

**Музейный урок**  
**Квест «Путешествие по музею»**

Разработан:

Ческидова Галина Николаевна,  
учитель начальных классов,  
руководитель школьного музея  
МАОУ «Винзилинская СОШ»  
Тюменского муниципального округа

## Пояснительная записка.

Музейный урок разработан для школьников 4-6 классов и направлен на социокультурную адаптацию школьника, на воспитание у участников квеста гражданственности и нравственности.

Изучение истории родного края остаётся важнейшим направлением в воспитании у детей патриотизма. Любовь к отечеству начинается с малого – любви к родному краю, городу. Этот фактор делает школьное краеведение особо ценным в деле патриотического воспитания школьников, так как позволяет реализовывать данную задачу не на абстрактных идеалах, а на конкретных примерах, приобщая ребят к культурному наследию «малой родины».

Вопросы и задания, связанные с историей родного села, школы стали основным содержанием разработанного мероприятия.

Познание культуры родного края через игру и творчество, самостоятельность детей, ориентация на их возрастные особенности и «включение» всех органов чувств в процессе познания – основной принцип краеведческой работы. Именно поэтому, при выборе формы мероприятия, было принято решение об организации квеста.

Игровая форма краеведческого занятия содержит в себе большие возможности развития у детей способностей, содействующих активному усвоению знаний, выработке умений и навыков в решении практических задач. Квест позволяет расширить кругозор детей, практические навыки, развивает наблюдательность, интерес к окружающему миру, воспитывает у школьников бережное отношение к историческим памятникам, к людям, внесшим личный вклад в становление и развитие родного края, страны.

**Педагогическая целесообразность:** мероприятие воспитывает любовь к малой родине, укрепляет дружеские связи, формирует нравственные качества.

### **Планируемые результаты игры:**

**Личностные УУД:** воспитывать культуру общения; воспитывать любовь и уважение к окружающим; сблизить и сплотить детский коллектив; развивать самооценку у школьников; научить анализу собственных действий и поступков; научить планированию действий; развивать устную речь учащихся; развивать творческие способности.

**Познавательные УУД:** проверить умение самостоятельно выбирать нужную информацию; учиться определять цель деятельности; учиться совместно давать эмоциональную оценку деятельности группы во время игры.

**Коммуникативные УУД:** проверить умение оформлять свои мысли в устной и письменной речи с учетом речевых ситуаций, высказывать свою точку зрения и пытаться ее обосновать, приводя аргумент.

**Метапредметные УУД:** планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации; самостоятельно оценивать правильность выполнения действий.

Среди практических навыков, которые формируются у детей, необходимо выделить следующие:

- планирование этапов прохождения маршрута, выполнения заданий;

- отслеживание продвижения в выполнении задания;
- соблюдение правил игры;
- поиск необходимых ресурсов;
- распределение обязанностей.

Таким образом, участие школьников в квест – игре будет способствовать не только патриотическому воспитанию и развитию разнообразных способностей у детей, но и позволит создать условия для работ исследовательского характера, что очень помогает развитию творческой инициативы, исследовательских способностей школьников, целенаправленному использованию их энергии.

Данная форма работы даёт возможность охватить большое число школьников социальнопозитивной деятельностью, осуществляя воспитание здорового образа жизни и культуры жизненного самоопределения, социальных взаимоотношений, культуры общения, воспитание интеллектуальной, нравственной, художественной культуры.

Данный материал можно применять на занятиях по краеведению, во внеурочной деятельности.

**Цель игры:** обучение детей умению воспринимать предметный мир культуры, формирование у них ценностного отношения к окружающему миру, способности бережно относиться к культурному наследию, воспитание эстетических и нравственных идеалов, патриотизма и музейной культуры.

**Задачи игры:**

1. Повышение мотивации к познавательной деятельности.
2. Активизация интереса учащихся к отечественной истории.
3. Формирования навыка поиска необходимой информации.
4. Развитие интеллектуальных способностей и стимулирование творческой инициативы.
5. Знакомство с историко-культурной средой школьного музея.

**Место проведения игры:** музей «Память» МАОУ «Винзилинской СОШ» им. Ковальчука

**Целевая аудитория:** музейно-педагогические занятия в форме квест-игры по музею рассчитано на учащихся 4-6 классов.

**Оборудование:** музейные экспонаты, карточки с заданиями.

**Методические рекомендации:** начать путешествие можно с любого из разделов музея. Маршрутный лист содержит занимательные вопросы, ответы на которые можно найти лишь внимательно изучив экспозиции музея, ребусы, головоломки. Игра проходит в музее, где ведущий предлагает каждой группе маршруты, инструкции и бланки для ответов на вопросы. В инструкции также содержатся задания для команды: прочитать, записать, посчитать и так далее.

**Маршрут игры:**

1. «Я поведу тебя в музей»;
2. «Из прошлого в настоящее»;
3. «Наш поселок»;
4. «Русский быт: прошлое и настоящее».

**Условия игры:** участникам мероприятия будут выданы маршрутные листы и они, самостоятельно выполняя задания игры, отправятся в путешествие по основной экспозиции музея. На каждой станции ребята отвечают на вопросы интеллектуальной викторины, по описанию находят

музейные экспонаты, отгадывают загадки и раскрывают секреты музея. За ответы участники команд получают баллы. Победителем становится команда, которая получила наибольшее количество баллов.

**Критерии оценки:**

1. Количество пройденных маршрутов.
2. Правильность и полнота ответов.

Подведение итогов игры проводит жюри, в состав которого входят педагоги школы.

**Квест-игра «Путешествие по музею»**

**1. Организационный момент.**

**Ведущий игры:** Сегодня наше занятие пройдет в форме квест - игры. Нам нужно разделить на 4 команды. Во время игры каждая команда будет перемещаться по станциям. Команды получают маршрутные листы со схемой продвижения. Время на выполнение задания 7 минут, если задания сделаны быстрее, то команда ждет отведенное время и по сигналу учителя покидает станцию. Если время вышло, а задание не выполнено работа прекращается.

**2. Основная часть**

**Станция № 1 «Я поведу тебя в музей...»**

1. 18 мая празднуют Международный день музеев. Какая международная акция посвящена этому празднику?

- а) «День музея»
- б) «Вечер музеев»
- в) «Ночь музеев» +
- г) «Утро музея»

2. Как обычно называют предметы, выставяемые в музее?

- а) фолианты
- б) экспонаты +
- в) дубликаты
- г) карбонаты

3. К какому виду музеев относится Биологический музей?

- а) к искусствоведческому
- б) к научному +
- в) к историческому
- г) к художественному

4. Что означает слово «музей» в переводе с греческого?

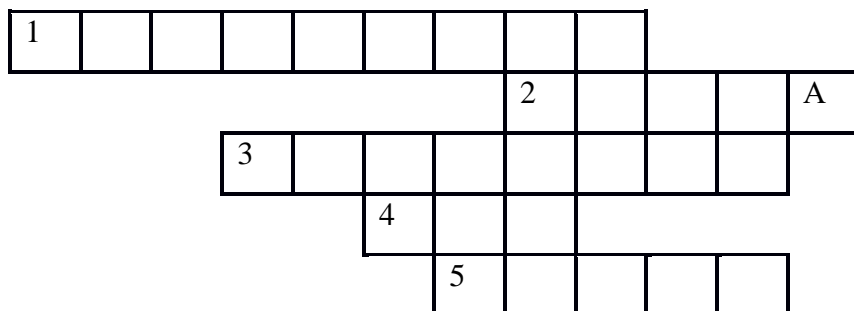
- а) «собрание картин»
- б) «храм души»
- в) «храм муз» +
- г) «большая комната»

5. Какой из музеев является одним из крупнейших в России и в мире?

- а) Эрмитаж +
- б) Пинакотека
- в) Русский музей
- г) Кунсткамера

**Ведущий игры:** Чтобы перейти на 2 станцию вам нужно решить кроссворд. Угадать ключевое слово, вписывая ответы по горизонтали, а отгадку можно будет найти в выделенных квадратиках по вертикали.

### Задание 2.



1. Разноцветными носами

По бумаге водят сами.

Их рисунки хороши.

Это что? (*Карандаши*)

2. Не куст, а с листочками,

Не рубашка, а сшита,

Не человек, а рассказывает.

(*Книга*).

3. Вот мольберт, палитра, холст.

Краской здесь рисует «хвост».

Вот с водицей мисочка,

Моется в ней... (*кисточка*)

4. Белый камушек растаял,

На доске следы оставил.

(*Мел*)

5. Стоит чудесная скамья,

На ней уселись ты да я.

Скамья ведет обоих нас

Из года в год,

Из класса в класс.

(*Парта*)

Ключевое слово – **ШКОЛА**.

### Станция № 2 «Из прошлого в настоящее»:

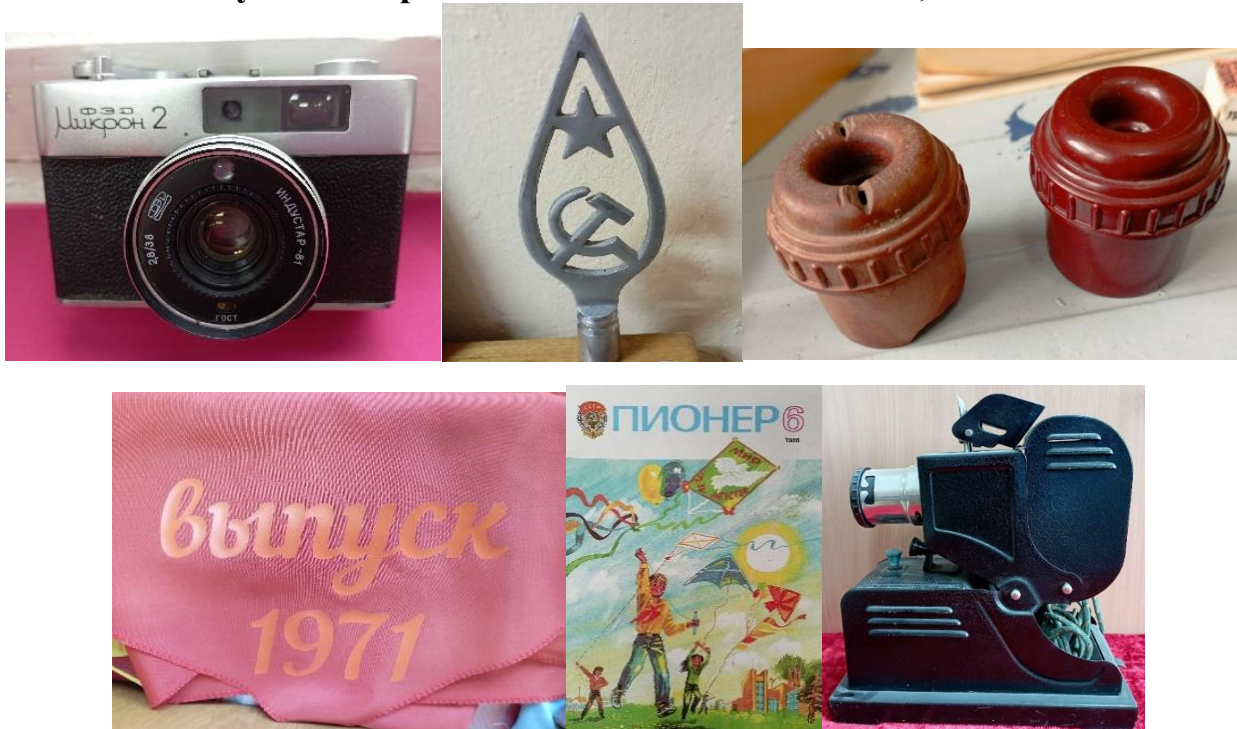
#### Задание 1.

Используя материалы раздела музея «Страницы школьной жизни», посвященного истории школы вставьте пропущенные слова в следующий текст:

Когда была построена первая школа в поселке \_\_\_\_\_ (1936). Сколько классов было в первой школе \_\_\_\_\_ (7). Современное здание школы было построено в \_\_\_\_\_ (1964) году. Чьё имя носит наша школа \_\_\_\_\_ (*Ковальчук Г.С.*). Сколько лет он был директором школы \_\_\_\_\_ (20). На какой улице находится школа \_\_\_\_\_ (*Комсомольская*).

## Задание 2.

- Найдите в музее эти предметы. Как они называются, запишите?



*(Фотоаппарат, напершие, чернильницы, пионерский галстук, журнал «Пионер», фильмопроектор)*

- Какие молодежные организации существовали в советской школе?  
(дополнительный балл за правильный ответ)

*(В каждой советской школе были октябрята, пионерская организация и комсомольская организация).*

## Станция № 3 - «Наш поселок».

**Ведущий игры:** На данной станции мы проверим, что вы знаете об истории нашего села. Вам нужно ответить на вопросы:

1. Какая река расположена около нашего поселка? (*Пышма*)
2. От чего произошло название поселка Винзили? (по изгибам реки Пышмы, которые называют «вензелями»)
3. Назовите первые улицы нашего поселка. (Вокзальная, Октябрьская, Советская, 60 лет Октября, Первомайская и т.д.)
4. На какой улице расположен памятник погибшим воинам в ВО войне, основанный в 1977 году? (*Тюлькинская*)
5. В каком году основан поселок Винзили? (1912 году)
6. На какой улице расположен Спортивный комплекс? (*Мичурина*)
7. Как называется улица, на которой расположена Детская школа искусств «Мечта»? (*Заводская*)
8. Какой первый завод появился в поселке Винзили? (кирпичный завод)

## Станция № 4 - «Русский быт: прошлое и настоящее».

### Задание 1.

**Ведущий игры:** В данной экспозиции вы видите множество предметов старого быта. Найдите предметы, которые у вас на карточке, в данной экспозиции. Назовите эти предметы. Для чего они необходимы?



(кринка (крынка), стиральная доска, керосиновая лампа, ступка и пестик, рубель и валеk, берестяной корoб)

### Задание 2.

Участники игры получают тексты загадок. Отгадывают предметы и находят их среди экспонатов музея.

### **Загадки:**

1. На что не взглянет этот глаз – все на картинке передаст. (*фотоаппарат*)
2. Чудо-ящик, в нем окно, в том окошечке – кино. (*телевизор*)
3. Гладит все, чего касается, а дотронешься – кусается. (*утюг*)
4. Этот ящик не простой – он объездил шар земной, в нем рубашки и штаны – путешествуют они. (*чемодан*)
5. Без языка живет, не ест и не пьет, а говорит и поет. (*радио*)
6. Дом – стеклянный пузырек, и живет в нем огонек. Днем он спит, а как проснется, ярким пламенем зажжется. (*керосиновая лампа*)

### **3. Заключительный этап:**

Подведение итогов и награждение победителей.

Дорогие ребята! Вот и закончилась наша игра. Пока жюри подсчитывает баллы, я предлагаю оценить вам сегодняшнее занятие. Хлопните, если узнали сегодня что-то для себя интересное. Топните, если ничего нового не узнали. Пожмите друг другу руки, если вам было интересно играть в команде.

**Ведущий игры:** Команды построились, определяем победителя по наибольшей сумме баллов за все конкурсы. Награждение.