



# **ВСЕРОССИЙСКИЙ КОНКУРС**

**СРЕДИ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ОРГАНИЗАЦИЙ НА ЛУЧШУЮ  
ОРГАНИЗАЦИЮ РАБОТЫ ПО ЭТНОКУЛЬТУРНОМУ ОБРАЗОВАНИЮ**

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Бураковская средняя общеобразовательная школа Спасского  
муниципального района Республики Татарстан»**

**Квест-игра «Болгар Дозор»**

**I место**

**в краеведческой номинации «Тропинки моей малой Родины»,  
проектирование и реализация программ образовательного туризма.**

## **КВЕСТ-ИГРА «БОЛГАР ДОЗОР»**

1. **Номинация** – «Тропинки моей малой Родины», проектирование и реализация программ образовательного туризма.
2. **Наименование конкурсной работы** – «Квест – игра “Болгар Дозор”».
3. **Общий объем часов и срок освоения:**  
- подготовки к игре – 6 месяцев; объем часов (проведение игры) – 180 мин.
4. **Целевая аудитория** – 14-17 лет.
5. **Аннотация** - Изучение этнокультурных особенностей Спасского района и Республики Татарстан, через изучение традиций народов и организацию игровой деятельности.
6. **Планируемые результаты.**
7. **Особенности реализации** – Сетевое взаимодействие с Болгарским государственным историко-архитектурным музеем – заповедником.
8. **Приложение** – презентация квест-игры «Болгар-Дозор».

### **Пояснительная записка**

По словам академика Д. С. Лихачева, *«Воспитание любви к родному краю, к родной культуре, к родному селу или городу, к родной речи – задача первостепенной важности, и нет необходимости это доказывать».*

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 квест – игры, приобщая ребят к культурному наследию «малой родины».

### **Этнокультурный подход в организации игры:**


1. При подготовке к игре (подготовка маршрута и вопросов) – знакомство с культурой народов, проживающих на территории района и Республики Татарстан, установление социального партнерства, изучение материалов.

2. Место проведения - Болгарский историко-архитектурный музей заповедник представлен как площадка для проведения игры для взаимодействия обучающихся, педагогов и всех социальных партнеров в сфере этнокультурного и поликультурного образования.

### Технологическая карта квест-игры «Болгар Дозор»

Элементы структуры	Требования к разработке квеста
Название	«Болгар Дозор»
Направленность квеста	Познавательное развитие
Вид квеста	образовательный квест; - по числу участников: групповой; -по продолжительности: кратковременный; -по содержанию: сюжетный; -по структуре сюжета: линейный -по форме проведения: игровой.
Цель	Создание условий для изучения этнокультурных особенностей Республики Татарстан для укрепления межнациональных отношений через подготовку и проведение квест-игры «Болгар-Дозор».
Задачи	1. Организация просветительской деятельности обучающихся, через изучение традиций народов республики. 2. Содействие профессиональному развитию педагогов, через активную форму работы с учащимися по приобщению к ценностям этнокультурного наследия; Привлечение внимание социальных партнеров и общественности к вопросам организации воспитания

	у обучающихся этнотолерантности, создание безопасной образовательной среды в поликультурном пространстве.
Планируемые результаты:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Участие в подготовительном этапе к игре: изучение материалов, экскурсии, в том числе в рамках Пушкинской карты – 100 % учащихся и педагогов района, а также республики.</li> <li>2. Участие в игре 100 % школ района, участие в игре школьников районов Республики Татарстан.</li> <li>3. Через организацию и подготовку к игре – повышение профессиональной компетенции педагогов в использовании инновационных форм и практик, повышение заинтересованности в использовании педагогом интерактивных форм и методов, а также сотрудничество с социальными партнерами.</li> </ol>
Виды детской деятельности	Игровая, коммуникативная, познавательно-исследовательская, двигательная
Продолжительность	180 минут
Возраст учащихся /целевая группа	14-17 лет/учащиеся школ района
Основное задание /основная идея	Создание экскурсионного маршрута/ развитие интереса к изучению и сохранению культурного наследия своей малой родины
Сюжет и продвижение по нему	Сюжет: линейный. Продвижение построено по цепочке - выполнишь одно задание – получаешь следующее, пока не дойдешь до финиша.

<p>Задания /препятствия</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Памятный знак принятия Ислама.</li> <li>2. Монастырский погреб</li> <li>3. Музей на берегу реки Волги.</li> <li>4. Судилище болгарских ханов.</li> <li>5. Уменьшенная копия Большого минарета.</li> <li>6. Одна из четырех усыпальниц.</li> <li>7. Белая палата.</li> <li>8. Восточная палата.</li> <li>9. Православный храм.</li> <li>10. Ремесленная мастерская.</li> <li>11. Большое печатное в мире издание.</li> <li>12. Западные ворота.</li> </ol>
<p>Навигаторы</p>	<p>Маршрутный лист, памятники архитектуры, ссылка на гугл карту для построения маршрута</p>  <p><a href="https://clck.ru/YxN9H">https://clck.ru/YxN9H</a></p>
<p>Ресурсы</p>	<p>Временные ресурсы.</p> <p>Ресурсы территории: территория заповедника, в границах которой происходит перемещение.</p> <p>Информационные ресурсы: карточки с заданиями,</p>
<p>Критерии оценивания деятельности обучающихся</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Не забывает цели (задачи) работы.</li> <li>• Сотрудничает с другими членами группы.</li> <li>• Принимает участие в совместной работе.</li> <li>• Находит и исправляет ошибки.</li> <li>• Работает, не мешая другим.</li> <li>• Вежлив со всеми членами группы.</li> <li>• Честно выполняет свою часть работы.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ищет пути улучшения работы группы.</li> <li>• Осознает ответственность за общее дело.</li> </ul>
Итог квеста	<p>Решена проблема - создан экскурсионный маршрут выходного дня.</p>  <p><a href="https://clck.ru/YxMmQ">https://clck.ru/YxMmQ</a></p>
Используемые источники	<p><a href="http://www.bolgar.info/">http://www.bolgar.info/</a> Сайт Великий Болгар. Болгарский государственный историко-архитектурный музей-заповедник</p>

**Актуальность данного проекта** заключается в том, что любовь к родине начинается с любви к своей малой Родине – родному городу, селу, краю. Знание истории малой Родины – это основа патриотизма и счастливого будущего нашей страны.

**Тип задания веб-квеста:** предложен 1 маршрут, состоящий из вопросов и заданий, после прохождения маршрута необходимо составить экскурсионный маршрут и опубликовать его в Инстаграмм с хештэгом #БолгарДозор.

**Продуктом проектной деятельности** является веб-квест, в который включены материалы исследовательских работ учащихся МБОУ «Бураковская СОШ» Хайруллиной Регины, Евдокимова Вадима, Гадулбаровой Зарины, Шарафиевой Ильзии, Киямовой Эндже, Архиповой Алены, по достопримечательностям Болгарского государственного историко-архитектурного музея - заповедника, документы Болгарского архива и краеведческого музея.

**Проект: «Создание краеведческого Веб-квеста «Болгар Дозор»»** имеет *практико-ориентированное значение*, потому что все собранные и

оформленные материалы помогут всем желающим в форме игры знакомиться с историей культурного наследия малой родины.

## Основная часть

### **Подготовка и проведение образовательного квеста.**

*Как составить образовательный квест-игру? С чего начать?* Чтобы ответить на эти вопросы, необходимо определить последовательность действий. Последовательность действий по разработке квест-игры:

**Шаг 1.** Определяем вид квест-игры, который будет создан. От вида квест-игры зависит форма его проведения (на уроке или вне урока), количество времени и творческих усилий на его подготовку.

**Шаг 2.** Определяем тему и название квест-игры. Тема выбирается из учебной программы. К выбору названия квеста стоит подойти творчески. Оно должно вызывать любопытство, содержать интригу, пробуждать интерес и желание узнать: «Что дальше?» Название квест-игры координатор придумывает, как правило, самостоятельно.

**Шаг 3.** Готовим проблемное вступление, которое должно быть составлено с учетом возрастных и психологических особенностей обучающихся. Так, для обучающихся основной и старшей школы сюжет квеста может носить творческий характер, содержать загадку или тайну, которую необходимо разгадать. Но сюжет должен быть обязательно захватывающим, способным вызвать желание у обучающихся экспериментировать, размышлять, искать.

**Шаг 5.** Придумываем роли для участников квеста. Назначаем штаб для подготовки материала. Количество членов штаба зависит от количества команд, участвующих на квест-игре. В штабе будут теоретики и практики. Теоретики будут готовить материал для квеста, а практики займутся разработкой маршрута и конвертов с заданиями.

**Шаг 6.** Готовим конверт со справочным, иллюстративным, дидактическим раздаточным материалом – кейс (накопитель). Подбираем справочный материал и иллюстрации по теме квеста, составляем список информационных

ресурсов и формируем справочные материалы и другие информационные источники (это могут быть ссылки на интернет-источники, закладки в справочниках или энциклопедиях на материал по теме квеста, рисунки, схемы, иллюстрации и др.).

**Шаг 7.** Составляем правила игры. В квесте правило игры – это то, что нужно сделать обучающимся, чтобы узнать или найти решение задачи. Правила игры должны включать в себя этапы работы с подготовленным учителем материалом в кейсе. К правилам могут относиться следующие действия: Правила командной игры: объединиться в команду, поставить задачу коллективной работы в квесте; выбрать роль; исходя из выбранной роли, изучить материал источников и получить информацию из ссылок на интернет-источники, которые подготовил учитель; выполнить задание в соответствии с выбранной ролью; составить и представить отчет о выполненном задании квеста.

**Шаг 8.** Проводим квест.

Подготовка к проведению квеста включает: составление плана действий по проведению; продумывание и подготовка каждого пункта (этапа) плана; расчет времени на проведение всего квеста и отдельных его этапов; организация пространства для проведения игры.

Шаг 9. Подводим итоги и оцениваем работу команд.

- Подведение итогов и оценка работы обучающихся в «живом» квесте осуществляется сразу после его проведения.

**Этапы:**

-предварительный (формирование команд, определение ответственных на станциях , разработка заданий, маршрутных листов);

-организационный (участники игры собираются в назначенный день и час, разъяснение правил игры);


-квест-игра «Болгар Дозор»;

-подведение итогов.



**Начало игры.** Участники игры начинают квест-игру в Болгарском государственном историко-архитектурном музее -заповеднике. Финиш, подведение итогов здесь же.

<b>№ п/п</b>	<b>Содержа ние</b>	<b>Задания квеста</b>	<b>Материал ы и условия</b>
1	<b>Организационный этап</b>		
1.1.	Слово ведущего (проблемная ситуация, переключение внимания детей на предстоящую деятельность)	<p>Дети организуют группы.</p> <p>- Добрый день! Дорогие ребята, все вы знаете, что история любого города отражает не только историю своего края, но и историю всей страны. Эта история прослеживается в названиях улиц, площадей, памятников.</p> <p>Знакомясь с памятными местами, мы переворачиваем странички истории страны, города, восстанавливаем в памяти события далеких лет. Зачем все это нужно, спросите вы? Без знания настоящего и прошлого страны не может быть будущего. Поэтому сегодня мы хотели бы провести игру – краеведческий квест, посвященный культурному наследию малой Родины. Их украшают не только памятники, но и настенные украшения (лепнина, барельефы). Они-то и станут объектами-подсказками в нашей игре.</p> <p style="text-align: center;"><b>Правила игры</b></p> <p>В игре участвуют команды по пять-шесть человек. Место проведения: территория Болгарского музея-заповедника. Команды начинают движение по маршруту с интервалом 10-15 минут.</p>	

		<p>Цель нашей игры – выявить лучшую команду знатоков истории нашего города, которые обладают не только хорошими знаниями по краеведению, но и умеют хорошо ориентироваться на местности.</p> <p><b>Внимательно прослушайте правила игры.</b></p> <p>Игра включает в себя движение по маршруту, на котором расположены точки, местоположение которых закодировано. Цель нашей игры – поиск разгадки о нашем крае, которое необходимо собрать командам, отвечая на вопросы по краеведению, вразброс спрятанные в 12 закодированных местах.</p>	
1.2.	<p>Эмоциональный настрой, деление на команды, тест на внимательность</p>	<p><b>Алгоритм поиска следующий:</b></p> <p>В начале игры команда получает маршрутный лист, на котором обозначены памятники обширного городища. Каждая команда начинает свой маршрут с точки, выбранной жеребьевкой. Задача участников определить месторасположение и отметить на карте кружочком. На месте старта координатор выдает задание. После нахождения каждого памятника архитектуры, представитель команды связывается по телефону с координатором игры и сообщает ответ. Если ответ правильный, команда получает следующее задание. Если ответ не дан или не верен, то координатор предлагает дополнительную подсказку. Контрольное время прохождения всего маршрута не более 180 минут. По окончании игры участники получают QR – код для заполнения электронной гугл карты, где отмечают пройденный маршрут. Ссылка на построенный маршрут выкладывается в Инстаграмм под хештегом</p>	

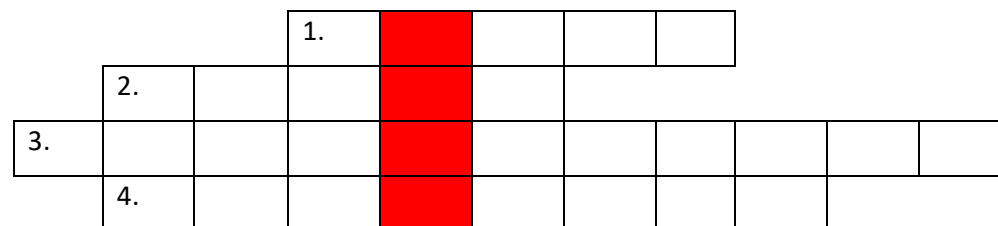
		<p>#БолгарДозор#Экскурсионныймаршрутвыходногодня. Побеждает команда, прошедшая маршрут за наименьшее количество времени и справившаяся со всеми заданиями, сумевшая в конце игры составить экскурсионный маршрут.</p> <p>Создайте группу в Ватсапе под номером 1. Включайте координатора в свою группу. Только после этого вы получите первое задание. Во время игры нельзя звонить координатору. Если Координатор нарушает условия игры, вы можете позвонить начальнику штаба (<i>номер телефона начальника штаба</i>) . Если у вас есть вопросы, присылайте аудиовопрос. Своевременно выполняйте указания координатора!</p>	Создают группу в ватсапе
2.	<b>Деятельностный этап</b>		
2.1	<p>Прохождение испытаний по навигаторам, выполнение заданий по</p>	<p><b>1.Памятный знак принятия Ислама.</b></p> <p>Одно из важнейших сооружений города Болгар. Является главной площадкой для проведения мероприятий и праздников, посвященных принятию ислама. В центральном зале здания самой большой печатный Коран.</p> <p><b>Задание:</b> найдите объект. Встаньте и спойте песню «Туган тел» в стиле рэп. Снимите Видео и пришлите мне.</p> <p><b>2. Монастырский погреб (северный мавзолей)</b></p> <p>Внутри этого сооружения находятся надгробия, найденные на территории Болгарского городища.</p> <p><b>Задание:</b> найдите объект. Сделайте селфи перед сооружением и выложите в Instagram под хэштегом” Болгар - Дозор". Отправьте мне ссылку или скриншот.</p>	<p>Задание получают от координатора по WhatsApp находят объект, отмечают на карте, выполняют задание, отправляют</p>

<p>правилам игры</p>	<p><b>3. Музей на берегу реки Волги.</b></p> <p>Тюрба болгарских Аксакалов. В этом сооружении размещены экспозиции, сравнивающие различные эпохи, начиная с XI века и до наших дней.</p> <p><b>Задание:</b> напишите стихотворение, посвященное писателю А. Алишу. Снимите видео, читая стихотворение на фоне этого сооружения, пришлите мне.</p> <p><b>4. Судилище болгарских ханов.</b></p> <p>По некоторым предположениям это здание было местом суда. Позже его превратили в коптильный цех, поэтому и внутри, и снаружи он был окрашен в черный цвет.</p> <p>Сделайте селфи со своей командой возле этого сооружения, отработайте задания и отправьте их вместе.</p> <p><b>Задание:</b> ответьте на вопросы о жизни и творчестве Г. Тукая.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Как зовут маму Тукая?</li> <li>2. Из какой семьи происходил отец Тукая, кем он был?</li> <li>3. Какую деревню Тукай называет “местом, где открылся мой первый взор”?</li> <li>4. Кого из русских поэтов Тукай признает своими наставниками?</li> <li>5. Как называется медресе в Уральске?</li> </ol> <p><b>5. Уменьшенная копия Большого минарета.</b></p> <p>По преданию, это сооружение было заложено на месте захоронения “болгарских святых”. На верхнюю площадку башни ведет 40-метровая извилистая лестница.</p>	<p>ответ координатору</p>
--------------------------	---	-------------------------------

Сделайте селфи со своей командой возле этого сооружения, разгадайте кроссворд и отправьте их вместе.

**Задание:** кроссворд

1. Черный кот в которую дверь заходит?
2. Друг козы из сказки Г.Тукая “Гали и коза”.
3. Бу язучы елларда Минзэлэдә кем булып эшли?
4. В черном море камень что делает?



**6. Одна из четырех усыпальниц.**

На территории древнего города сохранились руины 4 турбин 14 века. Как называется Северная из малых башен?

**Задание:** Придумайте татарский рэп, отражая состояние современного татарского языка. Запишите на аудио и пришлите мне.

**7. Белая палата.**

Одна из общественных бань. Это сооружение свидетельствует о хорошем развитии строительной техники в Болгарах и высоком уровне благоустройства города.

**Задание:** Детский писатель – сказочник, фронтовик, родом из Спасского района, ответьте на вопросы по биографии этого писателя.

Кроссворд, находят объект, отмечают на карте, разгадывают кроссворд, делают фото, отправляют координатору.

	<p>1. Одна из любимых работ в детстве. С этой профессией связана и сказка.</p> <p>2. В какой газете печатаются его первые стихотворные произведения ?</p> <p>3. Кем он себя называет, выступая перед людьми?</p> <p>4. Как называется его первая сказка?</p> <p>5. В честь кого называет своего сына его именем ?</p> <p><b>8. Восточная палата.</b></p> <p>Она была первой и самой большой общественной баней в Болгарии. Сохранились лишь руины этого сооружения.</p> <p><b>Задание:</b> найдите это здание и рекламируйте Заповедник, снимите видео, пришлите мне.</p> <p><b>9. Православный храм.</b></p> <p>Здание построено на средства казанского купца Михляева. Воздвигнуто на месте предполагаемого Ханского дворца.</p> <p><b>Задание:</b> На фоне этого здания голосом и поведением «Нурминского» спойте песню Ф.Тямаева “Сайра, сайра сандугач” и пришлите видео</p> <p><b>10. Ремесленная мастерская.</b></p> <p>Место изготовления гончарной посуды и чеканки монет. Рядом сувенирные лавки.</p> <p><b>Задание:</b> зайдите в помещение и возьмите интервью у работающего в нем человека или туриста. Снимите Видео и пришлите мне. Тема:”Родной язык”.</p> <p><b>11. Большое в мире печатное издание.</b></p>	<p>Создают экскурсионный маршрут выходного дня на компьютере координатор а и выставляют в Инстаграмм</p>
--	---	--

		<p>В центральном зале здания представлен самый большой в мире печатный Коран, отпечатанный в Италии на специальной бумаге, весом 500 кг.</p> <p><b>Задание:</b> зайдите в музей и расскажите об экспонатах. Снимите видео и пришлите мне.</p> <p><b>12. Западные ворота</b></p> <p>Остатки оборонительных сооружений и защитного рва располагаются на западной стороне музея-заповедника.</p> <p><b>Задание:</b> Предоставьте начальнику штаба карту-схему экскурсионного маршрута с нанесением контрольных точек</p>	
3	<b>Рефлекси вный этап</b>	Вам понравилась игра? Что было особенно интересно? Что удивило? Что было трудно? Всё ли получилось так, как хотелось? Это была игра, а если бы в жизни такое произошло, то...?	
4	<b>Самооцен ка</b>	-Оцените свою работу	Листы самооценки
5	<b>Вручение грамот</b>	- И напоследок, я хочу вас поблагодарить и порекомендовать всем, кто еще не совсем знаком с историей нашего города, посетите музей - заповедник  Награждение участников игры.	Вручением грамот