

Методическая разработка.

«Игровая программа – квест «В гостях у И.Е. Репина. Пенаты».

Пояснительная записка

Методическая разработка игровой программы «В гостях у И.Е. Репина. Пенаты» адресована педагогическим работникам, осуществляющим воспитательную деятельность с учащимися в области изобразительного искусства.

Методическая разработка включает в себя описание игровой программы «В гостях у И.Е. Репина. Пенаты», дидактический материал к игре (приложения 1, 2, 3).

Место проведения: парковая зона Музея-усадьбы И.Е. Репина «Пенаты»

Педагогическая технология: игровая, форма проведения – квест.

Целевая аудитория: учащиеся 6-12 лет и родители.

Цель игры:

- Приобщение к наследию выдающегося русского художника Ильи Ефимовича Репина.

Задачи:

- *Формирование у участников (детей и родителей) более глубокого понимания творчества Ильи Ефимовича Репина.*
- *Развитие познавательной активности и исследовательских навыков.*
- *Содействие укреплению взаимодействия и коммуникации между детьми и родителями в контексте изучения культурного наследия.*
- *Развитие критического мышления, творческих способностей и функциональной грамотности.*
- *Формирование представлений о различных аспектах художественной деятельности в увлекательной и доступной форме.*
- *Развитие умения работать в команде, решать задачи и анализировать информацию.*

Методы и приёмы:

- Игровой приём: создание игровых ситуаций.
- Поисковый метод: использование музейных локаций для поиска подсказок и решения задач.
- КТД: совместная работа родителей и учащихся в группах.
- Метод рефлексии: получение обратной связи, эмоционального отклика на игру.

Структура и этапы реализации игры:

Подготовительный этап:

Экскурсия учащихся и родителей в Музей-усадьбу И.Е. Репина «Пенаты» с целью знакомства с жизнью и творчеством И.Е. Репина.

ЭТАПЫ ИГРЫ

1. Организационный

Формирование команд. Объяснение задач игры. Ознакомление с правилами игры, раздача стартовых карт с заданиями.

2. Основной этап, деятельностный:

Ведущий (педагог) кратко рассказывает об истории парка Музея-усадьбы И.Е. Репина «Пенаты» и задаёт вопросы по содержанию экскурсии.

Цель: Развитие навыков поиска информации, работы в команде, логического мышления.

Действия:

Участники в составе команд получают серию заданий, которые требуют поиска информации в пространстве парка, разгадывания ребусов и выполнения творческих задач.

Для выполнения заданий участники получают подсказки, находящиеся в конвертах, для определения локаций в пространстве парка музея.

Взаимодействуют с другими участниками и ориентируются на местности по карте. Задания отражены в Приложении 2.

3. Заключительный этап:

Цель: Подведение итогов игры и рефлексия, оценка результатов.

Действия:

- Проведение общего обсуждения: что понравилось участникам, какие задания были наиболее сложными.
- Рефлексия с родителями и детьми по поводу того, чему они научились, как прошел процесс совместной работы.
- Награждение всех участников сертификатами или маленькими памятными подарками.

Оценка результатов:

- Оценка активности участников в ходе выполнения заданий.
- Анализ успешности выполнения заданий и выявление команд, которые проявили лучшие результаты.
- Обсуждение достижения целей игры с детьми и родителями по завершении мероприятия.
- Важно использовать не только количественную оценку (например, количество правильных ответов), но и качественную (как именно дети и родители сотрудничали, насколько их взаимодействие было продуктивным).

Ресурсы:

- Музейная экспозиция Ильи Репина в музее «Пенаты», парк музея «Пенаты».
- Интерактивные задания: карты, загадки/задания/ребусы, листы для записи ответов, материалы для творческих заданий.
- Мобильные устройства или планшеты, карта-схема парка.

Задания для квеста отражены в Приложениях 1,2,3.

Результаты игры:

Применение интерактивной игровой технологии:

- стимулировало познавательную активность учащихся, что позволило погрузить участников квеста в атмосферу жизни и творчества художника;
- содействовало укреплению взаимодействия и коммуникации между детьми и родителями в контексте изучения культурного наследия;
- способствовало развитию критического мышления, творческих способностей и функциональной грамотности участников игры;
- формированию представлений о различных аспектах художественной деятельности в увлекательной и доступной форме;
- способствовало пониманию принципов создания художественных произведений и глубоких процессов феномена изобразительного искусства;
- стимулировало к дальнейшему совместному исследованию творчества И.Е. Репина и других отечественных художников;
- способствовало воспитанию уважительного отношения к культурному наследию России.

ДОРОЖНАЯ КАРТА ПЕДАГОГА

<p>1 Локация Находят благодаря: КООРДИНАТЫ</p>	<p>РЕБУСЫ ПОДАРКИ: Блокнотики для зарисовок ЛОКАЦИЯ: БАШЕНКА ШЕХРЕЗАДЫ</p> <p><i>НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТЬ</i></p>
<p>2 Локация Находят благодаря ключу: ОТРАЖЕНИЕ</p>	<p>ПОДАРКИ: мыльные пузыри ЛОКАЦИЯ: ХРАМ ОЗИРИСА И ИСИДЫ РЕБУСЫ</p> <p><i>ВДОХНОВЕНИЕ</i></p>
<p>3 Локация Находят благодаря ключу: ЛАБИРИНТ</p>	<p>ПОДАРКИ: наклейки ЛОКАЦИЯ: БЕРЕЗВАЯ АЛЛЕЯ ЗАГАДКИ: составить из 1-ых букв слово</p> <p><i>КРАСОТА</i></p>
<p>4 Локация Находят благодаря ключу: КОД</p>	<p>ПОДАРКИ: ПИКНИК ЛОКАЦИЯ: ЗАЛИВ ЗАДАНИЕ: КАРТИНА И,Е, РЕПИНА (наподобие МОРСКАЯ ФИГУРА) НА МЕТСЕ ЗАМРИ</p> <p><i>ЗАПЕЧАТЛЕНИЕ</i></p>

Задания для проведения квеста

Задание 1. Ключ НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТЬ

В этом задании команды на скорость должны отгадать загаданное в ребусах слово. Выигравшая команда получает подарок.

ПОДАРКИ: Блокнотики для зарисовок

ЛОКАЦИЯ: БАШЕНКА ШЕХРЕЗАДЫ, находят благодаря заданным координатам

РЕБУСЫ:

1.



4,5 = ЛЮ



~~Д~~ НИЕ

2.



~~Р~~ АТ



~~К~~ Н

3.



Задание 2. Ключ ВДОХНОВЕНИЕ

В этом задании команды на скорость должны отгадать загаданное в ребусах слово. Выигравшая команда получает подарок.

ПОДАРКИ: мыльные пузыри

ЛОКАЦИЯ: Храм Осириса и Изида, находят благодаря разгадке отражения

РЕБУСЫ

1.



1 = X



3 = НИЕ

2.

В



~~3,4~~ X



~~Щ~~ E

3.



2,3 = Н



3 = E

Задание 3. Ключ КРАСОТА

Здесь ребята должны отгадать загадки, а кодовое слово для получения подарка составить из первых букв отгаданных слов. Один человек от команды записывает отгаданные слова, слова можно называть только по поднятой руке от команды, иначе баллы не засчитываются.

ЛОКАЦИЯ: Берёзовая аллея, находят благодаря разгаданной загадке-лабиринту

ПОДАРОК : наклейки

ЗАГАДКИ:

1. Белые, цветные бывают, В банках разных проживают, Чтобы их наносить, Водичей нужно разводить! Ответ: КРАСКИ.

На палитре девицы,
Цветные сестрицы,
Лист бумажный красят,
Когда кистью мажут!
Ответ Краски.

Художники и маляры,
В работе пользуются,
Стены красят, холсты,
Ярким цветом, сочным!
Ответ Краски.

Был ватман белый, Стал цветной, Художник кисть, Во что макнул?
Ответ **Краски.**

2. Он бывает подготовительный, а бывает самостоятельный. Это точно то, что каждый из вас делал. РИСУНОК

3. Нанесет она узор
Очень трепетный и нежный
Будь то небо или бор,
Иней тонкий белоснежный,
Зеленеющий апрель –
Всё раскрасит... (**акварель**)

4. Инструмент для лепки скульптуры СТЕК

5. Самое главное в художественном произведении – передать... (ОБРАЗ)

6. В пузырьке ее найдем,
Контур тонко обведем.
Кто запачкался - под душ!
Очень ярко красит... (ТУШЬ)

7.
Вы меня перелистали -
Как в музее побывали.
Космос на одной странице,
На другой странице - дом,
На последней - хвост жар-птицы.
А всё вместе я - ... (АЛЬБОМ)

Задание 4. Ключ ЗАПЕЧАТЛЕНИЕ

ПОДАРКИ: пикник для всех участников выезда

ЛОКАЦИЯ: берег Финского залива, находят благодаря разгаданному коду.

ЗАДАНИЕ: Дети и родители, разделённые на группы, получают в конверте по репродукции И. Е. Репина («Бурлаки на Волге», «Запорожцы пишут письмо турецкому султану», «Не ждали»), и их задача – с помощью своих тел представить подобие картины.

После того, как другие команды отгадывают картину, команда-игрок получает в конверте часть слова «запечатление». Сложив все части слова, команды сообща получают последний ключ квеста, и, сложив все ключи получают ответ о важнейших компонентах, необходимых для художественного творчества художника. В качестве главного приза выступает общий пикник и игры на песке.

КОМАНДА _____

Запиши отгаданные слова

1.

2.

3.

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	

4.

РЕЙТИНГОВАЯ ТАБЛИЦА

Баллы ставятся по принципу: Кто быстрее отгадал – тому 1 балл, кто 2 – 2 балла, кто 3-й – 3 балла.

Выигрывает та команда, которая заработала меньше всего баллов

КОМАНДА 1	КОМАНДА 2	КОМАНДА 3	ЗАДАНИЕ
			1
			2
			3
			4

Фотоотчёт о проведённом квесте





