

**Школьный музей: новые возможности.**

**Номинация №3 «Музейная игра»**

**Возрастная категория: 10-12 лет**

**Автор: учитель истории**

**ГБОУ Школа №338 имени героя СССР**

**Авдеева А.Ф.**

**Мельникова Елена Николаевна**

**Москва 2019**

# Сценарий

## Квест-игры «Музейные тайны»

**У всего есть история - у города, у страны, у человека. У школы не исключение. Эта маленькая часть исторического наследия оставлена нам предками.**

**Наш школьный музей – это место где можно узнать много всего интересного. Он создавался с душой, с любовью, с желанием поведать новое о простых вещах, за которыми раскрывается подчас целый мир. Музей ждёт вас. Двери музея всегда открыты. И помните - без прошлого невозможно и будущее.**

**Цель:** продолжить знакомство с предметами быта, утварью наших предков, их образом жизни. **Задачи:** Знакомство с предметами быта, их практической направленностью.

Развитие внимания, наблюдательности, умения работать в группе, познавательного интереса, творческих способностей.

Воспитание уважения к людям труда, к историческому прошлому малой родины.

**Место проведения:** школьный музей

**Оборудование:** карточки с загадками, предметы быта, фотографии.

Перед началом занятия ребята делятся на две команды.

Ход занятия. Учитель: Добрый день, ребята! Сегодня наша встреча посвящена предметам быта и домашнего обихода северных крестьян. Наш школьный музей накопил много загадок, которые сочиняли учащиеся. Мы устроим небольшое соревнование. Перед вами музейный экспонат –шкатулка. А сегодня я поместила в нее карточки с загадками. Каждая команда по очереди достает загадку и дает ответ. Но если отгадки нет, то право ответа передается второй команде. После того, как вы дадите ответ на загадку, вам

необходимо разъяснить, как использовали данный предмет наши предки. Итак, начинаем игру!

### **1 задание. Игра «Найди соответствия» (Для детей 8-12 лет)**

Задачи:

- Познакомить с предметами старины и их использованием
- Познакомить с устаревшими словами (историзмами)

Ребята делятся на 2 команды (4-5 чел.). И садятся по обе стороны длинного стола. Им раздаём большие (формат А-4) фотографии музейных предметов (лапоть, рубель, серп, прялка, самовар, радио, кринка, валёк, скалка, утюг, весы, керосиновая лампа, ухват). По 6 каждой. Посередине стола – карточки с названиями в 2-х экземплярах. Они должны правильно подобрать соответствия, а потом рассказать, как использовалась вещь в быту. Судит жюри – оставшиеся не в команде кружковцы. Побеждает команда, которая быстро и правильно нашла соответствия и рассказала о применении вещей.

***2 задание. Загадки. Участники игры получают тексты загадок. Отгадывают предметы и находят их среди экспонатов музея.***

Книзу узок, верх широк,  
Не кастрюля ... (чугунок)

Привяжешь – пойдут,  
Отвяжешь – останутся (лапти)

Идет пароход —  
То взад, то вперед,  
А за ним такая гладь —  
Ни морщинки не видать. (утюг)

Четыре ноги,  
Два уха,  
Один нос  
Да брюхо. (Самовар)

Рогат, да не бык,  
Хватает, да не сыт,

Людам отдаёт,  
А сам на отдых идёт.  
(Ухват.)

Синее море,  
Стеклянные берега,  
Плавают утка,  
Горит голова.  
(Керосиновая лампа.)

Воду дед носил с утра,  
Каждый раз по два ведра,  
На плечах дугой повисло.  
Держит ведра... (коромысло).

Конь черен – в огне проворен. (кочерга)

На липе сижу, сквозь лён гляжу, березой трясую (прялка)

**Задание.** Вы отгадали название разных предметов, находите их и отвечаете для чего служат.

Рубель - служил для стирки и глажки белья.

Печь - служила средством обогрева избы, приготовления пищи, а также на ней спали старики и маленькие дети.

Ухват - с помощью ухвата женщина вытаскивала из печи горячий чугунок, чтобы не обжечь руки.

Шинковка - приспособления для резки капусты

Точило - приспособление для заточки ножей, кос.

Серп - приспособление для срезания травы

Примус - горелка

Подзор - декоративное кружево для украшения постели, или стола

Крынка - кувшин

Ходики - часы

Молодцы ребята все предметы назвали правильно

**4 задание.**

Уберите лишние слова в тексте:

1. В древней в избе стояли: стол, лавки, книжный шкаф, печь, сундук, диван.

2. Уберите лишние предметы на столе: «В древнем Борисоглебске в доме готовились к обеду. На столе стояли миски, тарелки, горшки, ложки, вилки, салфетки.»

### **Заключение**

Экскурсия в форме музейной игры – это уникальное сочетание игры и познавательного процесса, в ходе которого происходит знакомство с особенностями, историческими фактами.

Большинство информации участники игры получают не от экскурсовода в виде лекции, а добывают самостоятельно. Таким образом, повышается мотивация участников, за счет соревновательной формы игры добавляется азарт, что позволяет получить незабываемые и яркие эмоциональные переживания. Таким образом происходит знакомство с историко-культурной средой школьного музея, 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. А включение в процесс активной игровой технологии положительно влияет на интеллектуальную и эмоционально-ценностную сферы детей. Это дает педагогу возможность нестандартно подойти к внеурочной деятельности и преобразовывать учебный процесс – из скучного однообразного в радостный, охотно выполняемый