

Комитет по культуре Ленинградской области
ЛЕНИНГРАДСКАЯ ОБЛАСТНАЯ ДЕТСКАЯ БИБЛИОТЕКА



Квесты для младших школьников

Методическая разработка

Санкт-Петербург
2017

78.39
К32

Составитель:

С.С. Леонтьева
вед. библиотекарь

Ответственный за выпуск:

М.С. Куракина
Директор ЛОДБ

«Квесты для младших школьников. Методическая разработка / Ленинградская областная детская библиотека; сост. С.С. Леонтьева. – Санкт-Петербург, 2017. –44 с.: ил.

Издание одобрено Редакционным советом ЛОДБ

© Ленинградская областная
детская библиотека, 2017

Введение

Целью настоящего издания является оказание практической помощи в создании квеста для учеников начальной школы.

Современная детская библиотека занимает особое место в процессе формирования и расширения круга читательских интересов ребенка. В условиях тематического и жанрового многообразия детской литературы необходимо своевременно обнаруживать актуальные запросы читателя и отвечать на них. Интерес читателя к интерактивным формам встречи с книгой позволяет раскрыть знакомые тексты с новой стороны, показать огромный потенциал библиотечных фондов, а также даёт возможность участникам проявить себя в знакомой среде.

В структуре мотивационно-потребностной сферы младшего школьника существенное место занимают учебные мотивы. Они проявляются в самостоятельном поиске путей решения разных задач, обращении к взрослым за новыми сведениями, интересе к работе с книгой.

Основная задача библиотекаря состоит в том, чтобы подкрепить детскую любознательность, стремление исследовать, обнаруживать связи между понятиями, создавать и проверять гипотезы.

Одним из вариантов такой формы работы может стать **квест**.

Квест – содержание и характеристика

Квест (с англ. – поиск) в библиотечной среде представляет собой сюжетную или сюжетно-ролевую игру, ставящую своей целью создание площадки для обсуждения или игрового проживания сюжетов книг, которые хочет порекомендовать библиотекарь.

Таким образом, **квест** выполняет следующие задачи:

- знакомство с современной литературой;
- раскрытие фондов библиотеки перед читателями;
- развитие навыка поиска необходимой информации;
- расширение читательского опыта;
- формирования навыков работы с информационными ресурсами.

Общие правила проведения квеста

Для успешного проведения игры такого типа необходимо четко обозначить следующие правила:

- внимательное слушание других участников;
- прояснение вопросов в случае затруднений с выполнением задания;
- правило четырех «Не». Не оскорблять, не перебивать, не перекрикивать и не мешать.

Основные условия квеста

Введение. На этом этапе происходит обсуждение правил квеста, распределяются роли, и подробная инструкция по маршруту игры. Введение задает атмосферу игры: очень важно с помощью голоса и скорости речи дать понять детям, в каком ключе будет проходить игра, чтобы помочь им настроиться.

Пример: квест «Детектив» имеет предысторию о похищении таинственного фолианта из библиотеки, рассказанную участникам для их эмоционального включения в игру и повышения мотивации выиграть, а именно: найти похитителя. После чего следует четкое и ясное изложение всех пунктов квеста.

Квест, предполагающий наблюдение, чтение вслух, рассмотрение, диалог, может начинаться с предложения закрыть глаза и представить заранее заготовленную ведущим историю, рассказыва-

емую с необходимой интонацией. Для полного погружения можно использовать осязание и обоняние. Если это разговоры про осень в квесте «Осенние кораблики с Ёжиком и Медвежонком», можно задействовать шорох сухих листьев, перебирание желудей и каштанов.

Определенный сюжет игры

Сюжет игры – это ряд событий, объединенный общей темой или историей. Его главная функция – опосредованное получение знаний и навыков.

Пример: в квесте «Путешествие за Золотым ключиком» участникам будет недостаточно решить кроссворд, выполнить несколько заданий и нарисовать Буратино – каждое задание должно быть логическим продолжением предыдущего. В кроссворде могут быть зашифрованы названия книжек, в которых будут лежать ребусы, ответ на которые будет вести к месту поиска золотого ключика, который Черепаша Тортилла отдаст только Буратино, которого надо будет нарисовать.

Станции – последовательные остановки по ходу разворачивания сюжета игры. Письма, истории, сказки – предшествующая заданию вводная часть данного этапа квеста.

Пример: «письма» выдуманных персонажей или реальных людей удобно использовать при создании квеста по определенной теме. Этот прием использован в «Путешествии в мир профессий с Тату и Пату», подробно описанном в приложении.

Задания – препятствия, отделяющие участников от выполнения общей цели квеста.

Пример: ребусы, кроссворды, друдлы (картинки, развивающие воображение), поиск книг в фонде, шарады, головоломки, зашифрованные записки).

Общая цель необходима участникам для формирования целостного образа игры.

Пример: найти Золотой ключик, выбраться из подземелья, спасти принцессу, победить волшебника.

Карта или маршрутный лист. Этот важный атрибут

поможет участникам ориентироваться в сюжете игры, проводя их по станциям.

Пример:

Маршрутный лист детективов

Для успешного расследования необходимы две вещи:

1. Алфавит:



2. Интуиция.

Выбери персонажа, чье участие в преступлении ты собираешься проверить. Начни с его любимой книги, говорят, хочешь понять человека – узнай, что он перечитывает. Отклей стикер с названием и попробуй найти ее в фонде.

Во втором задании ты получишь шифр, например такой: 63.3 (2) К17

Оглянись вокруг и посмотри, не встречал ли ты похожих цифр?

На 84 зашифрована художественная литература.

Все остальные цифры – отраслевая. Видел, длинный ряд полок по правую руку от стола библиотекаря? Это они.

А что значит К17?

Значит фамилия автора начинается на букву К, а 17 – это номер книжки по алфавиту внутри буквы К.

Начинаем! И... Да пребудет с тобой Алфавит!

Классификация квестов

По типу связки сюжета всей игры:

- **конкретный герой книги**

Пример: квест «Путешествие в страну Невыученных уроков». Этот вариант подходит для углубления читательского опыта, дает возможность участникам идентифицировать себя с полюбившимся героем, встать на его место и попробовать самим пройти через сюжетные испытания.

- **конкретная книга**

Пример: квест «Страна хороших деточек» по мотивам произведения Анны Старобинец. Участники объединены общей целью выбраться из этой страны в реальный мир. Для этого необходимо разделить по ролям и в команде найти общее решение.

- **определенный автор**

Пример: знакомство с творчеством Е. Пастернак и А. Жвалевского через призму их произведений.

- **сквозная тема, по которой подбираются задания.**

Сказки Дональда Биссета¹ могут привести к разговору о биографии Адмирала Нельсона или к решению шарад от мистера Крококота.

По типу взаимодействия игроков:

- **соперничество**

Пример: в квесте с Буратино победит тот участник, кто первый найдет золотой ключик.

- **командная игра**

Пример: в детективном квесте каждый участник сам ищет улики согласно подсказкам, а потом команда объединяется, чтобы на основе улик сделать вывод об искомом объекте.

По типу распределения заданий:

- **параллельный** (каждый игрок получает задание)

Пример: «Путешествие за Золотым ключиком» – каждый участник получает свой кроссворд, ребус и самостоятельно рисует Буратино.

- **общий** (команда выполняет задания одновременно)

Пример: «Путешествие в мир профессий с Тату и Пату» участники получают общие задания и работают в команде.

- **смешанный** (в одном квесте используются разные варианты выполнения заданий)

Пример: «Детектив» – участники получают разные задания, в процессе прохождения они должны объединить полученные подсказки, чтобы найти похитителя.

¹ Биссет, Дональд. Забытый день рождения: сказки, а также беседы автора с тигром/ Д. Биссет; Худож. В.А. Чижиков. - Москва: Дрофа, 2001. – 182 с. : ил.

По типу глубины читательского опыта:

- **ознакомительный** (обзор книжных новинок и книг по возрасту)

Пример: Одним из заданий квеста может стать сопоставление аннотаций новых книг и их обложек.

- **тематический** (все задания основаны на читательском опыте)

Пример: Для успешного прохождения квеста «Путешествие с Золотым ключиком» необходимо быть знакомым со сказкой.

Какие средства можно использовать?

Информационная среда:

- книжная выставка,
- интерьер библиотеки,
- электронный каталог,
- библиотечные фонды.

Важно. При составлении квеста полезно помнить о том, что задания могут быть разноплановые: аудио и видео записи, физические и химические опыты, декламация, элементы театра, пазлы и диафильмы.

Возможные варианты станций

Станций, используемых для формирования квеста, достаточно много, их предлагается варьировать в любом порядке в соответствии с выбранной целью.

- **Поисковая станция** (развивает пространственное мышление)

Обратимся к исследованию пространственно-речевых представлений первоклассников психолога С.А. Коногорской. Представления о расположении объектов по отношению друг к другу, понимание терминов, описывающих пространство (справа-слева, в центре, от, к, и т.д.), способность оперировать сложными пространственно-временными и причинно-следственными речевыми конструкциями – группа психических функций, которые смогут быть отнесены к пространственно-речевым. Эти представления – достаточно поздно созревающая функция в онтогенетическом развитии

ребенка. В норме владение основными пространственными терминами и понимание сложных речевых конструкций формируется к 7-8 годам.

С.А. Коногорская опирается на исследования профессора психологии Б.Г. Ананьева и его коллег, подчеркивающих, что восприятие пространства образуется «из взаимодействия различных анализаторов внешней и внутренней среды человеческого организма (органы чувств, проводящие пути и нервные клетки коры больших полушарий)» и возникает в результате не созерцательного, а «действенного отношения к миру».

Примеры:

- 1. Карта библиотеки, на которой обозначен маршрут с заданием.*
- 2. Игра «Найди книгу», в которой участникам предлагается искать книги в фонде в соответствии с заданием ведущего.*
- 3. Поисковые задания с набором слов: «вверх», «вниз», «дальше», «ближе», «вперед», «позади», «поворот на 90 °, 180°».*
- 4. Последовательный поиск цитат, загадок, ребусов, спрятанных в библиотеке. Каждая найденная цитата будет содержать координаты следующей.*

• Станция «Запомни»

Специалист в области нейропсихологии Ю.В. Микадзе, подчеркивает, что возрасте от 7 до 10 лет происходит увеличение объема кратковременной памяти: с 5,4 символа (нижняя граница запоминания у взрослого человека) в 7 лет до 6,4 символа (среднее значение запоминания у взрослого человека) в 10 лет. Это значит, что в среднем младший школьник может запомнить 5 – 6 элементов. Чтобы расширить объем кратковременной памяти можно использовать метод ассоциаций.

Пример: в сказочной повести Р.П. Погодина «Турнир в королевстве Фиофигас» задействовано множество принцесс с неизвестными именами: Орлетта, Тюля, Хроникамара, и др. Метод ассоциаций поможет сознательно найти связи имен со знакомыми словами, что поможет участнику упорядочить имена в своей

памяти. Также эффективно придумывание стихов, шуточных фраз, в которых зашифрована какая-либо информация, например: «Таблица умножения в стихах» А.А. Усачева².

• Станция «Разгадай»

Основное новообразование этого возраста, по определению советского психолога Д.Б. Эльконина, – появление отвлеченного словесно-логического и рассуждающего мышления, что перестраивает другие познавательные процессы, а также умение произвольно регулировать свое поведение и управлять им.

Станция направлена на развитие следующих видов мышления:

1. Логическое мышление.

Кроссворды, ребусы, загадки, головоломки.

2. Пространственное мышление.

Задачи на перекладывание спичек, графический диктант, итогом которого будет загаданный по теме предмет или персонаж.

Углубление в энциклопедические факты в квестах по художественной литературе поможет в развитии дедуктивного мышления. Также этот приём поможет участникам расширить границы произведения, увидеть привычные факты с новой стороны.

Пример: Дениска Кораблев рассуждает о том, «кто живой и светится» - в рамках этого обсуждения можно провести обзор книг, которые светятся в темноте. Например, некоторые издательства, такие как Рипол-Классик, выпустили серию таких изданий:

- «Светящаяся книга о подводном мире»³;
- «Светящаяся книга о космосе»;
- «Светящаяся книга о великих открытиях»;
- «Светящаяся книга о чудесах света»;
- «Светящаяся книга чудес природы».

² Усачев, А.А. Таблица умножения в стихах/ А.А. Усачев; худож. С. Бордюк, Н. Трепенюк. – Москва: Астрель: АСТ: Харвест, 2007. – 64 с.

³ Харрис, Николас. Светящаяся книга о подводном мире: пер. с англ./ Н. Харрис; худож. Э. Ферреро, М. Валзесия, Г. Хинкс; пер. С.А. Сухарев. - Москва: Рипол классик, 2012. - 31 с. : ил.

Задание на подбор разных фактов и объединение их в одно целое поможет участникам в развитии дедуктивного мышления.

• **Опытная станция**

В рамках погружения в художественное произведение можно использовать физические и химические опыты, в качестве дополнительной иллюстрации действий главного героя.

Например, по теме Денискиных рассказов, можно провести опыт «Шляпа Гроссмейстера». Задача участников будет состоять в том, чтобы достать шляпу из воды, не прикасаясь к воде и ёмкости руками. Для этого нужно взять кусочек пластилина, воткнуть в него спичку, зажечь ее и накрыть стаканом прямо в ёмкости с водой (можно немного окрасить воду пищевым красителем для наглядности). Из-за разницы давления внутри и снаружи стакана вода всасывается внутрь, шляпу можно достать, не замочив рук.

• **Художественно-эстетическая станция**

Здесь участники могут в полной мере проявить свои навыки рисования, лепки, аппликации, создания коллажа по выбранной теме.

Рекомендация: Эту станцию лучше всего задействовать в конце квеста, потому что участники вкладывают в свои работы много сил и энергии.

• **Станция «Обсуждения»**

Время для подведения итогов. Участники делятся своими эмоциями, отвечают на вопросы:

- С какой книгой я сегодня встретился? (актуально в случае книжного обзора)
- Что меня удивило?
- Что я открыл для себя?

Физкультминутка

Помогает снять мышечное напряжение, координирует действия тела и мыслительных процессов. Использование этого приёма будет

эффективно после заданий, требующих высокой координации внимания, долгого сидения в одной позе.

Интересно использование физкультминутки, дополняющей квест. Для этого можно использовать тематические стихотворения.

Например:

Ф.И. Тютчев⁴

Листья

Пусть сосны и ели

(поднимаем руки вверх и тянемся на цыпочках)

Всю зиму торчат,

(разводим руки в стороны и опускаем)

В снега и метели

(поворачиваем туловище вправо, влево)

Закутавшись, спят,

(скрещиваем руки, прижимаем и к себе и выгибаем плечи и спинку) и т.д.

Также физкультминутка может этапом закрепления полученных знаний.

Например: кем хотел стать Дениска Кораблёв?

а) врачом,

б) поваром,

в) космонавтом,

г) спелеологом.

При варианте ответа участники:

а) поднимают руки вверх,

б) руки разводят в стороны,

в) наклоны,

г) приседают.

Самые частые ошибки при создании квестов

Типичные ошибки, совершаемые при составлении квеста, возникают при несоблюдении правил проведения игровых действий и нарушении психологических основ взаимодействия участников. Наиболее частые из них следующие:

_____ – задание не привязано к общей логике квеста;

⁴ Тютчев, Федор Иванович. Лирика/ Ф.И. Тютчев. – Минск: Харвест, 2003.

Дети обязательно спросят, зачем им решать кроссворд, если он не дает ключ, или подсказку?

– темп квеста не соответствует темпераменту ведущего;

Очень важно создавать квест под собственные личностные особенности ведущего, в этом случае он максимально достигнет своих целей.

– отсутствует визуальный ряд;

Ответы на вопросы, загадки, ребусы должны быть проиллюстрированы литературой, где можно подробно рассмотреть и прочесть об этом.

– отсутствует взаимодействие с предметно-пространственной средой.

Важно позаботиться об атмосфере и предметном наполнении квеста. Это делается для того, чтобы участники использовали все органы чувств, развивая те чувства, которые достаточно редко используются в школьном обучении: обоняние и осязание.

Резюме

Таким образом, квест позволяет использовать разные стратегии развития детей, с помощью влияния на шесть видов умственной деятельности.

1. Воспоминание: восстановление в памяти фактов, представлений и понятий.
2. Воспроизведение: следование заданному алгоритму.
3. Обоснование: связывание частного случая с общим принципом или понятием.
4. Реорганизация: распространение и перенесение знаний в новые ситуации, изобретение оригинальных решений проблем.
5. Соотнесение: связывание вновь приобретенных знаний с усвоенными ранее или с личным опытом.
6. Рефлексия: исследование самой мысли и причин ее появления.

Важно: уравновешенное использование разных приёмов при формировании квеста, будет способствовать психофизиологи-

ческому развитию ученика начальной школы, а также поддержанию устойчивого интереса к библиотечным фондам.

Дополнительные положительные стороны квеста:

- знакомство читателя с фондом;
- самостоятельное ориентирование читателя в фонде;
- опосредованное обучение работе с электронным каталогом;
- расширение читательского опыта участников;
- возможность приобретения новых впечатлений от командной формы игры;
- расширение общей эрудиции;
- развитие коммуникационных навыков, воображения, лидерских качеств, внимания и памяти;
- решение нестандартных задач;
- участники усваивают знания в процессе самостоятельного поиска и систематизации новой информации.

На что обратить внимание:

- У каждого ребенка свой темп прохождения заданий, что предполагает дополнительные бонусные задания для тех, кто справился раньше, и возможность помочь в выполнении другим участникам.

Пример: дополнительный ребус или лабиринт.

- Инструкция должна быть предельно понятна и тезисно зафиксирована на маршрутном листе.
- Необходимо двигательное упражнение для снятия напряжения с чрезмерно активных участников.

Пример: дуэль, в которой победит тот, кто с закрытыми глазами найдет пистолет. У каждого дуэлянта есть помощник, читающий детские стихотворения с разной громкостью по принципу горячо/холодно. Чем ближе дуэлянт к пистолету, тем громче читает помощник.

Мы рассмотрели виды и особенности проведения **квестов**, в приложении есть несколько практических примеров. Их можно использовать в качестве готовых сценариев или составлять свои маршруты на основе предложенных.

Список использованной литературы

1. Ананьев, Б.Г. Особенности восприятия пространства у детей / Б.Г. Ананьев, Е.Ф. Рыбалко. – Москва: Просвещение, 1964.
2. Божович, Л.И. Личность и ее формирование в детском возрасте. – Санкт-Петербург: Питер, 2008.
3. Климов, Е.А. Психология профессионального самоопределения /Е.А. Климов. – Ростов-на-Дону: Б.и., 1996. – 509 с.
4. Коногорская, С.А. Из опыта изучения пространственно-речевых представлений первоклассников // Вопросы психологии. – 2013. – №6. – С. 37.
5. Кочетов, А.И. Содержание, формы и виды трудового воспитания школьников / А.И. Кочетов. – Минск: Б.и., 1984. – 160 с.
6. Микадзе, Ю.В. Нейропсихология детского возраста: учебное пособие. – Санкт-Петербург: Питер, 2013. – 288 с.: ил. – (Учебное пособие).
7. Психология развития. – Санкт-Петербург: Питер, 2005. – 940 с: ил. – (Серия «Мастера психологии»).
8. Чистякова, С.Н. Школа и выбор профессии / С.Н. Чистякова. – Москва: Педагогика 1987. – 114 с.
9. Эльконин, Д.Б. Избранные психологические труды / Д.Б. Эльконин. – Москва: Педагогика, 1989. – 560 с.

Приложение

Квест «Путешествие в мир профессий вместе с Тату и Пату»

Цель

Расширение знаний школьников о профессиях, открытие возможностей раннего проявления и конкретизации интересов и склонностей младших школьников, знакомство с литературой по теме.

Участники: младшие школьники 7-9 лет, 5-15 человек.

Необходимые материалы: цветные карандаши, бумага.

Время: 60 минут.

Особенности формирования квеста

По типу связки сюжета: это тематический квест.

По типу взаимодействия игроков: командная игра.

По типу распределения заданий: общий квест (игроки получают задания одновременно).

По типу глубины читательского опыта: ознакомительный.

В основе заданий лежит возможность познакомиться с сюжетами.

Используемая художественная литература

1. Востоков, С. В. Специалист по руконожкам: Остров, одетый в джерси: повесть / авт. и худож. С.В. Востоков.— Москва: Время, 2011. — 174 [1] с.: ил.
2. Конюхов, Ф.Ф. Как я стал путешественником: биографии / Ф.Ф. Конюхов ; худож. А. Безменов .— Москва : Изд. дом «Фома», 2012. — 24 с. : ил. — (Настя и Никита. вып. 77, биографии).
3. Успенский, Э. Н. 25 профессий Маши Филипенко : повесть / Э.Н. Успенский ; худож. О.А. Боголюбова. — Москва : АСТ : Астрель, 2007. — 222 [1] с. : ил.
4. Хавукайнен, А. Тату и Пату идут на работу: пер. с фин. / авт. и худож. А. Хавукайнен, С. Тойвонен ; пер. А. Сидорова. — Москва : Мир Детства Медиа, 2010. — 32 с. : ил.
5. Чаплина, В.В. Питомцы зоопарка / В.В. Чаплина. — Москва : ЭКСМО, 2015. — 398 [1] с. : ил.

Актуальность темы профессий для учеников начальной школы

Е.А. Климов, методолог практической психологии, психологии труда и профориентации, подчеркивает, что мероприятия, посвященные формированию представлений о мире труда и профессий, должны регулярно проводиться, начиная с семи лет. Информация о профессиях и мире труда, поданная в доступных и интересных формах, поможет детям в выборе книг для чтения, кружков, секций, творческих коллективов для внешкольных занятий.

А.И. Кочетов отмечает, что раннее знакомство с различными видами человеческой деятельности не только расширяет общий кругозор ребенка, но также, что особенно важно, открывает возможности раннего проявления и конкретизации его интересов и склонностей.

С.Н. Чистякова определяет формирование у младших школьников интереса к профессиональной деятельности как основную цель пропедевтики профессионального самоопределения. Достижение этой цели предполагает выполнение следующих задач:

- формирование осознанных представлений о мире труда и профессий;
- развитие интеллектуальной и эмоционально-волевой сферы;
- развитие рефлексии и обучение навыкам самопознания;
- развитие реалистической самооценки.

Введение

Ведущий

Уважаемые школьники!

Институт Улучшения Производства приглашает вас для получения работы. Ждём вас в субботу, в два часа дня. Рекомендуем прийти вместе с родителями. При себе необходимо иметь хорошее настроение.

Почему мы приглашаем вас? Профессор Баринов, из произведения Эдуарда Успенского «25 профессий Маши Филлипенко» считал, что дети – это люди с незамутнённым мышлением.

«– Мы исследуем производство – говорил он, - зоопарки, фа-

брики, магазины. Стараемся новыми глазами посмотреть на старый труд. Берём ребят с незамутнённым мышлением и сажаем на взрослую работу. Чтобы ребята делали открытия».

Но только самые незамутненные смогут попасть в нашу программу. Поэтому нам придется провести тест. Ответьте на вопрос: Как бы я улучшил свою школу? Один ответ – один шаг вперед. Ваша задача – дошагать до кабинета профессора Баринова.

Таким образом, происходит знакомство с сюжетом квеста и происходит переход к обсуждению станций.

Ведущий

– Поздравляем! Вы справились с заданием. Но я должен сообщить ужасную новость! Слово, самое важное для представителя любой профессии, потерялось. Вы готовы нам помочь его найти? Тогда вас ожидает подборка писем от наших друзей, детских писателей, которые приглашают вас помочь им в улучшении разных профессий. За каждое улучшение вы будете получать карточки с буквами, и если, вы сможете собрать все буквы и правильно их сложить, мы сможем вернуть потерявшееся слово. Вы готовы?

Итак, самыми первыми нас приветствуют:

Подсказка: станции в этом квесте – это «письма» известных людей, текст которых был взят из предисловий к их произведениям.

Станция 1. Письмо от Тату и Пату

«Привет, улучшатели!

Это мы – братья Тату и Пату! Иногда мы ведем себя необычно, ведь мы приехали из далекой страны Небывалии, где все немного иначе, чем у вас. Мы всегда готов к новым открытиям и приключениям. А вы? Сегодня Тату и Пату решили устроиться на работу. Они пришли на биржу труда и стали рассматривать объявления.

– Работа – это такое удивительное место, куда все ужас-

но спешат по утрам, – со знанием дела сказал Пату.

– Я тоже хочу на работу! – закричал Тату.

Но объявлений было так много, что Тату и Пату никак не могли выбрать, куда им пойти. Давай попробуем все! – предложил Пату. Итак, улучшатели, ваша задача познакомиться друг с другом особенным образом. Каждый из вас получит профессию, которую можно будет показывать другим, но смотреть самому в ответ нельзя. Отгадывание происходит в два этапа. На первом этапе играющие по очереди называют общие признаки видимых им профессий. Во втором этапе с помощью правильных вопросов необходимо отгадать свою профессию.

– Одной из профессий была незнакомая нам профессия Строитель, – говорит Тату.

Это сложно. Какие инструменты нужны строителю? Дорогие улучшатели, помогите братьям разгадать кроссворд. А если у вас будут сложности, вы сможете воспользоваться книгой, которую написали Айно Хавукайнен и Сами Тойвонен «Какие бывают профессии»».

Задание

Заданием к этой станции может стать кроссворд со строительными инструментами, указанными в книге, ребусы, загадки, игры на поиск отличий и т.д. После верного решения заданий дети получают карточки с буквами.

Психологический смысл задания

Во введении участникам квеста предлагается вспомнить о знакомой им профессии, дать возможность понять детям, что у них уже есть начальные представления по теме.

Ведущий

– Нам пришло новое письмо от представителя незнакомой нам профессии и это:

Станция 2. Специалист по руконожкам

«Здравствуйте, дорогие мои улучшатели. Читали ли вы

книги Джеральда Даррела? А я читал! Если бы не читал, то ничего бы не произошло. А я вот прочитал, и произошло. Что же произошло? Да, в общем, ничего такого. Прочитал и думаю: дай-ка письмо Даррелу напишу, мол, книги ваши понравились, особенно про животных, спасибо вам, пишите еще. Ну, написал и написал, но с другой стороны мог ведь и не писать.

А он взял и ответил. Мол, спасибо за пожелания, обязательно буду писать дальше, раз вы просите. Не хотите ли вы приехать ко мне в гости в зоопарк, поучиться? Так я попал на остров Джерси, а ведь мог и не попасть...

Так вот, приехал я, а животные от меня все попрятались в ребусах... Помогите пожалуйста их разгадать!

Стас Востоков».

Подсказка: важно рассказать детям о том, кто такие Джеральд Даррел и Станислав Востоков.

Задание

В задании могут быть использованы ребусы¹, кроссворд, загадки про животных. Дополнительно к этому можно проиллюстрировать правильные ответы их изображениями из книги Стаса Востокова или из других источников.

Психологический смысл задания

Проиллюстрировать художественное произведение настоящими фактами из жизни животных, показать участникам разные способы путешествия по книжному пространству, научить пользоваться дополнительной литературой при прочтении незнакомых слов и названий.

Ведущий

– А нам пришло следующее письмо от представителя удивительной профессии. И это:

¹ Ребус номер один [электронный ресурс]/ SirotaSOFT. - [Б.м], 2017 – Режим доступа: <http://rebus1.com>. – (21.12.2017).

Станция 3. Путешественник

«С самого раннего детства я твёрдо знал, что обязательно стану путешественником и отправлюсь на Северный полюс. Мечту эту поселил во мне дедушка. ... Дед рассказывал мне, как он, когда был рыбаком и жил у Белого моря, ходил в экспедицию со знаменитым полярным исследователем Георгием Седовым. Дед очень уважал знаменитого полярника. ... Дедушка очень много рассказывал мне про путешествия, про полюс. И я уже тогда решил, что тоже буду путешественником, как Седов. И непременно дойду до Северного полюса.

Готовиться начал с детства. Решил, что с мая по конец сентября спать буду только на улице, на сеновале. Делал зарядку и каждое утро перед школой пробегал несколько километров по песку вдоль моря. А потом сидел на уроках еле живой от усталости. Учителя в школе знали, что я собираюсь идти к полюсу, и делали мне поблажки. Только я их добрым отношением пользоваться не мог. ... И я занимался нелюбимым предметом, воображая, что задачи по алгебре и геометрии — это расчёт маршрутов моих будущих путешествий.

А ещё я очень любил рисовать. И когда заканчивал школу, то серьёзно думал, куда всё-таки пойти учиться — на моряка или на художника. Папа у меня, как и дедушка, был рыбак. Конечно, он хотел, чтобы я тоже стал моряком. А я не знал, что мне выбрать. И решил: а попробую я переплыть Азовское море на вёсельной лодке. Если не испугаюсь ни моря, ни качки, ни одиночества, если почувствую, что это — моё, настоящее, то тогда пойду в мореходное училище. Если нет — буду учиться на художника.

Я начал строить себе лодку. Доски для неё отдирали на ферме со старого коровника. Конечно, получилась эта лодка, прямо скажем, не очень хорошая. А тут ещё отец узнал про мои приготовления, увидел, что лодка не пригодна для плавания, взял топор и порубил её на куски. Я очень обиделся и решил: раз мою лодку порубили, значит, найду другую. Когда отцовский сейнер приходил из плавания, его ставили на якорь в море. А к берегу моряки добирались на маленьких вёсельных лодках, которые называли «тузиками». И вот я такой тузик тайком и взял.

*Положил туда компас, карту, воду в бочонке, сухофрукты, рыбу солёную, хлеб... И отправился в плавание через Азовское море.
Федор Конюхов».*

Задание

Ребята, давайте проверим ваше умение ориентироваться и начнем с библиотеки. Найдите на абонементе следующие книги:

- Амасова А. «Пираты кошачьего моря»
- Бершадская М.. «Большая маленькая девочка»
- Востоков С. «Не кормить и не дразнить»
- Гиневский А. «Танец маленького динозавра»
- Игнатова А. «Королевство М»
- Колмановский И. «Почему птицы не падают?»
- Махотин С. «Вирус ворчания»
- Строкина А. «Кит плывет на север»

Подсказка: в книгах могут лежать вопросы на знание окружающего мира, интересные факты о разных странах. В качестве вспомогательного материала дети могут использовать отраслевые журналы или книги, где есть ответы на вопросы.

Например:

- Какое самое глубокое озеро в мире? (Байкал)
- Какой город стоит на 101 острове? (На карте Петербурга, которая была издана в 1864-м году, был отмечен 101 остров. А к 2002-му году островов осталось лишь 33 (не учитываются маленькие островки на озерах и прудах)
- Каких цветов бывают моря? (Красное, черное, желтое, белое)
- Какой город может летать? (Город Орел)
- Если к крику победы прибавить букву, то получатся горы в Евразии. (Урал)
- К какой ноте добавить букву, чтобы получилась река в России? (Дон)

Психологический смысл задания

Помимо расширения навыков ориентации в пространстве би-

блиотеки и повышения общей эрудиции, задание предлагает возможность для диалога: Нужно ли ждать «взрослости» для того, чтобы пробовать себя в профессии. Детям следует задать вопрос: какие поступки они могут совершать прямо сейчас для того, чтобы стать ближе к профессии своей мечты?

Ведущий

– Нам пришло новое письмо от представителя интересной профессии. И это:

Станция 4. Работники зоопарка

«Здравствуй, дорогой улучшатель. Всю жизнь я очень любила животных, и сколько себя помню, всегда у меня воспитывались какие-нибудь птенцы, щенята, зайчата...

...В шестнадцать лет я поступила в кружок юных биологов Зоопарка. Мы помогли служителям убирать клетки, кормить зверей и птиц, научным сотрудникам – наблюдать животных, записывали в дневники их поведение, взвешивали звериных малышей и следили за их ростом.

Если вы сейчас пойдёте на Новую территорию Зоопарка, то увидите там небольшое болотце. Раньше на этом месте была низина, покрытая травой и редкими кустами. Потом нам предложили сделать из неё болото. Сделать болото! Это звучит даже странно. Мы привыкли слышать, что у нас в стране осушают тысячи гектаров болотистой почвы, а тут вдруг сделать болото, да ещё в Москве! Однако нам не показалось это странным....Потрудились мы немало. Зато сколько было радости, когда вся зелень привилась и низину залили водой! Она стала выглядеть, как настоящее болото, и в этот, пожалуй, самый красивый уголок Зоопарка перевели длинноногих цапель, розовых фламинго, лысух и многих других птиц.

...Помню, сколько нового и интересного узнала я в Зоопарке: какими рождаются барсучата, соболята, дикобразы, как растёт весь этот молодняк, как изменяются повадки животных... И каких только у меня не было звериных малышей, начиная от маленького, чуть больше напёрстка, бельчонка и кончая львята-

ми, тигрятами, рососомами!

Звериные малыши находились в самых разных концах Зоопарка. ... И вот тогда мне пришла мысль устроить в Зоопарке специальную площадку, на которой можно было бы не только воспитывать здоровый и крепкий молодец, но и сделать так, чтобы разные животные мирно уживались друг с другом. Улучшатель, ты нам нужен прямо сейчас! Помоги льву, медведю, сове, волкам и павлину!

Вера Чаплина».

Задание

Нарисовать любимого питомца зоопарка и придумать «улучшение» по его содержанию. После завершения последнего задания дети получают последние карточки с буквами и составляют слово «изобретатель».

Подсказка: слово может быть любым, связанным по контексту с событиями квеста. В данном квесте использовано слово «изобретатель» как составная часть диалога о необходимости творческого подхода в любой профессии.

Психологический смысл задания

Участникам квеста предлагается на практике почувствовать себя полезными в предложенной им профессиональной плоскости. Главное в этом задании: формирование готовности к действию, которой раньше они считали прерогативой взрослых.

Обсуждение

Завершить квест можно с помощью следующих средств:

- сделать совместный коллаж или общую картину на тему «Наши улучшения», где дети могли бы попробовать себя в роли участника любого рабочего процесса и с помощью художественных средств воплотили свои улучшения на бумаге;

- провести беседу-опрос на тему – кем я хочу стать и что я могу для этого сделать прямо сейчас.

Квест «Турнир в королевстве Фиофигас»

Цель

Познакомить участников с сюжетом, провести экскурсию по библиотеке.

Время: 30 – 40 минут.

Возраст участников: 10 – 11 лет.

Количество: 15 – 30 человек.

Материалы: цветные карандаши, бумага, тетраборат натрия, клей ПВА, пищевой краситель, раздаточные листы содержащие имена принцесс: Пальместрина, Степанида, Лимфатуза, Орлетта, Ормандиора, Редегунда, Василиса, Хроникамара, Катапультина, Изо, Миронозалия, Парася, Тюля, Анна, раскраска с платьем принцессы.

Особенности формирования квеста

По типу связки сюжета: конкретная книга [Погодин, Р.П. Турнир в королевстве Фиофигас: сказка в стиле "Люсиль" / Р.П. Погодин ; худож. А. Романова ; сост. и оформл. серии И.Э. Бернштейн. – Москва : Издательский проект "А и Б", 2015. – 84 с. : ил. – (А и Б). – (6+)].

По типу взаимодействия игроков: соперничество.

По типу распределения заданий: общий квест (Игроки получают задания одновременно).

По типу глубины читательского опыта: квест ознакомительный.

В основе заданий лежит возможность познакомиться с сюжетом.

Актуальность сказочной повести Радия Погодина для возрастной аудитории

В возрасте 10-11 лет в организме ребенка происходят существенные физиологические и психологические изменения. Гормональная перестройка организма влияет на снижение памяти, интеллектуальных способностей ребёнка. Работа желез внутренней секреции повышает возбудимость нервной системы: процессы возбуждения преобладают над процессами торможения.

Согласно трудам советского психолога Л.И. Божович, важная

черта возраста 10-11 лет – это стремление к самоутверждению, признанию их взросления. Если в начальной школе ведущей деятельностью ребенка была учебная, и оценивал себя ребенок соответственно успехам в учебе, то теперь ситуация изменилась. Ведущей деятельностью становится общение, ребенок определяет свое место среди сверстников.

Р.П. Погодин в сказочной повести «Турнир в королевстве Фиофигас» ведет диалог с ребенком этого возраста, обращается к нему – «среднешкольник». Радию Петровичу удастся тонко подметить нестабильность положения этих детей – избегая привычных градаций младше – и старшекласник.

«Средние школьники принцев не уважают, – это доказано. Смешно им – ПРИНЦЫ! – гоняй, казалось бы, по футбольному полю, пока мяч и голова не станут квадратными, так нет, моду взяли – чуть что, женятся на принцессах. Слабаки! Дезертиры! Бананы!»

Возраст 10–11 лет – возраст экспериментов. Ребенок проверяет свою храбрость, привлекательность, силу воли. Он занят постоянной оценкой самого себя. Впервые появляются вопросы о том, какие качества его характера помогают или мешают ему в жизни, старается исправлять себя, не имея порой для этого необходимых знаний и умений. Задаются эти вопросы и автором повести.

«Уважаемый среднешкольник, в ту минуту, когда наш древний предок взошел на бугор и огляделся по сторонам, у него возник вопрос: "Куда идти?" Поскольку вслед за первым на бугор взошли и второй и третий наши предки, возникли и другие вопросы: "Кем быть?", "Зачем влюбляться?"»

В этом возрасте ребенку свойственно своеобразное отношение к себе. Около 30% детей дают себе отрицательные характеристики. Около 70% признают, что у них есть положительные стороны, но как правило, указывают на одну какую-то черту. Ребенок в этом возрасте чувствует особо сильную потребность в поддержке и одобрении. И сказочная повесть Радия Погодина оказывает эту поддержку, предоставляя нравственные ориентиры в ироничной форме, присоединившись к среднешкольнику в позиции «на равных».

«Известно, что самый лучший соловей не тот, у кого золотое горло, а тот, у кого золотое сердце.»

Содержание квеста

Введение

Ведущий приветствует участников и рассказывает им о предстоящем действии. После чего зачитывает отрывок из книги.

«В королевстве Фиофигас принц Филофей перестал есть.

Принесли повара Филофею еду королевскую в красивой фарфоровой посуде. Сказали: "Принц, кушать подано". Принц понюхал и отвернулся.

И воскликнул король:

- Советник! Какой другой выход?

Советник выдвинулся из-за портьеры:

- ЖениТЬ.

- Нет ли у вас, случайно, на примете знакомой принцессы?

- спросил король у советника.

Советник кашлянул:

- Турнир принцесс! О, сколько благородных королевских фамилий были спасены благодаря турниру. А как красиво. Волшебный мальчик. Золотая труба. Возрождение традиции.

Королю показалось, что он одинокий король на пустой шахматной доске, - так грустно стало: "Сын! Вырос!"»

Станция «Турнир Принцесс»

Ведущий:

– А теперь давайте приставим руку ко лбу и внимательно посмотрим:

«Мы видим с бугра, что малые дороги вливаются в большую, а по большой, ведущей к морю, катят коляски, мотоциклы, «мерседесы», скачут всадницы – все как одна принцессы:

Пальместрина, Степанида, Лимфатуза, Орлетта, Ормандиора, Редегунда, Василиса, Хроникамара, Катапультина, Изо, Миронозалия, Парася, Тюля, Анна-Феодора.»

Ведущий предоставляет командам раздаточный материал с именами принцесс.

Задание

Запомнить за четыре минуты как можно больше принцесс.

Подсказка: чтобы облегчить процесс запоминания, важно задать участникам вопрос, который ставит перед нами Радий Петрович: "Откуда у принцесс такие имена?" Это поможет участникам установить ассоциативные связи, чтобы запомнить как можно больше и выполнить задание.

Дискуссию следует продолжить вопросом: откуда у нас наши имена и зачем нам запоминать имена других людей.

После завершения дискуссии важно предложить ответ Радия Петровича:

«– Некоторые ученые утверждают, что необычное имя – это все, что нынешние короли могут дать своим дочкам в наследство. Вот, кстати, принцесса Тюля. Тоже хорошенькая. Но ее имя! Загадка».

Психологический смысл задания

Согласно В. Мухиной, психологически имя является тем катализатором, который содействует накоплению положительных эмоций, обращенных к человеку с первых дней его появления на свет, формированию базового доверия к людям и ценностного отношения к самому себе. На этапах развития ребенка имя прорастает сложными интегративными связями и определяет ценностные ориентации человека в его притязаниях на признание, в особенностях половой идентификации, в характере построения жизненных перспектив, а также в системе прав и обязанностей. В случае депривации имени (оскорбления, насильственная смена имени и др.) подросток не только испытывает дискомфорт, но и может отреагировать психоастеническими реакциями или депрессивными состояниями.

Очень важно продемонстрировать младшим подросткам суть обращения к человеку по его имени, оказание уважительного отношения, что поможет наладить успешное взаимодействие с другими людьми.

Ведущий

– А теперь я предлагаю вам самим почувствовать себя в роли принцев и принцесс и занять свои места на турнире. А вот и наше первое задание.

Задание турнира: «Состязание на самый пышный пирог».

Ведущий зачитывает текст:

«На турнирной поляне стояли белые новенькие электроплиты. Возле каждой плиты - принцесса, стол кухонный и принц-ассистент.

Советник ударил в колокол. Принцессы взялись за дело. Принцы им помогают: тесто месят, кремы взбивают.

Народу вокруг много. Народ нарядный, праздничный.

Вот на поляне появились король и королева. И члены жюри. Король в короне. Королева в шляпе. Члены жюри в очках. Остановились они у стола принцессы Анны-Феодоры. Принцесса тесто раскатывает, принц Агафон мелет на мясорубке говядину. Принцесса, чтобы упредить вопросы, разъяснила:

- Сударь король, мы считаем, торжественный пирог, ясное дело, мясной. Большой. Толстый.

Принцесса Анна-Феодора крепко взяла советника за локоть. Советник возмущился:

- В чем дело?

- Пирог поспел.

- И подождет.

- Пирог не может ждать. Если готов, - значит, готов.

Советник сделал вид, что не слышит. Но тут принц Агафон поднес к его носу кулак - размером с тыкву.

- Принцесса Анна-Феодора! - взвизгнул советник. - Пирог мясной - национальный. Толстый.

Принцесса сняла с пирога полотенце. Над поляной поплыл головокружительный запах. Достиг народа - народ закачался. Рыжие бандиты, они, конечно, были в первых рядах, завопили: "Качай принцессу!" Король и королева и жюри повернулись носами навстречу пирогу и подались вперед.

Нес пирог принц Агафон. От сытности и силы запаха он

жмурился. А нужно было не зевать. Из кустов рододендрона пулей выскочил пес Сижисмон. И прямо под ноги! Принц упал. Невесть откуда налетели псы разных пород, размеров и мастей. Они набросились на пирог, как осы на ветчину... Принц не успел подняться, а пирога уже не стало. Народ хохотал, хлопал в ладошки. Рыжие бандиты вопили: "Повторить!" Псы, обливаясь, отяжелевшие, потрусили между рододендронов и олеандров куда-то, наверно, к морю. Жюри вздохнуло, - оказывается, оно все это время не дышало - и выбросило - "9,8".

Принц Агафон понюхал доску, на которой нес пирог, - крупная слеза скатилась по его щеке. Анна-Феодора вытащила из кармана передника пирожок, величиной с городскую булку, и протянула ему. Все захлопали, затопали, завыли.

- Филофей, - сказал король. Поворотил голову, а Филофея нет. - Филофей, ты где?

Принц Филофей в крахмальном фартуке помогал принцессе Тюле. Тюля вытащила из духовки небольшую ватрушку:

- Принц, попробуйте. Я испекла ее для вас.

- Для меня? - Принц лоб вытер. - Лично?

- Для вас. К сожалению, я не умею лучше.

- Принц, не валяйте дурака, поешьте, - сказал поваренок, державший тарелку с корнеплодами, крапивой, сельдереем и горохом. - Тут сила воли ни при чем. Тут философия...

- Вкуснее ничего не ел, - сказал принц шепотом. - Готов есть каждый

день...

- Смотрите! - взволнованно воскликнула принцесса Тюля.

Советник нес к столу пирог Хроникамары.

- Пирог "Артистический" с тройной шоколадной нарезкой и цукерболями. Автор - несравненная принцесса Хроникамара! - выкрикнул он голосом зажато в дверях отличника.

Король захлопал. Жюри тут же выбросило по десятке.

Хроникамара улыбалась, кланялась и королю и зрителям с большим достоинством и грацией.

- Оставьте этот пирог здесь, - велел король. - Пусть тут стоит, как... как монумент!»

Ведущий:

– А теперь наша очередь испечь пирог.

Ингредиенты: тетраборат натрия, клей ПВА, пищевой краситель.

Рецепт и пропорции: выдавить столовую ложку клея, капнуть краситель, и тетраборат натрия (одну каплю!), вымесить до получения однородной массы.

Ведущий:

- Покажите друг другу, какие у нас прекрасные пироги получились.

Подсказка: детям нужно рассказать о том, что полученное вещество называется неньютоновской жидкостью. Это жидкость, вязкость которой зависит от градиента скорости. То есть в руках она будет мягкой, но стоит ее бросить в стену, и она со стуком отскочит обратно.

Главный аспект рассуждений лежит в плоскости таких вечных истин, как что такое «Красивое» и какой пирог будет считаться самым вкусным?

Психологический аспект задания

Микадзе Ю.В. в учебном пособии «Нейропсихология детского возраста» подчеркивает, что созревание коры головного мозга связано с ростом нейронов (нервных клеток), образованием их отдельных объединений и формированием ассоциативных связей между ними.

К моменту рождения удельный вес нейронов в коре головного мозга превышает удельный вес волокнистых структур (отростков нейронов). К 5–6 годам удельный объем волокон значительно увеличивается в связи с развитием ассоциативных связей и преобладает в большинстве отделов коры, за исключением лобного полюса, где его увеличение происходит после 10–12 лет.

Между активно используемыми нейронами образуются новые синаптические связи. Каждый нейрон может иметь много синапсов, потому что у него бывает много отростков или дендритов. Новые отростки у нейронов формируются при его активной стимуляции.

Дендриты растут в направлении точек электрической активности, так что они могут приблизиться настолько, что электрический импульс от других нейронов может преодолеть расстояние между ними. Таким образом, появляются новые синаптические связи. Когда подобное происходит, вы получаете связь между двумя идеями, например.

Поэтому очень важно строить задания квеста, расширяя жизненный опыт участников, используя разные методические приемы в пространстве книги.

Ведущий:

– Принцы и принцессы, вы отлично справились с пирогами, предлагаю вам новое задание турнира.

Задание турнира: «Самое красивое платье».

Раздать листки с заданиями и предложить участникам нарисовать платье в соответствии с ним. Другие участники должны угадать, у кого какое задание было, поговорить о мотивации принцесс на турнире.

Подсказка: жребий вытягивают девочки, мальчикам предлагается роль принца-ассистента, который должен будет помочь девочке выполнить задание.

Варианты :

- Волшебная шкатулка – 1 шт. (вместо белого листа участник получает раскраску платья).
- Главное – любовь – 1 шт.
- Хочу замуж за принца – 6 шт.
- Я химик и физик. Мне не до пеленок – 3 шт.
- Я привыкла делать все на пять с плюсом – 3 шт.

Подсказка: разное количество заданий для рисования распределено согласно повести Р.П. Погодина и влияет на развитие диалога:

- что чувствовал участник квеста, получив то или иное задание?

- в чем отличие заданий?
- волшебная шкатулка в контексте повести всего одна – что чувствует ее обладатель?
- чем отличается платье с мотивацией «главное – любовь», от всех остальных?
- какое платье было нарисовать сложнее всего?

Психологический смысл задания

Происходит моделирование разговора о мотивационно-потребностной сфере личности.

Стремление «Быть как все» и стремление «Быть лучше, чем все». Прислушивались ли девочки к советам мальчиков, отказались ли от традиционных образцов рисования платьев? Ориентировались ли участники на других детей или действовали по своему образцу?

Если мальчик отказался участвовать в задании, необходимо присоединиться к его позиции и процитировать Пифологий:

«Средние школьники принцев не уважают, — это доказано. Смешно им – ПРИНЦЫ! – гоняй, казалось бы, по футбольному полю, пока мяч и голова не станут квадратными, так нет, моду взяли — чуть что, женятся на принцессах. Слабаки! Дезертиры! Бананы!..»

А после дать задание нарисовать себя в королевстве Фиофигас:

– Все принцы заняты на турнире. Пофантазируй, в какой части королевства находишься ты и чем ты занят?

Ведущий:

– Платья и пироги вышли чудные. Но наши планы нарушила банда Архибудая, они перепутали принцесс. Помогите их найти! Имена зашифрованы по вертикали и горизонтали, могут пересекаться.

Задание турнира: «Банда Архибудая перепутала принцесс! Помогите их найти!»

Раздать каждому участнику таблицу для поиска имен принцесс. Таблица содержит те же имена, что участники запомнили а начале квеста.

Подсказка: в этом задании важно рассказать о банде Архибудая, орудовавшей в королевстве Фиофигас, и о той роли, которую они играли ради спасения принцессы.

Ь	Х	И	П	А	Р	А	С	Я	Ы	Р	Я	Н	Л	Ю
О	Р	М	А	Н	Д	И	О	Р	А	Я	Ф	П	О	Б
П	О	И	Ы	З	О	З	Ч	С	А	А	С	А	Р	Ь
О	Н	Е	В	Ж	Л	О	С	М	В	П	Т	Ю	Л	Я
Л	И	М	Ф	А	Т	У	З	А	Р	Л	Е	П	Е	Т
Д	К	И	П	Д	Б	Ь	И	И	Р	Р	П	А	Т	И
К	А	Т	А	П	У	Л	Ь	Т	И	Н	А	В	Т	М
У	М	А	В	А	Р	О	Р	А	Е	А	Н	Н	А	С
В	А	С	И	Л	И	С	А	Ы	Ы	В	И	Ы	Г	Ч
Л	Р	Е	Д	Е	Г	У	Н	Д	А	А	Д	Ф	Н	Ч
П	А	Л	Ь	М	Е	С	Т	Р	И	Н	А	А	Е	С
М	И	Р	О	Н	О	З	А	Л	И	Я	Р	П	П	И

Психологический смысл задания:

Мухина В. подчеркивает, что к концу дошкольного возраста у детей способность к произвольному вниманию начинает интенсивно развиваться. В дальнейшем произвольное внимание становится непременным условием организации учебной деятельности в школе. Поэтому задания на концентрацию и переключаемость внимания стоит использовать и при постоянном составе участников усложнять. Например, слова в таблице для поиска шифровать по диагонали, лесенкой или перевернутыми наоборот.

Подсказка. Если участников больше 15, вторая команда начинает с другим ведущим со станции «Банда Архибудая». Им необходимо рассказать историю о банде, о похищениях принцессы и обнаружить их до того, как в первой команде произойдет турнир. Тогда две команды будут действовать параллельно, с последующей сменой ведущих. Если участников меньше 15, задания можно выполнять последовательно.

Станция «Банда Архибудая»

Задание

Найдите цитаты Пифология, следуя подсказкам.

Подсказка: это задание имеет конкретную цель – познакомить читателей не только с мудростью Пифология, но еще и с библиотекой, рассказать о поиске в каталоге, научить ориентироваться в фонде – в зависимости от задач, которые ставит перед собой ведущий квеста. С теми, кто справится с заданием первым, можно порассуждать о намеренном введении Радием Петровичем Пифология в текст, провести параллели найденных изречений с текстом и главными героями.

Например:

1. Легко петь не своим голосом. ... (Следующую фразу ищи за алфавитным каталогом.)

2. Улыбка есть оружие волшебниц. ... (Следующую фразу ищи на стеллаже с русской литературой 19 века.)

и так далее.

Подсказка. Искомую цитату рекомендуется размещать, соединив с подсказкой к следующей цитате, места следует выбирать те, с которыми вы планируете познакомить читателей.

Пифологий:

1. Легко петь не своим голосом. Трудно – от этого отвыкнуть.
2. Если вы хотите счастья для своих народов, располагайте свои королевства на берегу моря.
3. Нет более далеких друг от друга сущностей, чем ель живая и ёлка ряженая.
4. Любовь к дочерям наполняет жизнь королей особым смыслом.
5. Улыбка есть оружие волшебниц.
6. Старинный канделябр в чердачном бою подчас сильнее револьвера.
7. Берегите принцесс – они не вечны.
8. Лень лишь разминка перед тунеядством.

10. Пирог! – какой простор для воображения.
11. Волшебную музыку могут заглушить только аплодисменты.

Задание: «Поиск улики».

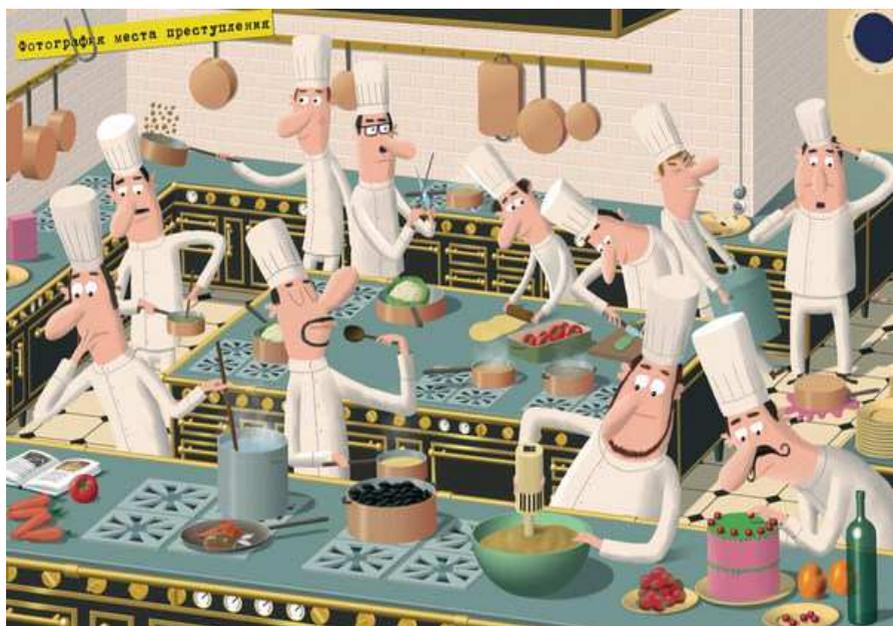
«Улики» форме закладок спрятаны в книги, участники получают подсказки для поиска. Это может быть название и автор книги или описание книги, которую надо найти в электронном каталоге, понять ее расположение, и только потом найти на полке. Когда улики будут найдены – детям предстоит объединиться и методом исключения обнаружить «бандита».

Подсказка: во время поиска детям можно усилить интерес к фондам библиотеки и научить ими пользоваться.

Ведущий:

Один из участников банды Архибудая проник на кухню! Еще бы, ведь на самом деле он повар! Надо его найти, в этом нам помогут улики – вещи, которые не любит делать наш «бандит» на кухне.

1. Украшение тортов – не для меня
2. Тяжести не ношу
3. Кто уронил торт?
4. Миксер слишком громкий
5. Ничего не смыслю в кулинарных книгах
6. Сами точите свои ножи
7. Скалка? Еще чего!
8. Какой странный пластырь на щеке!
9. Как можно по запаху судить о готовности?
10. Не умею готовить на весу.



Психологический смысл задания

Начиная с первого класса, учебная деятельность требует не только ориентировки в пространстве, но и владения основными пространственными понятиями. Очень часто восприятие страницы, ориентировка на плоскости листа вызывают сложности, что обусловлено несформированными представлениями и понятиями о пространстве.

Обучение детей и в средней школе по некоторым предметам вызывает трудности, так как для их усвоения требуется высокий уровень развития пространственных представлений.

Таким образом, важными приемами работы по развитию пространственных представлений являются:

- практическая деятельность с конкретными предметами;
- активное употребление детьми в своей речи предлогов и слов, отражающих пространственное положение предметов (например, когда один из участников развивающего занятия предлагает другим свой вариант задания);

- введение упражнений на различение направления в условиях поворота (сначала реального, затем мысленного) на 90° , 180° в горизонтальной плоскости.

Обсуждение

По итогам квеста лучше всего провести обсуждение в форме ответов на вопросы:

- что меня удивило?
- над чем я хочу подумать?
- какое задание было самым сложным, а какое самым простым?
- что я узнал?
- что чувствую сейчас?

Список квестов

1. Детектив

Цель квеста – экскурсия по библиотеке, книжный обзор. Задача каждого участника – следовать индивидуальным подсказкам, которые приведут к решению общего задания. Закладки с подсказками могут быть спрятаны на книжной выставке, среди стеллажей или книжных страниц.

2. Осенние кораблики Ёжика и Медвежонка

Неспешный, атмосферный квест-разговор о том, какой разной может быть осень. Станциями к квесту выступают цитаты С. Козлова из книги «Осенние корабли». Каждое выполненное задание приносит участникам по одному элементу для физического опыта, например: включение светодиодной лампочки – осеннего солнышка – от батарейки с помощью фольги.

3. Путешествие в страну Невыученных уроков

Участникам представляется возможным попробовать себя на месте главного героя – Виктора Перестукина. Ребятам предстоит выяснить, существуют ли на самом деле хлебное и железное деревья, написать съедобное сочинение, прояснить некоторые факты из жизни животных и спасти круговорот воды от старухи Засухи.

4. Путешествие за Золотым ключиком

Квест-приключение, где участникам предстоит пройти через череду препятствий, чтобы получить золотой ключик.

5. Путешествие в мир профессий с Тату и Пату

Квест про разные и необычные профессии, участникам предстоит прочитать письма представителей разных профессий и выполнить задания, чтобы найти потерянное слово.

6. Турнир в королевстве Фиофигас

Квест-турнир, на котором участникам предстоит попробовать

свои силы в состязаниях, а потом спасти королевство от банды разбойников.

7. Страна хороших деточек

Квест для тех, кто любит искать выход из сложной ситуации. Участники попадают в страну хороших деточек, где с помощью помощников они должны справиться с опасностями и вернуться в наш мир, к мамам и папам.

8. Веселые приключения с Дениской Кораблевым

Участникам предстоит выяснить, кто такой Иван Козловский, решить кроссворд, узнать о том, кто живой и светится, и все для того, чтобы достать из воды шляпу гроссмейстера.

Конструктор квеста

Название:

Характеристика квеста:

- по типу связки сюжета:
- по типу взаимодействия игроков:
- по типу распределения заданий:
- по типу глубины читательского опыта:

Цель:

Количество участников:

Возраст участников:

Время:

Материалы, используемые в заданиях:

Введение (рассказ Ведущего о сюжете и цели квеста):

Станция «...»

Задание первое:

Слова Ведущего (переход к следующему заданию):

Задание второе:

Слова Ведущего (переход к следующему заданию):

Задание третье:

Слова Ведущего (переход к следующему заданию):

Станция «...»

Задание первое:

Слова Ведущего (переход к следующему заданию):

Задание второе:

Слова Ведущего (переход к следующему заданию):

Задание третье:

Слова ведущего (заключение):

Вопросы для обсуждения:

Для заметок

Ленинградская областная детская
библиотека

194021, Санкт-Петербург, пр. Тореза, 32

тел.: 552-33-17, факс: 552-95-45

E-mail: childbib11@yandex.ru

deti.spb.ru

Отпечатано в типографии ООО «Кси-Принт»

Заказ 9350/2.

192029, Санкт-Петербург,

пр. Обуховской Обороны, 86, лит. О.

Тел.: (812) 716-7836, e-mail: ksi-print@yandex.ru