

**Муниципальное общеобразовательное учреждение  
«Средняя общеобразовательная школа №1»  
города Магнитогорска**



**СЦЕНАРИЙ**  
**квест-игры по музейному**  
**образованию**  
**«Я поведу тебя в музей...»**

**Разработчик:**

Чубарова С.М. – учитель ИЗО,

Подольская И.А.- кандидат педагогических наук, доцент,  
педагог-библиотекарь.

**г. Магнитогорск**

**2021 г.**

## Сценарий квест-игры для учащихся 6-7 классов «Я поведу тебя в музей...»

Составитель: Чубарова С.М, Подольская И.А.  
МОУ «СОШ №1» г. Магнитогорска

### Введение

**Цель:** вовлечение обучающихся 6-7 классов в духовно-познавательную деятельность посредством онлайн-посещения музеев России.

### Задачи:

- повышение мотивации к познавательной деятельности;
- формирование у обучающихся ценностного отношения к окружающему миру, способности бережно относиться к культурному наследию;
- воспитание эстетических и нравственных идеалов, патриотизма и музейной культуры;
- развитие интеллектуальных способностей и стимулирование творческой инициативы;
- развитие критического мышления на основе анализа обстоятельств и соответствующей информации;
- формирование навыка поиска необходимой информации.

**Место проведения игры:** ШИБЦ МОУ «СОШ № 1» города Магнитогорска

**Участники:** обучающиеся 6-7 классов

### Материально-техническое обеспечение:

- Проектор, интерактивные доски, ноутбуки с выходом в сеть Интернет, распечатки с заданиями и маршрутные листы для команд, грамоты, благодарственные письма.

### Ход игры

#### Предварительный этап:

До начала игры на уроках ИЗО и внеурочной деятельности по курсу «Музейное образование» ребята «посещают» виртуальные экскурсии, используя следующие ресурсы

1. Российская электронная школа. Каталог музеев <https://resh.edu.ru/museum/>
2. «Школьнику»: онлайн-журнал. Виртуальные экскурсии по музеям России <http://journal-shkolniku.ru/virtual-ekskursii.html>

**ВАЖНО! Во время игры ребята могут пользоваться этими ресурсами в качестве подсказки.**

Учителя организуют просмотр документальных фильмов, используя ресурсы медиатеки ШИБЦ МОУ «СОШ №1» города Магнитогорска.



### Ведущий 1

Здравствуйте, дорогие друзья! Мы рады приветствовать вас на нашей квест – игре «Я поведу тебя в Музей...»

А вы знакомились на уроках литературы со стихотворением Сергея Михалкова «В Музее В.И. Ленина»? Нет. Ну, что же давайте с вами послушаем это произведение:

### Видеоролик:

[https://www.youtube.com/watch?v=GJCll0UCq4s&ab\\_channel=IgorSu](https://www.youtube.com/watch?v=GJCll0UCq4s&ab_channel=IgorSu)

Ребята, а скажите – зачем нам нужно посещать музеи???

### Ведущий 2

На наших занятиях мы не раз с Вами проводили виртуальные экскурсии по музеям России и смотрели фильмы, поэтому сегодня мы решили проверить Ваши знания и сыграть с Вами в игру «Я поведу тебя в музей...»

Не переживайте, если Вы не можете вспомнить название музея или картины, фамилию автора, так как Вы всегда можете воспользоваться нашими подсказками, а именно информацией с РЭШ и онлайн-журналом «Школьнику», с которыми мы с Вами хорошо знакомы.

## **Ведущий 1**

### *Правила квест-игры*

Каждая команда разыгрывает по жребью номер маршрутного листа, далее игра идет по круговому принципу. Участники команды в составе 6 человек перемещаются по маршруту, указанному в маршрутном листе. На игровой точке (станции) команду встречает агент и предлагает выполнить задание, после выполнения которого или по истечении времени команда получает ориентир на следующую игровую точку. Время игры на каждой станции до 10 минут.

## **Ведущий 2**

Финишное время фиксируется после того, как команда выполнит финишное задание. Победителем Квест-игры становится команда, которая пройдет всю игру максимально быстро, выполнит все предложенные задания.

После того как все команды соберутся на финише, организаторы и Жюри квест-игры подводят итоги и определяют команду победителей. Команда, уложившаяся в отведенное время и давшая большее количество правильных ответов, становится победителем

## **Ведущий 1**

А теперь приступим к игре, просим выбрать капитана команды. Капитаны подойдите к нам для розыгрыша маршрутного листа (жеребьевка).

Ребята, посещая наши станции, Вы будете проходить различные испытания, если Вы правильно будете отвечать на задания, то в итоге вы получите набор букв, а у каждой буквы будет свой порядковый номер. Если Вы сложите все буквы по номерам, то сможете расшифровать Послание от известного композитора Дмитрия Борисовича Кабалевского.

Удачи Вам и в добрый путь!

## **Станция 1. «Картинная»**

Участникам игры необходимо отгадать название произведений и автора, из выделенных букв составить название музея, в котором они находятся.

А.



Автор

Р	а	ф	а	э	л	ь
---	---	---	---	---	---	---

Название

М	а	д	о	н	н	а	■	с	■	м	л	а	д	е	н	ц	е	м
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Б.



Автор

Р <sup>24</sup>	е	м	б <sup>23</sup>	р	а	н	д	т
-----------------	---	---	-----------------	---	---	---	---	---

Название

В	о	з	в	р	а	щ	е	н	и	е	■	б	л	у <sup>1</sup> <sub>5</sub>	д	н	о	г	о	■	с	ы	н	а
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	-----------------------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

В.



Автор

М	а	т	и	с	с
---	---	---	---	---	---

Название

Т	а	н	е	ц
---	---	---	---	---

Г.



Автор

К <sup>4</sup>	а	р	а	в	д	ж	и	о
----------------	---	---	---	---	---	---	---	---

Название

Ю	н	о	ш	а <sup>6</sup>	С <sup>7</sup>	л	ю	т	н <sup>8</sup>	е	й
---	---	---	---	----------------	----------------	---	---	---	----------------	---	---

Э	Р <sup>5</sup>	М	И	Т	А	Ж <sup>16</sup>
---	----------------	---	---	---	---	-----------------

## Станция 2. «Художественная»

Участникам необходимо найти произведение, автором которого НЕ является российский художник. А также определить название этого произведения и фамилию автора.



Автор

Р <sup>2</sup>	е <sup>3</sup>	м	б <sup>14</sup>	р	а	н	д	т
----------------	----------------	---	-----------------	---	---	---	---	---

Название

Н	о <sup>9</sup>	ч	н	о	й	■	д <sup>17</sup>	о	з	о	р
---	----------------	---	---	---	---	---	-----------------	---	---	---	---

### Станция 3. «Колоритная»

Участники должны определить: колорит какого произведения построен на резком контрасте, а также назвать произведение автора.



Автор

П <sup>1</sup>	е <sup>10</sup>	т	р	о	в	-	В	о	д	к	и	н
----------------	-----------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Название

К	у	п <sup>11</sup>	а	н	и	е	■	к	р <sup>12</sup>	а	с	н	о	г	о <sup>13</sup>	■	к	о	н	я
---	---	-----------------	---	---	---	---	---	---	-----------------	---	---	---	---	---	-----------------	---	---	---	---	---

### Станция 4. «Музейная»

Участникам необходимо определить музей, представленные на картинках А и Б, а названия вписать в карточку.



А.



Б.

А.

Р	у	с	с	к	и	й	■	м	у	з	е	й
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Б.

Г	о	с	у	д	а	р	с	т	в	е	н	н	а	я	■	т	р	е	т	ь	я	к	о	в	с	к	а	я	■	г	а	л	е	р	е	я
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

### Станция 5. «Искусствоведческая»

Ребятам-участникам необходимо отгадать ребус, чтобы узнать вид изобразительного искусства. Дальше выбрать картинку, которая относится к этому виду и написать ее название, автора, музей в котором она находится.



”





Автор

С	е <sup>26</sup>	р	о <sup>22</sup>	В
---	-----------------	---	-----------------	---

Название

Д <sup>21</sup>	е	в	о <sup>25</sup>	ч	к	а <sup>18</sup>	■	с	■	п	е <sup>19</sup>	р	с	и	к	а	м	и
-----------------	---	---	-----------------	---	---	-----------------	---	---	---	---	-----------------	---	---	---	---	---	---	---

### Станция 6. «Жанровая»

Участникам необходимо отгадать ребус, узнать жанр изобразительного искусства. Далее - выбрать картинку, которая относится к этому жанру и написать ее название, автора, музей в котором она находится.





Автор

К	р	а	м	с	к	о	й
---	---	---	---	---	---	---	---

Название

Н	е	и	з	в	е	с	т <sup>20</sup>	н	а	я
---	---	---	---	---	---	---	-----------------	---	---	---

### Станция 7. «Успешная»

На последней станции (располагается там же, где игра стартовала) участники собирают Послание Д.Б. Кабалевского. *Выигрывает команда, которая быстрее всех расшифровала Послание.*

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
п	р	е	к	р	а	с	н	о	е		п	р	о	б	у	ж	д	а	е	т	
21	22	23	24	25	26																
д	о	б	р	о	е																

### Подведение итогов:

#### Ведущий 1.

Дорогие друзья, все хорошее когда-нибудь кончается, и наша игра тоже подошла к концу. Мы надеемся, что Вам было не только интересно, но Вы открыли для себя что-то новое. А теперь я предоставляю слово Председателю Жюри, который и подведет итоги нашей игры.

*Процедура награждения.*

\*\*\*До новых встреч.



