: topos –место, местность и onoma – имя. Это наука, изучающая географические названия, их происхождение, смысловое значение, развитие, современное состояние, написание и произношение. Топонимика является интегральной научной дисциплиной, которая находится на стыке и использует данные трёх областей знаний: географии, истории и лингвистики.

Сами географические названия, если их правильно объяснить, являются ценными вехами для истории края. А исследование топонимов своей местности будет успешным и правильным только при глубоком знании истории. В связи с этим в квест-игре рассмотрим происхождение названий тех мест, где мы родились, хотя, живя в век новых технологий и интернета, виртуально можно посетить практически любое место на земном шаре, получить нужную информацию, которая приходит к нам.

И мы постарались совместить приятное с полезным: мероприятие проводится в форме интеллектуально-познавательной квест-игры, так как такая форма выступает одним из самых эффективных средств общеличностного развития детей школьного возраста и способствует повышению качества воспитания человека- гражданина, а также является важным фактором социализации растущего человека.

1. **Целевая аудитория квест-игры**: квест-игра рассчитана на детей 10-12 лет/ обучающихся 5-7 классов общеобразовательных школ.
2. **Краткое описание квест-игры:** Что же такое квест-игра? Возможно, некоторым из вас она знакома как компьютерная игра. Но на мой взгляд, эта игра креативная, современная. Да, квест (англ. quest), или приключенческая игра (англ. adventure game) – один из основных жанров компьютерных игр, представляющих собой интерактивную историю с главным героем, управляемым игроком. Ключевую роль в квесте играют решение головоломок и задач, требующих от игрока умственных усилий. Такую игру можно проводить как в помещении, так и на улице.
3. Квест-игра – командная игра с выполнением цепочки заданий, связанных между собой определённой тематикой, общей целью;
4. Игра включает в себя движение по маршруту, на котором расположены игровые квесты (5 игровых тайн).
5. На каждой станции команде будут предложены задания различного характера
* творческие, логические и на физическую выносливость;
1. Побеждает команда, прошедшая маршрут за наименьшее количество времени и справившаяся правильно со всеми заданиями.
2. **Роль и место квест-игры в системе работы общеобразовательного учреждения**: квест-игра проводится после празднования Дня народного единства в формате внеурочной деятельности «Разговоры о важном».
3. **Цель:** привлечение внимания к родному языку как источнику понимания культурных традиций народа на основе национальной идентичности.

# Задачи:

Воспитательные:

* + поддержка интереса подростков к своей родной культуре, к языку своих родителей и предков;
	+ содействие развитию духовно-нравственных ориентиров молодого поколения;
	+ воспитание российской гражданской идентичности, патриотизма, любви и уважения к Отечеству, знание географии, истории и культуры своей местности.

Развивающие:

* + развитие самостоятельного творческого мышления и письменной речи;
	+ создание условий для повышения самооценки обучающихся;
	+ пробуждение интереса к научному изучению предмета;
	+ способствование умению работать с ресурсами сети Интернет.

Образовательные:

* + повышение общекультурного уровня обучающихся, желания вдумчиво и бережно относиться к родному слову;
	+ активизация навыков самостоятельной работы обучающихся со словарями;
	+ совершенствование функциональной грамотности участников;
	+ стимулирование интереса обучающихся к дальнейшему самообразованию и самосовершенствованию.

# Ожидаемые результаты:

1. успешное прохождение маршрута участниками квеста;
2. обогащение представления об объектах культурного и исторического наследия деревни Пикшики;
3. приобретение навыков получения краеведческой информации об исторических объектах деревни, используя любые ресурсы, в том числе и ресурсы сети Интернет;
4. сплочение команды при прохождении квест-игры в благоприятной психоэмоциональной обстановке.

Контрольное время: 45 минут - 1 час.

# Планируемые результаты квест-игры:

Регулятивные УУД:

* + умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;

Познавательные УУД:

* + поиск и выделение необходимой информации; применение методов информационного поиска;

Коммуникативные УУД:

* + выработка лидерских качеств и согласование действий с командой;
	+ построение речевых высказываний, владение монологической и диалогической формами речи в соответствии с грамматическими и синтаксическими нормами русского языка.

# Описание этапов подготовки и проведения квест-игры:

1. Подготовительный этап:
	* поиск материалов для разработки квеста и составления заданий (изучаются архивные данные, используются собственные фотографии, собираются изображения, материалы, представленные в энциклопедиях, словарях, на официальных Интернет-ресурсах;
	* консультации с работниками Пикшикского территориального отдела управления по благоустройству и развитию территорий администрации Красноармейского муниципального округа для устранения возможных фактологических ошибок, а также беседы с жителями, запись их воспоминаний;
	* разработка заданий, возможных маршрутов и прохождение их самим педагогом, организатором квеста после экскурсии по деревне.
2. Организационный этап:
	* формирование команд;
	* назначение ответственных на станциях маршрута игры из числа учителей и их обучение.
3. Игровой этап (проведение самого квеста):
	* знакомство с правилами квеста-игры и системой оценивания,
	* выбор и прохождение маршрута по заданным объектам;
	* фотофиксация объектов;
	* выполнение заданий, представленных в дидактических материалах, через изучение экскурсионного объекта на местности;
	* завершение маршрута и сдача контрольных материалов.
4. Заключительный этап:
	* подведение итогов и поощрение лучших «квестеров»;
	* рефлексия.

# Ресурсы, необходимые для подготовки и проведения квест-игры:

Мультимедийное оборудование, физическая карта Пикшикского территориального отдела управления по благоустройству и развитию территорий администрации Красноармейского муниципального округа Чувашской Республики, таблички с названием топонима (улиц деревни, лесов, озёр, оврагов), дидактический материал для выполнения заданий, QR-коды1 (на телефонах учителей и детей должна быть закачена программа для сканирования QR-кодов), маршрутные листы для команд.

Квест-игра проходит в кабинетах (при хорошей погоде - на территории) школы. Для проведения квеста потребуется подготовить 4 кабинета. Всё необходимое для подготовки кабинетов указано в комментарии к каждой тайне.

Такая форма квест-игры позволяет использовать групповые формы работы, что в условиях малой наполняемости классов в сельской школе весьма проблематично. В мероприятии могут принимать участие учащиеся различных возрастных групп. Итак, если многочисленная школа, то класс делится на группы по 5-7 человек. А у нас малочисленные классы, поэтому для игры берём 3 класса: 5-7 классы. Но для игры дети делятся на команды: каждый участник («квестер»), выбирает галстук в один из цветов триколора (белый, синий, красный). Каждой команде присваивается ещё и свой цвет звёздочек. Именно такого цвета команда будет получать звёздочки на каждом этапе.

1. **Метапредметные связи**: русский язык, чувашский язык, литература, география, изобразительное искусство, история, экономика.
2. **Рекомендации по использованию методической разработки в практике работы общеобразовательного учреждения**: данная разработка может быть использована классными руководителями и учителями-предметниками во внеурочной деятельности при подготовке и проведению классных часов краеведческой направленности, а также во время работы пришкольного оздоровительного лагеря.

1 QR код «QR - Quick Response - Быстрый Отклик» — это двухмерный штрихкод (бар-код), предоставляющий информацию для быстрого её распознавания с помощью камеры на мобильном телефоне. При помощи QR-кода можно закодировать любую информацию, например: текст, номер телефона, ссылку на сайт или визитную карточку.

**СЦЕНАРИЙ КВЕСТ-ИГРЫ**

**ТАЙНА НАЙДЕННОГО ПОСЛАНИЯ**

* 1. **Организационный момент**

*(В кабинет чувашского языка, оформленном в стиле обстановки быта крестьянина XIX века: деревянная утварь, старинная одежда, на полу лежит самотканая дорожка - входит* ***старец*** *в национальном чувашском костюме)*:

***Старец:*** Здравствуйте, дорогие ребята! Совсем недавно, разбирая старые письма, я наткнулся на маленький пожелтевший конверт, адресованный моей бабушке Это

было письмо моего предка, но оно обветшало от времени, многое я уже не смог понять, но кое-что мне помогли прочитать ваши учителя. И договорившись с директором вашей школы, сегодня я принёс его вам. Но вот не задача: я его куда-то дел, а куда – не помню… Помню одно, что в нём говорится об одной замечательной земле.

***1 ведущий:*** Хотите найти его и узнать, что в нём написано?

***Дети:*** Да).

1. ***ведущий:*** А чтоб быстрее разгадать тайны, предлагаю разделиться на команды. *(Ведущий вынимает коробку, из неё участники квеста по очереди вытаскивают галстук определённого цвета: белый, синий, красный - и расходятся по разным командам. Количество цветов галстуков соответствует количеству команд.*

*Разбившись по цветам команды должны:*

* 1. *завязать опознавательные галстуки на шее друг друга,*
	2. *придумать название команды,*
	3. *выбрать капитана.*
1. ***ведущий:*** Теперь я понимаю, что в нашей школе собрались те, которые не боятся трудностей и неожиданностей весёлого квеста.
2. ***ведущий:*** А что такое «квест», вы как дети XXI века понимаете?
3. ***ведущий***: «Квест» в переводе с английского – поиск приключений. Это пешая командная игра, которая состоит различных этапов, которые надо пройти в дружной команде. Итак, начнём.
4. ***ведущий:*** Вам предстоит всей командой разгадать тайны.

Чтобы дойти до конца маршрута, нужно приложить старание, упорство, смекалку и дружелюбие – все те качества, которыми должны обладать потомки волжского народа, чуваш.

1. ***ведущий:*** О какой же земле пойдёт речь? Об этом вы узнаете, если прочитаете информацию, зашифрованную в QR-коде (Приложение 1).

# Пикшики — деревня в Красноармейском районе Чувашской Республики.

**Находится в северной части Чувашии, на расстоянии приблизительно 11 км на северо-запад по прямой от районного центра села Красноармейское у республиканской автодороги.**

# Известна с 1858 года как околоток деревни Вторая Байрашева (ныне Ыхракасы) с 101 жителем. В 1906 году было учтено 29 дворов, 150 жителей, в 1926 – 36 дворов, 166 жителей, в 1939 – 199 жителей, в 1979 – 125. В 2002 году было 91 двор, в 2010 – 91 домохозяйство. В период коллективизации был образован колхоз «Большевик», в 2010 году действовало КФХ «Васильева». До 2021 года была административным центром Пикшикского сельского поселения до его упразднения.

*(Википедия: https://ru.wikipedia.org/wiki/Пикшики)*

* 1. ***ведущий:*** О какой же земле пойдёт речь?

***Дети:*** О Пикшиках.

* 1. ***ведущий:*** Вот прочитали о нашей деревне Пикшики. Это только шаг к разгадке первой тайны. Хотите узнать побольше о нашей деревне?

***1 ведущий:*** В этом нам поможет сравнительно молодая наука, изучающая географические названия - топонимика. Слово «топонимика» образовано от двух греческих слов: topos – место, местность и onoma – имя (*один ведущий говорит, а второй вывешивает слова, о которых идёт речь*). Это наука, изучающая географические названия, их происхождение, смысловое значение, развитие, современное состояние, написание и произношение.

*(Пока ведущий сообщает о топонимике организатор отсылает СМС- сообщение командирам квест-команды о том, куда нужно направиться на поиски записок или же зачитывает первую записку).*

1. ***ведущий:*** Приглашаем капитанов. Задание для них:

Под цвет ваших галстуков записки найти

 И в путь к топонимике смело идти!!!

В старинных вещах Вы записку найдёте,

С маршрутным листом Вы детей поведёте.

(*Капитаны начинают искать записки. Они спрятаны в старинных чувашских одеждах. А* м*аршрутные листы (Приложение 2) белого, синего, красного цветов лежат на столе, где синим цветом обозначено место, откуда должны участники квеста будут начинать своё движение).*

|  |  |
| --- | --- |
| Тайны | Записки |
| **Команде с белыми галстуками:****«Географическая точность»** | В географию бегите, Все Вы двери отоприте. Нужно знанья не терять,Про деревню вспоминать. |
| **Команде с синими галстуками:****«Историческая истина»** | Вы по лестницам пройдёте, И названья соберёте.И к истории бегом…Знанья брызжатся ключом. |
| **Команде с красными галстуками:****«Этимологическая гипотеза»** | Историю имени разгадать Вам Пикшик Русский поможет великий язык:Два слова чувашских Вы вместе возьмёте,Значение имени в тот час обретёте. |

*Как только кто-то найдёт записку, подбегает к ведущим, забирает маршрутный лист и читает задание. А ведущие начинают анонсировать план прохождения маршрутов. У каждой команды свой путь нахождения тайн).*

***1 ведущий:*** Команды на старт, внимание, марш.

*(Для раскрытия нашего замысла квест-игры будем следовать будем по маршрутному листу первой команды, команды с белыми галстуками. Все этапы повторяются для команд с синими и красными галстуками, только под другими номерами тайн)*

***Первая тайна: «Географическая точность»*** *(проходит в кабинете географии. На листках распечатан текст с пропущенными словами, которые необходимо восстановить*).

## Оценка: по 1 баллу за каждое правильное соответствие. Всего 10 баллов.

 — деревня в районе Республики.

Находится в части \_, на расстоянии

приблизительно км на по прямой от

центра села \_ у автодороги.

Слова для справок: Пикшики, Чувашской, Красноармейском, Чувашии, северной, северо-запад, 11, районного, Красноармейское, республиканской.

*Учитель географии после получения выполненного задания проверяет ответы, количество баллов, заработанных командой, ставит их в маршрутный лист и передаёт записку следующего содержания:*

* + *для команд с белыми, синими и красными галстуками:*

По школьным коридорам пробегитесь,

И в ОБЖ все вместе соберитесь:

Названья улиц не забудьте,

В таблицу смело запишите.

*(На стенах лестничных пролётов скотчем закреплены названия оврагов на чувашском языке. Ребята записывают их в таблицу, которая напечатана с обратной стороны маршрутного листа).*

***Вторая тайна: «Смутное прошлое»***

# *Участники квеста приносят таблицы, учитель ОБЖ просит перевести на русский язык эти названия и рассказать о происхождении названия любого оврага.* Овраги: Вăрмар (Длинный овраг), Энтри варĕ (Андреевский овраг), Курак варĕ (Вороний овраг), Валасар (овраг, начинающийся от Ямайкасов, идёт до Ойрисюрт, поворачивает на 45 градусов в сторону леса, находящегося за Пикшиками, до плотины и с плотиной вместе), Ваҫҫа пĕҫҫĕ (Васильевская нога), Хырвар сăрчĕ (сосновый склон), Лось варĕ (Лосиный овраг (история названия – во время войны мужики деревни Ойрисюрт ловили лося, тот неудачно упал и сломал ногу. Мужики поймали лося, принесли в деревню и поделились со всеми деревенскими жителями), Вани варĕ (овраг Ивана), Захар варĕ (овраг Захара (история – назвали по имени Захара, которого нашли только весной повешенным)), Упа варĕ (Медвежий овраг с родником), Çинҫе варĕ (Тонкий овраг), Çăка варĕ (Липовский овраг (история названия – «чӳк туна» - одни собирались возле липы с прошением дождя, солнца, т.е. благополучия для урожая. Другие же приносили монетки для заговора).

*Учитель ОБЖ после получения выполненного задания проверяет ответы, количество баллов, заработанных командой, ставит в маршрутный лист.*

## Оценка: по 1 баллу за каждый правильный перевод, за каждый рассказ о происхождении названия оврагов – по 5 баллов.

*После оценивания передаёт следующие записки:*

* *для команд с белыми и синими галстуками:*

Историю имени разгадать Вам Пикшик

 Русский поможет великий язык:

Два слова чувашских Вы вместе возьмёте,

Значение имени в тот час обретёте.

* + *для команд с красными галстуками:*

Вы прошли все испытанья,

Заслужили и признанье!

Теперь вернитесь Вы в начало,

Начнём игру свою сначала!

**Третья тайна: «Этимологическая гипотеза»**

*(Встречает участников квеста старец).*

***Старец:*** Как рассказывали старожилы, Пикшик – имя некрещённого чуваша. В старину у одного крестьянина было три сына: Пикшик, Токма и Чокма. Они поселились в разных местах: Пикшик – в Пикшиках, Токма – в Ойризорт, Чокма – в Чокме».

***Учитель:*** Теперь вы знаете, откуда такое название у деревни. А какое значение у имени Пикшик пока никто не разгадал, данные утеряны. Попробуйте вы это сделать: по QR-коду вы получите значения двух чувашских слов. Придумайте версию происхождения языческого имени Пикшик (Приложение 3 и 4).

*Учитель русского языка, слушая участников команды, оценивает выполнение задания, количество баллов, заработанных командой, ставит в маршрутный лист* ***Оценка: за связный рассказ о предполагаемом значении имени Пикшик – 10 баллов.***

*Затем передаёт следующие записки:*

* + *для команд с белыми галстуками:*

Вы по лестницам пройдёте,

И названья соберёте.

И к истории бегом…

Знанья брызжатся ключом.

* + *для команд с синими галстуками:*

Вы прошли все испытанья,

Заслужили и признанье!

Теперь вернитесь Вы в начало,

Начнём игру свою сначала!

* + *для команды с красными галстуками:*

Вы по лестнице пройдёте,

 И названья соберёте.

И к истории бегом –

Знанья брызжатся ключом.

## Четвёртая тайна: «Историческая истина»

*Участники квеста приносят таблицу, учитель истории просит перевести устаревшие названия улиц с чувашского языка на русский язык, назвать, как они сейчас называются, и рассказать, кто из учителей и детей школы живёт на данных улицах.*

# Улицы: Леш айкки (уст.) – Çĕнĕ урам (улица Новая, или та сторона), Çамрăксен урамĕ (улица Молодёжная – 1979), Тури урам (уст.) – Кӳлĕ урамĕ (улица Озёрная, или верхняя улица), Сад пахчи урамĕ (улица Садовая – примерно до 1997 года на ней располагались правление колхоза, почта, столовая, клуб, библиотека, радиоузел, медпункт, общежитие), Анатри урам (уст.) – Газ урам (улица Газовая – 1996, или нижняя улица).

*Учитель истории прослушивает выполнение задания, сверяет с точными данными, выставляет количество баллов, заработанных командой, в маршрутный лист.*

## Оценка: по 1 баллу за каждый правильный перевод, за каждое воспоминание о живущих на этих улицах.

*После оценивания передаёт следующие записки:*

* + *для команды с белыми галстуками:*

Вы прошли все испытанья,

Заслужили и признанье!

Теперь вернитесь Вы в начало,

 Начнём игру свою сначала!

* *для команды с синими и красными галстуками:*

В географию бегите,

Все Вы двери отоприте.

Нужно знанья не терять,

Про деревню вспоминать.

## Пятая тайна: «Найденное послание»

*(Команды собираются в кабинете чувашского языка. Командиры магнитами на доске закрепляют маршрутные листы.*

*Всех в классе встречает старец, рядом с ним стоит кузовок, в котором лежит письмо от предка старца).*

***Старец:*** Молодцы, ребята, многое Вы сегодня узнали, много тайн Вы разгадали о названиях улиц, оврагов своей деревни. Да и я вспомнил, куда положил письмо.

*Достаёт из кузовка письмо и читает.*

Дорогой мой потомок!

Если ты держишь в руках это письмо, значит, ты нашёл моё скромное письмо. Я прожил долгую жизнь, многое пережил, но убеждён только об одном: надо любить этот мир, гордиться нашей страной, нашей деревней Пикшики!

Не забывай свою родину, место, где ты родился и вырос. Изучай историю, помни о своих истоках, передавай своим детям и внукам истории о своих предках, чтобы помнили.

***1 ведущий:*** Хорошее послание из старины, которое заставляет задуматься. **Вот в чём тайна найденного письма: изучать историю, помнить о своих истоках!** Вы сегодня виртуально побывали в разных местах нашей деревни, решали сложные задачи и, конечно, получили в подарок удивительный заряд бодрости. И в этом нам помогла наука…?

**Дети:** Топонимика

1. ***ведущий:*** Мы уже с вами выяснили, что топонимы имеют огромное значение для общества: они помогают нам ориентироваться в пространстве, рассказывают о таких маленьких деревушках, как наша деревня Пикшики, об интересных фактах, связанных с её историей.
2. ***ведущий:*** Действительно, топонимы представляют часть истории нашего народа, нашей родины. Каждый человек, проживающий здесь, должен знать, как развивалась наша деревня. История топонимов включает в себя историю не только одного населённого пункта, но порой и целой страны. И не зря на вашей груди завязаны галстуки в цвета российского триколора.

# Литература

1. Дубанов, Иван Степанович. Географические названия Чувашской Республики: краеведческий словарь. – Изд. 2, доп./ Ию.С. Дуубанов. – Чебоксары: Чуваш. кн. изд- во, 2013. – 526 с., с.303
2. Егоров, Василий Георгиевич. Этимологический словарь чувашского языка / [Предисл. В. Котлеева]; Науч.-исслед. ин-т при Совете Министров Чуваш. АССР. - Чебоксары: Чувашкнигоиздат, 1964. - 355 с.
3. Федотов, Михаил Романович. Этимологический словарь чувашского языка: В 2 т. / М. Р. Федотов; Чуваш. гос. ин-т гуманитар. наук. - Чебоксары: Чуваш. гос. ин-т гуманитар. наук, 1996
4. Энциклопедия Красноармейского района/сост. Ефимов Л.А., Михайлов В.М., Прокопьев И.А. и др. – Чебоксары: Чуваш. Кн. Изд-во, 2018. – 703 с., ил., с.443
5. Игнатьева О.Е., Трифонова З.А. Пикшики. Чувашская энциклопедия. <http://www.enc.cap.ru/?t=world&lnk=1578>
6. Словарь Федотова «Тĕне кĕмен чăвашсен ячĕсем» (Имена некрещеных чувашей): [http://ru.samah.chv.su/s/3/Пик](http://ru.samah.chv.su/s/3/%D0%9F%D0%B8%D0%BA)
7. Чувашско-русский словарь (1982) (электронная версия <http://ru.samah.chv.su/cgi-bin/s.cgi>)