

УПРАВЛІННЯ ОСВІТИ І НАУКИ
ЧЕРКАСЬКОЇ ОБЛАСНОЇ ДЕРЖАВНОЇ АДМІНІСТРАЦІЇ

КОМУНАЛЬНИЙ НАВЧАЛЬНИЙ ЗАКЛАД
«ЧЕРКАСЬКИЙ ОБЛАСНИЙ ІНСТИТУТ ПІСЛЯДИПЛОМНОЇ ОСВІТИ
ПЕДАГОГІЧНИХ ПРАЦІВНИКІВ ЧЕРКАСЬКОЇ ОБЛАСНОЇ РАДИ»

ЛАБОРАТОРІЯ-ЦЕНТР ЗОВНІШНЬОГО НЕЗАЛЕЖНОГО ОЦІНЮВАННЯ ТА
МОНІТОРИНГУ ЯКОСТІ ОСВІТИ

ДЕПАРТАМЕНТ ОСВІТИ ТА ГУМАНІТАРНОЇ ПОЛІТИКИ
МІСЬКИЙ МЕТОДИЧНИЙ КАБІНЕТ УСТАНОВ ОСВІТИ

УКРАЇНСЬКА ЛІТЕРАТУРА
5-9 класи
КВЕСТИ

(скорочений варіант)

Черкаси
2017

Рекомендовано до друку вченою радою КНЗ «ЧОПОПП ЧОР».
Протокол №1 від 20.02.2017 року

Авторський творчий колектив у складі:

Рибалки Світлани Миколаївни, учителя української мови та літератури Черкаської спеціалізованої школи I- III ступенів №28 ім.Т.Г.Шевченка; керівника групи; **Борозенець Оксани Миколаївни**, учителя української мови та літератури Черкаської загальноосвітньої школи I – III ступенів № 2; **Задорожньої Ольги Миколаївни**, учителя української мови та літератури Черкаської спеціалізованої школи I-III ступенів № 3; **Короткої Лілії Вікторівни**, учителя української мови та літератури Черкаської загальноосвітньої школи I-III ступенів № 19;

Нестеренко Ольги Володимирівни, учителя української мови та літератури Черкаської спеціалізованої школи I-III ступенів № 17; **Серкової Наталії Миколаївни**, учителя української мови та літератури Черкаської загальноосвітньої школи I-III ступенів № 6; **Скринник Оксани Миколаївни**, учителя української мови та літератури Черкаської загальноосвітньої школи I-III ступенів № 19; за загальною редакцією **Бондаренко Олени Андріївни**, завідувача лабораторії-центру зовнішнього незалежного оцінювання та моніторингу якості освіти Черкаського обласного інституту післядипломної освіти педагогічних працівників Черкаської обласної ради; **Чмигової Олени Олександрівни**, методиста Черкаського міського методичного кабінету установ освіти.

Рецензенти:

Крутенко О.В., доцент кафедри педагогіки комунального навчального закладу «Черкаський обласний інститут післядипломної освіти педагогічних працівників Черкаської обласної ради»;

Ющенко Л.О., методист лабораторії гуманітарних дисциплін комунального навчального закладу «Черкаський обласний інститут післядипломної освіти педагогічних працівників Черкаської обласної ради»;

Овсюк В.М., учитель української мови та літератури Черкаської ЗОШ I-III ступенів №5.

Українська література. 5 – 9 класи. Квести / За заг. ред. О. А. Бондаренко, О. О. Чмигової. – Черкаси: КНЗ «ЧОПОПП ЧОР», 2017. – 80с.

Збірник складається з квестів з української літератури для учнів 5 – 9 класів, що охоплюють матеріал навчального курсу згідно з чинними програмами.

Використання вчителем запропонованих квестів сприятиме не тільки формуванню в учнів компетентностей і компетенцій, актуалізації знань із української літератури, а й формуванню громадянина, інтелектуально-розвинутої, духовно і морально зрілої особистості, готової до діяльності, конструктивних творчих дій із метою досягнення ними поставленої цілі.

Така інноваційна форма роботи з учнями допоможе вчителю визначити рівень засвоєння навчального матеріалу, прогалити у підготовці учнів із предмету, а також спроектувати заходи з метою їх усунення.

Квести доцільно застосовувати на етапі завершення роботи над літературною темою чи як підсумкову контрольну роботу за семестр, рік.

Збірник розрахований на вчителів-словесників, методистів, студентів філологічних факультетів педагогічних вищих навчальних закладів, слухачів курсів підвищення кваліфікації.

Вступ.....	4
«Подорож у часі». Із теми : «Світ фантазії, мудрості». 5 клас.....	5
«Світ який — мереживо казкове!..» Казковий лабіринт за творами, вивченими протягом навчального року. 5 клас.....	20
«Розгадай таємницю». Із теми: «Пригоди і романтика». 6 клас.....	30
«Шлях до Тараса» . За творчістю Т.Г.Шевченка. 6 клас.....	39
«У пошуках загубленого скарбу». За творами, вивченими протягом навчального року. 7 клас.....	47
«Як перемогти дракона, або Про лицарів і чудовиськ». За творами Ю. Винничука та В.Чемериса. 8 клас.....	60
«Від давнини до сьогодення...» За творами, вивченими протягом навчального року. 9 клас.....	67

ВСТУП

Компетентнісний підхід у шкільній освіті є інноваційним засобом її модернізації, а набуття учнями ключових, предметних компетентностей і компетенцій – основою методики викладання предметів. Це, у свою чергу, спрямовує педагогічних працівників на нові підходи щодо відновлення змісту навчання з орієнтацією на ключові компетентності, оволодіння якими дозволить учням вирішити різні проблеми в професійному, соціальному, повсякденному житті.

Так сьогодні однією з інноваційних форм роботи з учнями на уроці та в позаурочній діяльності став квест – інтелектуально-динамічна гра, суть якої полягає у проходженні командою вказаного маршруту за умови виконання різноманітних завдань. Важливою функцією такої форми роботи є внутрішня мотивація (самотивація) до вивчення предмета, зокрема: засвоєння школярами знань, умінь і навичок та формування ключових, предметних компетентностей і компетенцій, забезпечення активного долучення всіх учасників до творчих дій із метою досягнення ними поставленої цілі, згуртування дитячого колективу тощо.

Отже, квест, у першу чергу, формує такі ключові компетентності, як:

- *уміння вчитися* – самоорганізовуватися до пошукової діяльності;
- *загальнокультурну* – формувати особливості національної та загальнолюдської культури, духовно-моральні основи життя людини й людства; розвивати логічне, образне та нестандартне мислення, навички самостійної роботи, увагу, спостережливість;
- *інформаційну* – орієнтуватись в інформаційному просторі, опрацьовувати й узагальнювати інформацію з наочного матеріалу;
- *соціальну* – розвивати вміння працювати в колективі, у групах; уміння з повагою ставитись до вчителя та однокласників;
- *комунікативну* – учити учнів формулювати мету власної діяльності та робити висновки за її результатами;
- *здоров'язберезувальну* – викликати позитивні емоції шляхом ігрових вправ, а також навчати гідно сприймати і поразку, і перемогу.

Проведення квесту сприяє не тільки формуванню в учнів ключових компетентностей, а й предметних компетентностей та компетенцій, актуалізації наявних знань з української літератури, а також формуванню громадянина, інтелектуально-розвиненої, духовно і морально зрілої особистості.

Участь дітей у таких ігрових інноваційних заходах забезпечить створення сприятливих психологічних умов для ефективної взаємодії в групі, для самопізнання учасників гри.

Саме квест у формі захоплюючих пригод дає можливість учням *проявити свої знання, вміння та творчі здібності як у стандартній, так і в нестандартній ситуації*. Тож організація літературного квесту в кінці вивчення теми, семестру чи навчального року – ефективний метод зацікавлення учнів до поглиблення знань із предмету, формування в них якості національно свідомої, духовно багатой особистості.

«ПОДОРОЖ У ЧАСІ».
ІЗ ТЕМИ «СВІТ ФАНТАЗІЇ, МУДРОСТІ».
5 КЛАС

Мета: формувати предметні компетентності й компетенції відповідно до змістових ліній: *діяльній* – навчати переносити раніше засвоєні знання і вміння в нову ситуацію, формувати пізнавальну та пошукову активність учнів, вміння швидкого і творчого мислення; *емоційно-ціннісної* – формувати духовно-емоційний світ учнів, розвивати інтерес до художньої літератури; *культурологічної* – розвивати навички вдумливого та уважного читання, виховувати в учнів фундаментальні цінності українського народу; *літературознавчої* – розвивати дослідницькі риси, пам'ять, створюючи спеціальні умови для виконання комунікативних завдань.

Обладнання: медальйони у формі мушлів, конверти із завданням, маршрутні листи, ілюстративний матеріал (пазли ілюстрацій, ілюстрація до легенди «Чому в морі є перли і мушлі», малюнки до загадок), чисті аркуші паперу, олівці, ручки, перли.

Правила квесту

I етап.

Учні діляться на 3 команди; усі команди збираються в актовій залі, де на них чекають ведучі (учні 8 класів). Привітавши учасників квесту та пояснивши правила, ведучий роздає командам конверти із завданням: скласти з окремих літер (*див. додаток 1*), що зібрані в конвертах, слова-назви команд. Таким чином, у ході квесту гратимуть команди: «Байкарі», «Казкарі», «Фантасти». Команди обирають своїх капітанів та замісників.

II етап.

Ведучі роздають капітанам маршрутні листи (*див. додаток 2*), де у формі літер алфавіту зашифровані назви островів (номери навчальних кабінетів). Кожна буква відповідає цифрі, що є її порядковим номером в алфавіті. Ключ до розшифровки номерів кабінетів: А=1, Б=2, В=3. Наприклад, ААБ=112 кабінет. Прибувши до місця призначення, команда повинна дати визначення літературному терміну (він є умовно паролем для входу на острів). За неправильну відповідь команда втрачає 1 бал. Капітан віддає інструктору маршрутний лист, куди останній заносить бали, зароблені командою. Після виконання завдань команди мають швидко знайти наступний острів, розташований в одному з навчальних кабінетів, і пройти решту випробувань. Учні повинні відвідати 5 островів і за виконанні завдання отримати перли.

III етап.

Журі підбиває підсумки квесту та оголошує команду-переможця.

Інструкція для куратора станції (ПО – помічник організатора):

- ПО ознайомлює команди з послідовністю виконання завдань, регламентованим часом, критеріями оцінювання.
- ПО слідкує за дотриманням правил.
- ПО не має права давати підказки і надавати допомогу командам.

- За порушення правил при виконанні завдання ПО штрафує команди (штрафні бали).
- ПО робить відповідні записи у маршрутних листах команд.
- Після того, як усі команди пройшли відповідний етап, ПО підходить на «Фініш».

Інструкція для учнів:

1. Швидко розподілити ролі в команді. Капітан організовує роботу, відповідає за маршрутний лист, приймає остаточне рішення, а його замісник веде потрібні записи, вони разом із членами команди працюють над виконанням завдань.
2. Дотримуватися правил гри в команді: не перебивати один одного та інструктора. Намагатися дійти спільної думки.
3. Команди йдуть різними маршрутами, зустрічаються лише на старті та фініші.
4. Зі старту до фінішу кожному команду супроводжують квест-інструктори, яких представляє ведучий.
5. Команди мають право на додаткові підказки від ведучих, якщо їм складно розв'язати завдання. Однак за це на них накладаються штрафні санкції – кількість отриманих балів зменшується на 1 бал.
6. Завдання від ведучого команда отримує лише тоді, коли всі її члени будуть присутні на острові.
7. За недотримання правил гри або порушення маршруту команда карається штрафними додатковими хвилинами (2 хв.) до всього часу.

Сюжетна лінія: учні заздалегідь отримують завдання повторити твори теми «Світ фантазії, мудрості». Розробляються оцінювальні маршрутні листи для кожної команди з кодами станцій-островів. До програми квесту долучаються вчителі (або старшокласники), які будуть відповідальними за кожному станцію (ПО), контролюватимуть хід виконання завдань та виставлятимуть бали за правильні відповіді. На відповідних станціях прикріплюються таблички з назвами. Учні мають пройти ряд випробувань на різних островах та зібрати перли, давши правильні відповіді.

Маршрут: учасники команд повинні пройти за визначені хвилини такі станції-острови: «Міфи та легенди», «Народні перекази», «Народні казки», «Літературні казки», «Загадки, прислів'я та приказки», дійти до «Фінішу», але в різному порядку (відповідно маршрутного листа) та виконати запропоновані завдання.

Місце проведення: шкільне приміщення.

Час проведення: 1 година 30 хвилин.

Оцінювання: перемагає команда, яка виконала всі завдання, по-перше, швидше за всіх, по-друге, отримала найвищі оцінки за виконані завдання.

ХІД КВЕСТУ

I. Організаційний етап.

Подорож розпочинається в актовій залі.

Учитель-координатор. Щасливі ми, що народилися і живемо на такій чудовій землі – в Україні. Тут жили наші пращури, тут корінь українського народу. Особливо Україна славиться талановитими людьми, родючими землями і співучою мовою. А ще вона має скарбницю народної творчості. Ти хочеш знати, як жили, про що мріяли твої предки – читай міфи, легенди, перекази... Ти любиш фантазувати, переноситися уявою в незвичайні світи – читай казки.

Із давніх-давен наші пращури славилися неабияким розумом та кмітливістю, частина якої передалась і нам. І хоча мудрішає людина з віком, та прискорити цей процес можна самотужки, розвиваючи свій розум читанням цікавих книжок та дістаючи додаткові знання з усіх доступних джерел. І саме сьогодні під час проведення чудової пригодницької гри-квесту ми дізнаємося, якою є мудра людина і як вона може користуватися своєю мудрістю.

Ведучий 1. На шляху до перемоги вас, як і в житті, чекає ряд випробувань. Упевнені, що ви успішно їх подолаєте, і ми з нетерпінням вас будемо чекати, щоб привітати. У пригоді вам стануть знання, отримані на уроках української літератури, а також логіка, витримка, кмітливість, згуртованість і жага до перемоги.

Отож, побажаймо успіху командам-квесторам і привітаймо їх оплесками.

Ведучий 2. Квест – це справжнє випробування твоєї ерудованості, начитаності та інтелектуальних здібностей. Квест – це гра. Тому всі квестори розділені на 3 команди і переможе та, яка дасть правильні відповіді на всі запитання і якнайшвидше прийде до фінішу! Тож для початку назвемо наші команди і оберемо капітанів.

Квесторам подаються конверти з літерами, з яких вони складають слова-назви команд: байкарі, казкарі, фантасти.

Ведучий 1. А щоб гра пройшла без непорозумінь, дотримуйтеся правил.

Озвучення правил квесту

II. Старт

На мультимедійній дошці розміщено ілюстрацію до легенди «Чому в морі є перли і мушлі».

Ведучий 1.

Завдання. Дайте відповіді на запитання:

➤ Чи знайома вам ця ілюстрація? До якого твору усної народної творчості вона створена?

➤ Пригадайте, як пояснює легенда, чому в морі з'явилися перли і мушлі.

За кожну правильну відповідь команда, яка відповідає, отримує додатковий 1 бал.

➤ Давайте станемо на мить творцями і змінимо кінцівку.

Так, сльози дівчинки стали перлинами, та вона не встигла їх зібрати й віднести хлопцеві, бо золота черепаха не повірила у справжність почуттів закоханих і заховала перли глибоко в морі. І щоб зібрати їх, нещасна змушена пройти ряд випробувань. Та ми їй у цьому допоможемо. Повернемося в минуле і зберемо перли для закоханих.

Ось вам мушлі, а перли ви отримаєте в нагороду за правильно виконані завдання.

Кожному гравцю чіпляються медальйони у формі мушлів із зазначеною назвою команди.

Ведучий 2. Запрошую капітанів команд отримати маршрутні листи. Бажаємо вам успіхів та нових знань! І пам'ятайте, що саме від вас залежить доля закоханих.

III. 1 острів «Міфи та легенди»

Питання для паролю: що таке міф (легенда)?

Відповідь: Міф — це оповідь, яка пояснює походження певних речей, явищ, усього світу, через емоційно-чуттєві образи. Міф є основою різних релігійних систем, фольклорних традицій, художньої творчості.

Завдання 1. «Упізнайте героя» (див. додаток 3)

Кожна відповідь оцінюється 3 балами. За підказку знімається 1 бал. Підказкою на кожне із запитань є продовження уривку твору.

Завдання 2. «Я – ілюстратор»

Створіть ілюстрацію до одного із творів (міфу чи легенди) і презентуйте її, відповідаючи на питання: який фрагмент твору змальовано і чому саме цей? Тривалість виконання – до 5 хвилин. *Оцінюється 3 балами.*

IV. 2 острів «Народні перекази»

Питання для паролю: що таке народний переказ?

Відповідь. Народний переказ – усна народна розповідь про визначну історичну подію, відому історичну особу, улюбленого народного героя тощо.

Завдання 1. «Зберіть слова» (див. додаток 4)

Зберіть назви народних переказів. Кожне завдання оцінюється 3 балами. За підказку знімається 1 бал. Підказка – демонстрація малюнків.

Відповіді: 1. «Білгородський кисіль». 2. «Прийом у запорожці». 3. «Ой Морозе, Морозенку».

Завдання 2. «Пазли-ілюстрації» (див. додаток 5).

Складіть пазли-ілюстрації до народних переказів (1 картинка – 3 бали). Усього 9 балів. *(Учитель розрізає картинки по лініях розрізу, щоб учні могли зібрати пазли).*

Завдання 3. «Уважний читач» (див. додаток 6)

Дайте правильні відповіді «Так – ні». Кожне питання оцінюється 1 балом.

V. 3 острів «Народні казки»

Питання для паролю: що таке народна казка?

Відповідь. Народна казка – один із найдавніших жанрів усної народної творчості. Він виник ще в ті часи, коли люди не мали наукового знання, але намагалися дати пояснення явищам природи, тваринам, рослинам, усьому тому, що їх оточувало. У казках знайшли відображення уявлення давніх людей про добрі й лихі сили, про вплив природи на життя особистості, про чесноти й вади людей.

Завдання 1. «Відгадайте казку за ключовими словами» (див. додаток 7)

За ключовими словами та малюнками відгадайте назву казки.

Відповіді: 1. «Мудра дівчина»; 2. «Про правду і кривду»; 3. «Летючий корабель»; 4. «Ох».

Завдання 2. Тренінг «Згадати все» (див. додаток 8)

Визначте героя та твір за цитатою. Кожна відповідь оцінюється 3 балами. За підказку знімається 1 бал. Підказкою на кожне із завдань є ілюстрація до казки.

Відповіді: 1. Дядько, «Про правду і кривду»; 2. Брати, «Летючий корабель»; 3. Батько, «Ох»; 4. Пан, «Мудра дівчина»; 5. Мати, «Летючий корабель»; 6. Білий дід, «Ох»; 7. Ох, «Ох»; 8. Царівна, «Ох»; 9. Небіж, «Про правду і кривду»; 10. Маруся, «Мудра дівчина».

Завдання 3. «Я – сценарист»

Складіть казку про самостійно обраного фантастичного персонажа (фею, лісовика, мавку, домовика тощо), який буде головним героєм казки, відповідно до плану (див. додаток 9)

Оцінюється 3 балами.

VI. 4 острів «Літературні казки»

Питання для паролю: що таке повість?

Відповідь. Повість – епічний прозовий твір (рідше віршований), який характеризується однолінійним сюжетом, а за широтою охоплення життєвих явищ і глибиною їх розкриття посідає проміжне місце між романом та оповіданням.

Завдання 1. Гра «Від кого надійшла телеграма?» (див. додаток 10)

Назвіть героя, про якого йдеться в цитаті, автора твору та назву твору.

Кожна відповідь оцінюється 3 балами. За підказку знімається 1-2 бали. Підказкою є спочатку ім'я автора (- 1 бал), потім назва твору (- 1 бал).

Завдання 2. Гра «Темнича валіза» (за повістю-казкою «Незвичайні пригоди Алі в країні Недоладії»). (див. додаток 11)

Відгадайте, кому з персонажів казки належить валіза за переліком речей, які там знаходяться (*ведучий демонструє 7 валіз*)

Кожна відповідь оцінюється 3 балами. За підказку знімається 1 бал. Підказкою є коротка характеристика персонажів. (Наприклад, Недочеревик – безупину постачає нових мешканців у чарівну країну).

Завдання 3. «Художники»

Створіть портрет персонажа (за 1 хв.), який став провідником головної героїні, та презентуйте, дотримуючись послідовності:

➤ Назвати ім'я персонажа

➤ Довести, що малюнок є портретом (дати визначення, що таке портрет)

Відповідь. Портрет – зображення в літературному творі зовнішнього вигляду, пози, рухів, виразу обличчя людини, її одягу, взуття тощо.

Оцінюється 3 балами.

VII. 5 острів «Загадки, прислів'я та приказки»

Питання для паролю: що таке загадка (прислів'я)?

Відповідь. Прислів'я – короткий влучний, часто заримований народний вислів повчального змісту.

Завдання 1. «Фантазери» (див. додаток 12)

Складіть загадку за малюнками.

Наприклад:

У вінку зеленолистім, У червоному намисті, Видивляється у воду На свою хорошу вроду.(Калина)	Чорний Іван, Деревяний каптан, Де носом проведе, Там помітку кладе. (Олівець)
Дах легкий несучи з собою; Мить — і він над головою.(Парасолька)	Вранці умивається Срібною росою. До сонця повертається Своєю головою. (Соняшник)
Один баранець пасе тисячі овець. (Місяць, зірки)	Покрути його педалі — Й повезе в далекі далі. Є звичайний, є гірський, Жовтий, білий, голубий...(Велосипед)

Оцінюється 3 балами.

Завдання 2. Гра «Продовжте прислів'я» (див. додаток 13)

Оцінюється 1 балом.

Завдання 3. Рубрика «Творча вітальня» (див. додаток 14)

Складіть акровірші, взявши за основу слова-назви команд (букву **и** не використовувати)

Складені акровірші стануть гаслами команд на фініші під час проведення підсумків гри.

Оцінюється 3 балами.

VIII. «Фініш»

Команди одна за одною прибувають до фінішу і займають свої місця. Капітани команд подають маршрутні листи вчителю-координатору. Журі підраховує загальну кількість балів у кожної команди і визначає команду-переможця.

Нагородження переможців грамотами та солодощами.

Додаток 1

Маршрутний лист №1

Маршрутний лист команди _____			
Острів	Кількість балів	Штрафний час	Інструктор
1. БАА			
2. ААБ			
3. ААА			
4. ААБ			
5. ААБ			
Додаткові бали:			
Загальна кількість балів:			
Загальний час:			

Маршрутний лист №2

Маршрутний лист команди _____			
Острів	Кількість балів	Штрафний час	Інструктор
1. ААБ			
2. БАА			
3. ААБ			
4. ААВ			
5. БАА			
Додаткові бали:			
Загальна кількість балів:			
Загальний час:			

Маршрутний лист №3

Маршрутний лист команди _____			
Острів	Кількість балів	Штрафний час	Інструктор

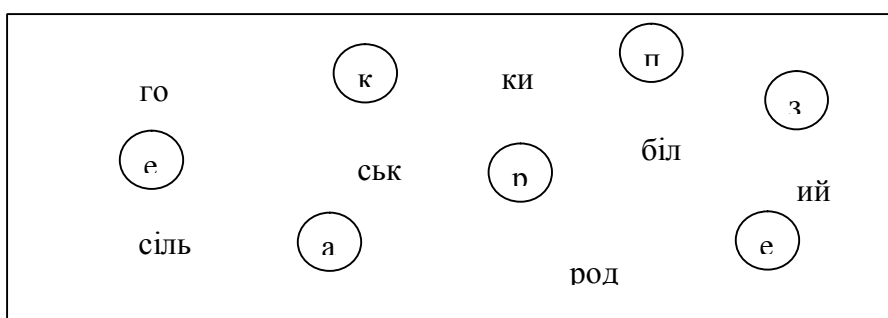
1. БАА			
2. ВАВ			
3. ВАБ			
4. ББА			
5. ААБ			
Додаткові бали:			
Загальна кількість балів:			
Загальний час:			

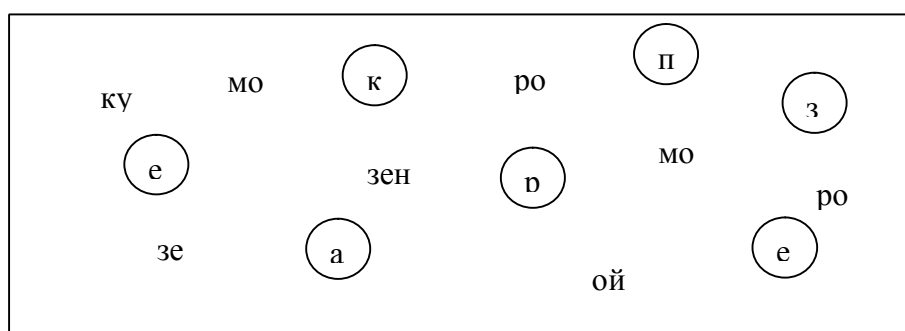
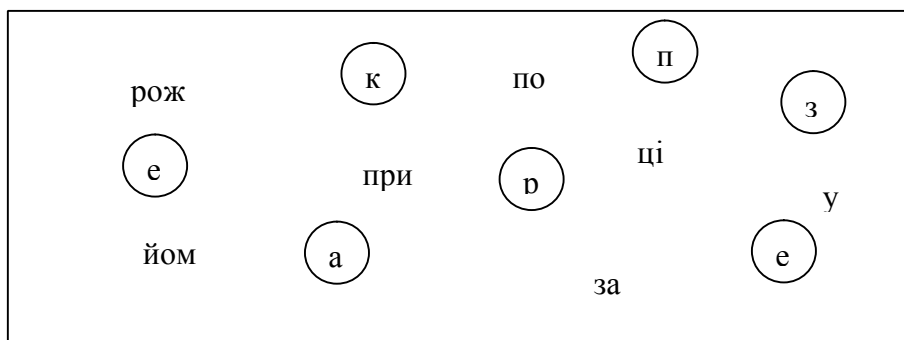
Ключ до розшифровки номерів кабінетів: А=1, Б=2, В=3. Наприклад, ААБ=112 кабінет.

Додаток 3

1. Про якого героя йдеться: «Син великого Сварога, ... довгі роки владарював над богами...»? (*Дажбог, «Дажбог»*)
2. Яку героїню назвали «богинєю краси, великою охоронницею»? (*Берегиню, «Берегиня»*)
3. «заховайся в корч, бо ще надійде лев і роздере нас обох!» – сказав герой... (*ведмідь, «Чому пес живе коло людини»*)
4. Про якого героя йдеться: «Вона пішла на ящерів з піднятими догори руками – і грізне військо відступило»? (*Берегиня, «Берегиня»*)
5. Яка героїня «усім давала пити й усіх урятувала від смерті»? (*дівчинка, «Про зоряний Віз»*)
6. У якого героя «обличчя уявлялося подібним до сонячного кола...»? (*Дажбог, «Дажбог»*)
7. Який герой «ударив ногою об земну кору – вона вигнулася та не відкрилася...»? (*Силун, «Як виникли Карпати»*)
8. Яку героїню легенди називали «... царського роду, що любилася з хлопцем з бідної сім'ї»? (*дівчина, «Чому в морі є перли і мушлі»*)
9. Який герой «передав угорському та польському владарям бадилину із схожим на ясеневе листям...»? (*посланець, «Неопалима купина»*)
10. «щоб виходили вони з печер і будували світлі хати...» – сказали людям ... (*Сварог і Берегиня, «Берегиня»*)

Додаток 4





1. За змістом переказу «Білгородський кисіль»

1. Володимир пішов до Києва з воїнами для боротьби проти печенігів. *(Hi)*
2. Люди повідали старцю, що не будуть здаватися. *(Hi)*
3. Печеніги забрали заложників і забралися геть. *(Так)*

2. За змістом переказу «Приєм у запорожці»

1. Козаки поберуть коси та й підуть нібито косити. *(Так)*
2. Оце хлопець, зваривши кашу, вийде на могилу та й засне. *(Hi)*
3. Козаки вернуться до куреня, дадуть тому хлопцеві коня й грошей... *(Так)*

3. За змістом переказу «Ой Морозе, Морозенку»

1. Мав Морозенко розум за десятьох і кохався в книгах... *(Так)*
2. І не полюбив його Хміль, як сина рідного, тому не нарік полковником. *(Hi)*
3. Одна куля влучила в серце Морозенка, друга – у голову, третя – у живіт. *(Так)*

Додаток

1. Сон, земля-мати, просо, заєць, гребінь, санчата, горобець.
2. Дядько, чорти, калина, королівство, король, небіж.
3. Скороход, Слухало, Обливайло, дурень, цар.
4. Наймит, хорт, сокіл, кінь, циган, перстень. .

Додаток 8

1. «Е-е-е!.. Де ти тепер найшов правду? Нема тепер правди на світі! Тепер скрізь одна кривда».
2. «Піти б то, може, там, де наше щастя закотилося!»
3. «Та цур тобі, я тебе і не думав кликати!»
4. «Загадав, щоб вона прибула до нього в гості – ні пішки, ні верхи, ні боса, ні взута, ні з гостинцем, ні з порожніми руками».
5. «Куди ти підеш? Там тебе й вовки з'їдять!»
6. «Погано, чоловіче, довго він тебе водитиме!»
7. «Не втік-таки від моїх рук, вражий син!»
8. «Який я, таточку, гарний перстень найшла!»
9. «Я забуваю все те, що ти мені робив. Бери собі оці два кораблі з усім добром»
10. «Хай той посіє цю кашу, виростить просо, скосить та натовче пшона, яким вона вигодує курчат, що виведуться з тих яєць».

Додаток 9

План

1. Опис головного героя (його зовнішність, магічні вміння).
2. Місце перебування (описати місцевість, де живе герой).
3. Що трапилось із героєм (описати події або ситуації, у яких брав участь герой).
4. Помічники (другорядні герої, які йому допомагали).

5. Кінцівка (чим завершилися пригоди героя).

Додаток 10

1. « – Слухайте, любі мої, і тіштеся! Сьогодні рано Святий Миколай виліпив мене з небесної глини...» (Від Лиса, І. Франко «Фарбований Лис»)
2. « – Хутчій! У нас нещастя! Коза Лиска заплуталася в сітку!» (Від Хухи, В. Королів-Старий «Хуха-Моховинка»)
3. « – ...Тож від радості стрибайте!
Тож від радості ридайте!
Ми тепер встановим скрізь
Віковічне царство сліз!» (Від Плаксія, В. Симоненко «Цар плаксієй та Лоскотон»)
4. « – Ходімо швидше до годинника, бо в нас обмаль часу! Кличте з нами всіх, хто хоче покинути цю недоладну країну» (Від Алі, Г. Малик «Незвичайні пригоди Алі в країні Недоладії»)

Додаток 11

1. Вуглинка, голка з моточком червоних ниток, стрічка для волосся. (Аля)
2. Червоні шнурки, книга з інструкцією, зелений черевик. (Недочеревик)
3. Сокира, лицарські обладунки, шолом. (Перший Недорадник)
4. Спир, шматок залізних ґрат, жменька волосся з бороди. (Гвардієць Недоборода)
5. Попіл, старий лантух, шовкова спідниця, кришталевий і дерев'яний черевички. (Недопопелюшка)
6. Нічна сорочка, нічний ковпак із китицею, свічка, подушка, корона. (Недороль Десятий)
7. Стрілка та циферблат годинника, мотузка, молоточок, макет драбини (Годинникар Недождень)

Додаток 13

1. Краса – до вінця, а ... (розум – до кінця).
2. Козацькому роду – ... (нема переводу).
3. Не навчив батько – (не навчить і дядько).
4. Людей питай, а ... (свій розум май).
5. Книга вчить, ... (як на світі жить).
6. Не кажи «гоп», ... (поки не перескочиш).
7. Світ не без ... (добрих людей).
8. Скупий ... (двічі платить).

«СВІТ ЯКИЙ — МЕРЕЖИВО КАЗКОВЕ!...»

КАЗКОВИЙ ЛАБІРИНТ ЗА ТВОРАМИ, ВИВЧЕНИМИ ПРОТЯГОМ НАВЧАЛЬНОГО РОКУ.

5 КЛАС

Мета: формувати предметні компетентності й компетенції відповідно до змістових ліній:

діяльнісної – навчати переносити раніше засвоєні знання і вміння в нову ситуацію, формувати пізнавальну та пошукову активність учнів, вміння швидкого і творчого мислення;

емоційно-ціннісної: формувати духовно-емоційний світ учнів, розвивати інтерес до художньої літератури;

соціокультурної – виховувати в дітей почуття здорової конкуренції, товариськості, доброзичливості; сприяти вихованню любові до художніх творів, толерантного ставлення до однолітків;

літературознавчої: розвивати дослідницькі риси, пам'ять, створюючи спеціальні умови для виконання комунікативних завдань.

Обладнання: бонуси у вигляді ключів (*див. додаток 1*), конверти із завданням, маршрутні листи (*див. додаток 2*), ілюстративний матеріал (пазли ілюстрацій, портрети художників, ілюстрації до поезії, ребуси, тексти загадок), чисті аркуші паперу, олівці, ручки тощо.

Правила квесту. Кількість команд - 2. Початкова станція – підготовча, де відбувається шифрування кабінетів, інструктаж кураторів (помічників організатора квесту, учителів, старшокласників); ознайомлення з назвами станцій, із завданнями, послідовністю їх виконання, регламентованою кількістю часу, критеріями оцінювання. Завдання повинні відповідати рівню знань учнів, оскільки непосильні завдання можуть підірвати віру дітей у свої сили і не дадуть позитивного ефекту. Остання станція – творча, де збираються всі команди.

Інструкція для куратора станції (ПО – помічник організатора):

- ПО ознайомлює команди з послідовністю виконання завдань, регламентованим часом, критеріями оцінювання.

- ПО слідкує за дотриманням правил.

- ПО не має права давати підказки і надавати допомогу командам.

- За порушення правил при виконанні завдання ПО штрафує команди (штрафні бали).

- ПО робить відповідні записи у маршрутних листах команд.

- Після того, як усі команди пройшли відповідний етап, ПО підходить у «Творчу майстерню».

Інструкція для учнів:

- Чітко слідувати маршрутному листу.

- За порушення правил гри, дисципліни команда одержує штрафні бали.

- Дискваліфікація – за «шахрайство» (користування мобільними телефонами) чи грубе порушення дисципліни.

Сюжетна лінія: учні заздалегідь отримують завдання повторити твори української літератури, вивчені протягом 5 класу. Розробляються оцінювальні маршрутні листи для кожного класного колективу з назвами станцій. До програми квесту долучаються вчителі (або старшокласники), які будуть відповідальними за кожну станцію (ПО), контролюватимуть хід виконання завдань та виставлятимуть бали за правильні відповіді. На відповідних станціях прикріплюються таблички з назвами. Учні мають пройти казковий лабіринт із дівчинкою Алею, героїнею одного з творів, вивчених протягом року, виконавши правильно різні завдання та з'ясувавши головний урок, який отримала Аля.

Маршрут: учасники команд повинні пройти за визначені хвилини такі станції: «Креативна», «Літературознавець», «Юний художник», «Поетична», «Ерудит», «Дешифрувальник» і дійти до «Творчої майстерні», але в різному порядку (відповідно до маршрутного листа) та виконати запропоновані завдання.

Місце проведення: шкільне приміщення.

Час проведення: 1 година 30 хвилин.

Оцінювання: учні, які набрали найбільшу кількість балів, – переможці. За порушення правил гри, дисципліни команда одержує штрафні бали. На кожній станції різна кількість балів. За додаткове друге завдання можна отримати бонуси – ключі, які на останньому етапі можна обміняти на елементи завдання. Чим більше ключів, тим легше розгадати завдання.

ХІД КВЕСТУ

Вступ. Ознайомлення учасників зі змістом квесту в цілому: оголошення теми, отримання маршрутних листів, наголошення на часових термінах проходження кожної станції, обов'язковій умові – слідувати чіткому порядку проходження маршрутного листа та культурі поведінки, інструктаж із техніки безпеки тощо.

Мотивація. Уявіть собі, що ми з Вами разом із дівчинкою Алею потрапили до країни Недоладії, де все не так, як у справжньому житті. Там все переплутано, перекручено і загадково. А нашим завданням є пройти всі випробування і пройшовши казковий лабіринт, з'ясувати головний урок, який отримала Аля.

Бажаємо успіху і натхнення у пошуках правильних відповідей! І хай переможе найрозумніша та найкмітливіша команда.

Станція «Поетична»

Задання 1. Поезія у картинках. Розгляньте картинки (див. додаток 3). Що на них зображено? Ілюстраціями до якої вивченої протягом року поезії вони є? Назвіть твір та ім'я його автора (1бал). Розташуйте картинки у логічній послідовності (за змістом поезії) (3 бали). Розкажіть вірш напам'ять (1 бал). Усього 5 балів.

Відповідь: «Садок вишневий коло хати» Т.Г.Шевченка. 2, 4, 1, 3, 5, 6.

Завдання 2. Розгадайте ребуси. (див. додаток 4)

Відповіді: година, пістолет, вітрина, сторона, підвал, стоянка, столяр, трибуна, вітрило, місто, сім'я, потривожив.

Станція «Літературознавець»

Завдання 1. Термінологічна відповідність. Прочитайте картки (*див. додаток 5*). Поєднайте літературний термін та його визначення. Усього 6 балів.

Відповідь: 1Г, 2Г, 3А, 4Д, 5Б, 6В.

Завдання 2. Кольоровий кросворд (*див. додаток 6*). Знайдіть назви кольорів, які забула Аля. Слова читаються зверху вниз, справа наліво та зліва направо.

Відповіді: жовтий, чорний, рожевий, оранжевий, зелений, коричневий, чорний, білий.

Станція «Ерудит»

Завдання 1. Літературне лото (*див. додаток 7*). Розгляньте фото. Хто зображений на них? Імена письменників, твори яких вивчали протягом 5 класу, поєднайте з портретами. (Імена з прізвищами подані на окремих смужках). За кожне правильно розгадане ім'я – 1 бал.

Відповіді: 1.Євген Гуцало. 2.Олександр Олесь. 3.Павло Тичина. 4.Максим Рильський.

5.Леонід Глібов. 6.Григор Тютюнник. 7.Галина Малик 8. Василь Симоненко. 9. Іван Франко. 10.Василь Королів-Старий. 11.Тарас Шевченко.12. Микола Вінграновський.

Завдання 2. Загадки. Послухайте вірші, розгадайте, про що в них йдеться.

(ПО зачитує учням вірші (див. додаток 8). Учні мають відгадати про що в них йдеться)

Станція «Юний художник»

Завдання 1. Пазли-ілюстрації (*див. додаток 9*). Складіть пазли-ілюстрації до літературних казок (4 картинки - 4 бали). Назвіть автора та назву твору (4 імені авторів та назв творів – 4 бали). Усього 8 балів. (*Учитель розрізає картинки по лініях розрізу, щоб учні могли зібрати пазли*).

Відповіді: 1. Франко. 2. Глібов. 3. Симоненко. 4. Малик.

Завдання 2. Розгадайте ребуси.

Відповіді: 1. Франко. 2. Глібов. 3. Симоненко. 4. Малик.

Станція «Креативна»

Завдання 1. «Зачаровані назви». Прочитайте назви творів (*див. додаток 10*), з'ясуйте, які помилки допущені. Назвіть правильні назви. Кожна правильна відповідь – 1 бал.

Відповіді: 1. «Дивак»; 2. «Лось»; 3. «За сонцем хмаронька пливе»; 4. «Микита Кожемяка»; 5. «Сіроманець»; 6. «Цар Плаксій і Лоскотон»; 7.

«Химерний, маленький»; 8. «Гаї шумлять»; 9. «Летючий корабель»; 10. «Хуха-Моховинка»; 11. Ой Морозе, Морозенку»; 12. «Фарбований Лис».

Завдання 2. Загадки. Прочитайте вірші, розгадайте, про що в них йдеться.

(ПО зачитує учням загадки (див. додаток 11). Учні мають відгадати про що в них йдеться)

Станція «Дешифрувальник»

Завдання 1. Анаграми (див. додаток 12). Розгадайте анаграми, в яких зашифровані імена героїв прочитаних протягом року творів. Кожна правильна відповідь – 1бал.

Відповіді: 1. Ярослав; 2. Тарас; 3. Шпичак; 4. Дажбог; 5. Берегиня; 6. Олесь; 7. Силун; 8. Морозенко.

Завдання 2. Розгадайте ребуси (див. додаток 13).

Відповіді: 1. Дитина. 2. Закон.

Станція «Творча майстерня»

Підсумкова станція, де отримані на попередніх станціях ключі команди обмінюють на окремі аркуші паперу зі словами.

Завдання. Поєднайте слова на окремих аркушах у закінчену думку (див. додаток 14). Правильно виконавши, отримаєте вислів Галини Малик. 2 бали.

Відповідь. Все-все на світі залежить від нас з вами.

Підведення підсумків та нагородження переможців грамотами та солодощами.

Додаток Зразок маршрутного листа для команди №1:

	Час прибуття	Час закінчення	Кількість балів	Штрафні бали	Усього балів	Відмітка про ключі	Підпис
Станція Креативна							
Станція Літературознавець							
Станція Юний художник							
Станція Ерудит							
Станція Поетична							
Станція Дешифрувальщик							
Станція							

Творча майстерня							
УСЬОГО							

Зразок маршрутного листа для команди №2:

	Час прибуття	Час закінчення	Кількість балів	Штрафні бали	Усього балів	Відмітка про ключі	Підпис
Станція Дешифрувальщик							
Станція Поетична							
Станція Креативна							
Станція Літературознавець							
Станція Юний художник							
Станція Ерудит							
Станція Творча майстерня							
УСЬОГО							

1. 2. 3.
4. 5. 6.

1.Порівняння	2.Метафора	3.Персоніфікація	4.Гіпербола	5.Тропи	6.Епітет
А Слово чи словосполучення, яке розкриває ознаки і властивості одного явища чи предмета через перенесення	Б Слова або вислови, що вживаються в переносному образному значенні	В Художнє означення.	Г Художній вислів, у якому один предмет чи явище зіставляється з іншим, чимось подібним до нього.	Ґ Образний вислів, у якому ознаки людини переносяться на неживий	Д Художній прийом, який полягає у перебільшенні рис людини, предмета чи явища.

я на них ознак іншого явища чи предмета						предмет чи явище.	
---	--	--	--	--	--	-------------------------	--

Галина Малик	Василь Королів- Старий	Григір Тютюнник	Тарас Шевченко
Максим Рильський	Леонід Глібов	Василь Симоненко	Микола Вінграновський
Олександр Олесь	Павло Тичина	Іван Франко	Євген Гуцало

* * *

І червона, й соковита,
Та гірка вона все літо.
Припече мороз – вона
Стала добра й смачна.

(Калина)

* * *

Мов маленький м'ячик,
Висить, а не скаче,
Рум'яне, гладеньке,
На смак солоденьке.

(Яблуко)

* * *

Кавунчики дрібненькі,
Смугасті та кисленькі,
У колючки вбралися
І кущиком назвалися.

(Агрис)

* * *

Торох, торох,
Розсипався горох.
Почало світати –
Нема що збирати.

(Зірки)

1. «Сади гудуть»

2. «Плаваючий літак»
3. «Фіфа-Квітовинка»
4. «Ой Вітре, Вітренку»
5. «Замурзаний Заєць»

* * *

На одній нозі танцюю,
Зовсім я не байдикую.
Ти мене лиш накрути –
Та в таночок знов пусти.

(Дзига)

* * *

Де у полі квітне гречка,
Стоїть хатка невеличка.
Ти зустрінеш там родину,
Що працює без упину.

(Вулик)

* * *

Що за хатка – дивина?
З скла прозорого вона.
Табунцями, як у річці,
Рибки плещуться в водичці.

(Акваріум)

* * *

Лишає він страшні сліди,
Усе він пожирає.
А як даси йому води –
Відразу помирає!

(Вогонь)

1. ВЯСАОРЛ
2. САТРА
3. ШПЧКИА
4. БОГЖАД
5. НЯБЕГИРЕ
6. ОЬЕЛС
7. НУЛИС
8. ЗЕНКОРОМО

НА СВІТІ ВІД ВСЕ-ВСЕ НАС ЗАЛЕЖИТЬ З
 ВАМИ

**«РОЗГАДАЙ ТАЄМНИЦЮ»
(ІЗ ТЕМИ «ПРИГОДИ І РОМАНТИКА»)
6 КЛАС**

Мета: формувати предметні компетентності й компетенції відповідно до змістових ліній:

діяльнісної – навчати переносити раніше засвоєні знання і вміння в нову ситуацію; формувати пізнавальну та пошукову активність учнів, уміння швидкого і творчого мислення;

літературознавчої – розвивати вміння визначати проблематику творів, характеризувати літературних персонажів у процесі аналізу й інтерпретації художніх творів;

культурологічної – виховувати в учнів поважне ставлення до дружби як одного з найвищих набутоків людини.

Обладнання: таємні листи, маршрутні листи (див. додаток 1), заклеєні конверти, листки з надрукованими словами, чисті аркуші паперу, ватман, олівці, ручки, надруковані таблички, кольорові квадратики, пазли з віршів, лопати.

Правила квесту: 2 або 3 команди проходять 10 локацій, виконуючи на кожній запропоновані завдання. Якщо команда правильно і вчасно виконує завдання, вона отримує заклеєний конверт, в якому знаходяться 1-2 надрукованих слова. Із цих слів на фініші команда складе речення – відповідь на питання-таємницю: *«Що є найкращим і найприємнішим у людському житті?»* Команди повинні проходити локації у порядку, зазначеному в маршрутному листі. Час перебування на локації не обмежується певною кількістю хвилин. Забороняється спілкування команд під час проходження маршруту.

Інструкція для куратора станції (ПО – помічник організатора):

- ПО ознайомлює команди з послідовністю виконання завдань, регламентованим часом, критеріями оцінювання.

- ПО слідкує за дотриманням правил.

- ПО не має права давати підказки і надавати допомогу командам.

- За порушення правил при виконанні завдання ПО штрафує команди (штрафні бали).

- ПО робить відповідні записи у маршрутних листах команд.

- Після того, як усі команди пройшли відповідний етап, ПО підходить до локації «Без слів».

Сюжетна лінія: за тиждень учням 6 класів оголошується проведення квесту. У ході підготовки вони мають визначитися зі складом команд і розподілом ролей у команді: капітан (керує роботою команди), штурман (визначає напрямок руху), знавці текстів творів тощо. У команди повинні пройти всі вказані в маршрутному листі локації, виконати поставлені завдання;

одержати на кожній локації конверт зі словом, а на фініші скласти з усіх одержаних слів речення, яке і буде розгадкою таємниці.

Маршрут руху команд розрахований таким чином, щоб команди не зустрічалися під час переходів із локації на локацію, які мають назви: «Знавці текстів», «Таємна лабораторія», «Юні психологи», «Острів поетів», «Системні майстри», «Пазл», «Кольоровий світ», «Археологічна», «Дешифрувальщики», «Без слів». Учасники команд повинні пройти їх усі та дійти до фінішу.

Місце проведення: будівля школи і спортмайданчик біля школи.

Час проведення: 60-75 хвилин.

Оцінювання: якщо команда правильно і вчасно виконує завдання, вона отримує конверт. Якщо не зможе виконати завдання, то їй пропонують або додаткове завдання, або вона йде з локації без конверта і тоді на фініші витратить додатковий час, щоб скласти речення з наявних слів. У маршрутному листі проставляється лише підпис відповідального. Він засвідчує, що команда дійсно побувала на даній локації у повному складі.

ХІД КВЕСТУ

На світі немає нічого кращого і приємнішого за дружбу. Вилучити з життя дружбу – те ж саме, що позбавити світ сонячного світла.

Цицерон

Команди шикуються на стартовому майданчику.

Учитель: Вітаємо всіх учасників квесту і тих, хто прийшов їх підтримати. На уроках української літератури ви ознайомилися з цікавими і захоплюючими творами. Їх героям були притаманні сміливість, витримка, неабиякий розум, уміння долати труднощі, почуття гумору. І завжди допомагала дружба. Сподіваємося, у результаті гри ви станете сміливішими і кмітливішими, упевненішими у собі. А вашими помічниками при виконанні завдань стануть уміння працювати разом, кмітливість, спостережливість, знання, одержані на уроках.

Представлення учнів, які працюватимуть на локаціях. Ознайомлення з правилами квесту. Вручення маршрутних листів і таємних листів (див. додаток 2). Старт.

Розшифровка таємного листа для команди №1:

Вам необхідно вирушити до бібліотеки. Там у книгосховищі відшукати стелаж № 3. На ньому знайти полиці з позначкою букви В. У дев'ятій від початку книзі знайдете завдання і підказку, куди рухатися далі. Бажаємо успіхів!

Підказка містить вказівку, де знаходиться локація №1 для команди, наприклад, кабінет № 200.

Розшифровка таємного листа для команди №2:

Ви негайно вирушаєте до святкової зали школи. Там на вас очікують синьоморді жаби. Вони намагатимуться заплутати і спантеличити вас, щоб

затримати якнайдовше. Єдиний вихід – розгадати їх письмові завдання. Тоді вони віддадуть вам конверт зі словом і підказку, куди рухатися далі. Поспішайте!

Підказка містить вказівку, де знаходиться локація №1 для команди, наприклад, кабінет № 401.

Локація № 1 «Знавці текстів»

Завдання. Прослухайте 10 тверджень (див. додаток 3), половина з яких є правильними. Після зачитування кожного твердження один із членів команди повинен відповісти «Згоден», якщо твердження правильне, або «Не згоден», якщо твердження неправильне, і дати правильну відповідь.

Локація № 2 «Таємна лабораторія».

Завдання. Прослухайте двічі набір із 20 слів (див. додаток 4) та запам'ятайте їх за 2 прочитання. Якщо один із членів команди називає не менше 15 слів, команді вручають конверт. Якщо ні – хтось із членів команди повинен швидко вивчити запропоновану скоромовку і розказати її. Тоді команда отримує конверт.

Локація № 3 «Юні психологи».

Завдання. Дайте усну характеристику парам хлопців – героїв вивчених творів: Павлуша – Ява; Митько і Сергій; Клим – Сашко.

Одній команді – одна пара. Команда має виконати це завдання, тільки тоді отримує конверт.

Локація № 4 «Острів поетів».

Завдання. Складіть сенкан на тему дружби або пригод. (Як він складається, учні знайомляться у ході підготовки до квесту. Якщо це завдання здається складним, можна запропонувати просто дібрати епітети до слів «Дружба», «Пригоди»).

Приклади сенканів:

Дружба

Міцна і щира

Допомагає, випробовує, навчає

Робить життя людей кращим

Цінність

Дружба

Безкорислива, вірна

Підтримує, навчає, запам'ятовується

Найбільша цінність в житті людини

Дитинство

Пригоди

Веселі, захоплюючі

Відбуваються, випробовують, навчають

Дають змогу випробувати себе

Школа життя

Локація № 5 «Системні майстри».

Завдання. Правильно розмістіть у таблиці (див. додаток 5) 44 різнокольорові квадратики, на яких надруковані окремі слова і поняття.

Локація № 6 «Пазл».

Завдання. Складіть вірш (див. додаток 6), розрізаний по рядках, та прочитайте якнайвиразніше.

Відповіді:

Варіант 1. Вірш Т.Г.Шевченка «Думка».

Тече вода в синє море,
Та не витікає,
Шука козак свою долю,
А долі немає.
Пішов козак світ за очі;
Грає синє море,
Грає серце козацькеє,
А думка говорить:

«Куди ти йдеш, не спитавшись?

На кого покинув

Батька, неньку старенькую,

Молоду дівчину?

На чужині не ті люде —

Тяжко з ними жити!

Ні з ким буде поплакати,

Ні поговорити».

Сидить козак на тім боці,

Грає синє море.

Думав, доля зустрінеться —

Спіткалося горе.

А журавлі летять собі

Додому ключами.

Плаче козак — шляхи биті

Заросли тернами.

Варіант 2. Вірш Лесі Українки «Як дитиною, бувало».

Як дитиною, бувало,

Упаду собі на лихо,

То хоч в серце біль доходив,

Я собі вставала тихо.

«Що, болить?» – мене питали,

Але я не признавалась –

Я була малою горда, –

Щоб не плакати, я сміялась.

А тепер, коли для мене

Жартом злим кінчиться драма

І от-от зірватись має
 Гостра, злобна епіграма, –
 Безпощадній зброї сміху
 Я боюся піддаватись,
 І, забувши давню гордість,
 Плачу я, щоб не сміятись.

Локація № 7 «Кольоровий світ».

Завдання. Намалюйте малюнок – ілюстрацію до прочитаного протягом року твору. Головна умова – малювати повинні всі члени команди і по можливості одночасно 2-3. (*Команда отримує аркуш ватмана і набір олівців*).

Локація № 8 «Археологічна».

Завдання. Знайдіть скарб (невеличкий контейнер, у якому знаходиться конверт зі словом), який захований на подвір'ї школи за інструкцією у письмовій підказці. (Наприклад: станьте обличчям до найтовстішого дерева, поверніться праворуч, пройдіть 6 кроків уперед, а далі – 12 кроків на захід. Там ви побачите кольоровий камінчик на тротуарі. Відрахуйте ще 15 кроків у бік школи і побачите предмет-підказку. (Це може бути звичайна лопата, якою шестикласники викопуватимуть свою знахідку). Радіус пошуку – 1 метр).

(На цій локації особливо важлива роль старшокласників, які спрямовуватимуть пошуки, щоб 6-класники почали копати хоч приблизно там, де знаходиться контейнер. Якщо є можливість, бажано закопати не 1 контейнер, а 2 (у другому буде просто листівка з побажанням успіхів). Це зробить пошуки ще цікавішими).

Локація № 9 «Дешифрувальщики»

Завдання. Відшукайте на квадратному полі слова (*див. додаток 7*). Слова можуть читатися по горизонталі, по вертикалі та «ламатися».

Поле з відповідями:

			с	в	и	к			к
п	и	р	д	р	к	о	л		а
		і		у	а	р	і	т	к
		ж		ж	н	о		о	т
м		к		б	і	в		о	у
а		и		а	к	а		з	с
н	ю	н	я		у	л		е	
								р	
к	о	н	т	р	и	б	у	о	
п	р	и	г	о	д	и	ц	і	я

Слова: дружба, пригоди, літо, корова, свиня, манюня, тореадори, пиріжки, озеро, канікули, контрибуція, кактус.

Локація № 10 «Без слів»

Завдання. Виконайте завдання, яке вам вручать. (Старшокласники у масках синьомордиків вручають письмове завдання, не розмовляючи). (див. додаток 8)

Тільки після прочитання командою складеної інструкції старшокласники можуть розмовляти.

Фініш. Підбиття підсумків. Нагородження переможців грамотами та солодощами.

Додаток 1

Зразок маршрутного листа №1

Назва команди № 1	Час прибуття	Відмітка про роботу на локації (підпис відповідального)
Локація № 7	12.00	
Локація № 5	12.10 (проставляється учнями, що працюють на локації)	
Локація № 3		
Локація № 2		
Локація № 1		
Локація № 4		
Локація № 6		
Локація № 8		
Локація № 9		
Локація № 10		
Усього		

Зразок маршрутного листа №2

Назва команди № 2	Час прибуття	Відмітка про роботу на локації (підпис відповідального)
Локація № 1	12.00	
Локація № 9	12.10 (проставляється учнями, що працюють на локації)	
Локація № 6		
Локація № 7		
Локація № 8		

Локація № 10		
Локація № 3		
Локація № 4		
Локація № 2		
Локація № 5		
Усього		

Додаток 2

Таємний лист для команди №1:

Вам необхідно вирушити у книжкове царство школи. Там у «свята святих» відшукати стелаж, номер якого збігається з номером середи. На ньому знайти полиці з позначкою букви, на яку починається ім'я автора «Тореадорів...», у книзі за номером, що збігається з датою народження Тараса Шевченка, знайдете завдання і підказку, куди рухатися далі. Бажаємо антонімів негараздів!

Таємний лист для команди №2:

Ви негайно вирушаєте до найсвятковішого місця школи. Там на вас очікують прибульці з космосу, з якими довелося вступити у протиборство Климю. Вони намагатимуться загіпнозувати і перелякати вас, щоб затримати якнайдовше. Єдиний вихід для вас – розгадати їх таємні документи і тоді вони самі віддадуть вам те, за чим ви прийдете. Не робіть нічого повільно!

Додаток 3

1.Корову Яви звали Констанція.*(Контрибуція)*

2.Хлопці шпигували за дорослими Книшем і Бурмилом, бо вирішили, що ті – шпигуни.

3. Ява вирішив покинути село і жити на безлюдному озері в плавнях через нещасливе кохання до дівчинки.*(Насправді – через переекзаменовку)*

4.Учителька Ірина Сергіївна викладала ботаніку і дала своїм учням завдання зібрати на літніх канікулах колекцію комах.*(Ірина Семенівна)*

5.Щоб піймати чудовисько, хлопці вирішили прив'язати до дерева курку.

6. Одного разу вночі хлопці Митько і Сергій побачили на поверхні озера голову чудовиська «здоровецьку, усю всипану шипами», на голові блимали два великих червонястих ока, а між ними стирчав ріг.

7.Коли друзі витягли Василя з води, вони підняли його на сміх за те, що той надумав удавати з себе чудовисько. А потім запропонували таким точно чином розіграти когось із села *(Вони подякували Василю за те, що він влаштував їм такі чудові канікули. Завдяки йому вони відкрили для себе дивний світ, який самому Васі і не снився.)*

8.Клим Джура і Сашко Смик спочатку товаришували, а потім посварилися через якусь дрібницю і стали запеклими суперниками.*(Ворожнеча хлопців почалася з самого дитинства. Вони й самі нічого про*

причини не пам'ятали. Мама Клима розповідала, що вони почали битися, ще лежачи у візочках)

9. ТТБ – Таємне Товариство Боягузів.

10. Батьки Клима працювали на розкопках у Єгипті.

Додаток 4

Метро, острів, годинник, Собакевич, ботанічка, велосипедист, курінь, динозавр, озеро, Кактус, жаби, пиріжки, страх, пилок, «Запорожець», скрипка, корова, свиня, кукурудза, пригоди.

Додаток 5

Назва твору	Автор	Місце подій	Головні герої	Другорядні персонажі	Предмети, які згадуються у творі
«Тореадори з Васюківки»	Всеволод Нестайко	Село Васюківка	Павлуша Ява	Яришка, Корова Манька, Дід Салимон	Килимок, каністри, годинник
«Митькозавр з Юрківки..»	Ярослав Стельмах	Село Юрківка	Сергій Митько	Дід Трохим, Василь Трош	Велосипед, бурштин, лопата
«ТТБ»	Леся Воронина	Звичайне місто Єгипет	Клим	Кактус, Пані Соломія, синьомордики	Скрипка, люк, ключ

Додаток 6

Варіант 1. Вірш Т.Г.Шевченка «Думка».

Тече вода в синє море,
 Та не витікає,
 Шука козак свою долю,
 А долі немає.
 Пішов козак світ за очі;
 Грає синє море,
 Грає серце козацькеє,
 А думка говорить:
 «Куди ти йдеш, не спитавшись?
 На кого покинув
 Батька, неньку старенькую,
 Молоду дівчину?
 На чужині не ті люде —
 Тяжко з ними жити!
 Ні з ким буде поплакати,
 Ні поговорити».

Сидить козак на тім боці,
 Грає синє море.
 Думав, доля зустрінеться —
 Спіткалося горе.
 А журавлі летять собі
 Додому ключами.
 Плаче козак — шляхи биті
 Заросли тернами.

Варіант 2. Вірш Лесі Українки «Як дитиною, бувало».

Як дитиною, бувало,
 Упаду собі на лихо,
 То хоч в серце біль доходив,
 Я собі вставала тихо.
 «Що, болить?» – мене питали,
 Але я не признавалась –
 Я була малою горда, –
 Щоб не плакати, я сміялась.
 А тепер, коли для мене
 Жартом злим кінчиться драма
 І от-от зірватись має
 Гостра, злобна епіграма, –
 Безпощадній зброї сміху
 Я боюся піддаватись,
 І, забувши давню гордість,
 Плачу я, щоб не сміятись.

Додаток 7

н	г	с	с	в	и	к	к	з	к
п	и	р	д	р	к	о	л	з	а
а	р	і	п	у	а	р	і	т	к
у	і	ж	о	ж	н	о	г	о	т
м	р	к	л	б	і	в	о	о	у
а	л	и	ш	а	к	а	д	з	с
н	ю	н	я	г	у	л	ж	е	х
д	б	и	к	т	а	я	г	р	д
к	о	н	т	р	и	б	у	о	ю
п	р	и	г	о	д	и	ц	і	я

Додаток 8

У повсякденному житті кожному доводиться мати справу з інструкціями. Складіть і запишіть інструкцію, як знайти справжнього друга. У ній має бути не менше 5 пунктів.

“ШЛЯХ ДО ТАРАСА” (ЗА ТВОРЧІСТЮ Т.Г.ШЕВЧЕНКА) 6 КЛАС

Мета: формувати предметні компетентності й компетенції відповідно до змістових ліній:

діяльнісної – навчати переносити раніше засвоєні знання і вміння в нову ситуацію, формувати пізнавальну та пошукову активність учнів, уміння швидкого і творчого мислення;

літературознавчої – розвивати вміння визначати проблематику творів, характеризувати літературних персонажів у процесі аналізу й інтерпретації художніх творів;

культурологічної – виховувати в учнів толерантне ставлення до однолітків;

емоційно-ціннісної – розвивати навички декламування поетичних творів.

Обладнання: маршрути-схеми (див. додаток 1), маршрутні листи, ілюстративний матеріал (фотографії, ілюстрації до творів) тексти завдань, чисті аркуші паперу, ручки тощо.

Правила квесту.

Дві команди по 5-6 осіб отримують на старті від учителя маршрут-схему. Станції на ній розташовані у порядку, унікальному для кожної команди, але так, щоб їхні шляхи не перетиналися. Аби дізнатися, куди треба рухатися, команда повинна розшифрувати назву пункту призначення. Наприклад: “Коли я це роблю, то ніби розмовляю із найбільшими мудрецьми” (місце, де читають книги – бібліотека), “Не хлібом єдиним живе людина... Але без хліба і тіло, і дух охляне” (шкільна їдальня), “Стукайте - і вам відчинять. Запитуйте – і отримаєте відповідь” (учительська), “Тут припадаєш до цілющого джерела рідного слова” (кабінет української мови), “Місце початку і кінця” (вестибюль школи), «Де легко дихається, де гарно мріється, де навесні хрущі гудуть» (шкільний садок).

Розгадавши на старті перший пункт свого маршруту, команди починають квест. У картках робиться відмітка про час старту. На кожній станції помічники організатора (ПО) знайомлять учасників із наступним завданням і роблять відповідні позначки у картках.

Інструкція для помічників організатора (ПО)

1. ПО слідкує за дотриманням правил квесту.
2. ПО робить відповідні помітки у картках команд.
3. ПО не надає жодної допомоги командам.
4. ПО штрафує команду на 3 хвилини за порушення правил.
5. Якщо завдання не розв’язане, а час, відведений на нього збіг, ПО штрафує команду і відправляє на наступну зупинку автопереведенням.

Інструкція для команд

1. Команди самостійно прокладають маршрут за допомогою підказок.
2. Команди самостійно слідкують за часом.

3. Завдання для переходу команда отримує тільки після вирішення задачі або автоматично після закінчення відведеного часу.

4. За порушення правил команда отримує 3 хвилини штрафу, які додаються після успішного виконання фінального завдання.

Сюжетна лінія. Команди розпочинають квест, прокладаючи свій маршрут на карті у зворотному напрямку. Вони здійснюють мандрівку життям славетного поета, ніби мандрівку в часі: від посмертної слави до витоків життя – батьківського порогу. Тому подорож відбуватиметься від однієї життєвої віхи до іншої. На фініші команди опиняться в Моринцях і знайдуть стежку, що вивела геніального поета в люди.

Маршрут руху команд розрахований таким чином, щоб команди не зустрічалися під час переходів зі станції на станцію. Учасники команд повинні пройти всі станції у певному порядку:

Команда 1. Канів — Вільно — Петербург 1 — Казахстан — Петербург 2 — Черкащина — Моринці

Команда 2. Канів — Казахстан — Петербург 1 — Черкащина — Вільно — Петербург 2 — Моринці

Місце проведення: будівля школи.

Час проведення: 45-60 хвилин.

Оцінювання. За кожне правильно виконане завдання (крім кросворду) команда отримує 1 бал. Якщо якесь завдання не виконане, то команда отримує 3 штрафні хвилини. За кросворд команди отримують максимальні 3 бали. Перемагає та команда, яка першою виконає всі завдання та набере більшу кількість балів.

ХІД КВЕСТУ

Учитель. Ми живемо у краю, що дав світові геніального поета, а Україні – великого сина. Доля Тараса Григоровича була складною і водила його чужими землями та далекими краями. Та в кожній людині є ота стежина, що вивела від батькового порогу в широкий світ, стежина, яку сходили босі ноженята, ота доріжка до рідного дому. Сьогодні ви прокладатимете шлях до Тарасових стежок, а щоб зробити це, вам доведеться бути кмітливими, уважними, швидкими і дружними. Бажаю успіху!

Станція №1. Канів.

Завдання. Найбільшу славу Тарасу Шевченку принесли його поетичні твори. Отож перевіримо, як ви їх пам'ятаєте. Продовжте уривки (див. додаток 2).

Відподі: 1. Сама заснула коло їх; 2. і хмароньку рожевую; 3. З Богом заговорить; 4. Плаче козак – Шляхи биті заросли тернами; 5. Дочка вечерять подає; 6. Думав, доля зустрінеться – Спіткалося горе; 7. Плугатарі з плугами йдуть.

Станція №2. Вільно.

Завдання. Тут юнак уперше побачив чужий край, відірвався від України. Усе було для нього нове, не все зрозуміле. Та найбільшим захопленням стало малювання.

Дайте відповіді на запитання “Так чи ні” (див. додаток 3).

Станція №3. Петербург 1.

Завдання. Разом із хазяйською родиною кріпак Шевченко перебрався до столиці Російської імперії – Петербурга. Тут він продовжив навчатися мистецтва живопису і тут доля послала йому волю.

Дайте якомога більше відповідей за 1 хвилину (див. додаток 4).

Станція № 4. Казахстан.

Завдання. Довгі роки самотності на засланні, відірваності від світу, ізоляції. Тільки і залишалися спогади та поодинокі листи вірних друзів.

Фотодиктант. Назвіть факт, пов'язаний із зображенням (див. додаток 5).

Відповіді: 1. Чернеча гора в м. Каневі – місце поховання поета. 2. Петербурзька академія художеств – місце навчання. 3. «Кобзар» – назва поетичної збірки. 4. Поезія «Садок вишневий коло хати». 5. Карл Брюллов. «Портрет В. Жуковського». Викуп Т. Г. Шевченка з кріпацтва. 6. Вірш «Думка» («Тече вода в синє море»). 7. Вірш «Іван Підкова». 8. С. Кирилівка – батьківська хата.

Станція № 5. Петербург 2.

Завдання. Після повернення із заслання Шевченко знову опиняється у Петербурзі. Тут він – відома і популярна особистість. Поет продовжує працювати, мріє оселитися в Україні.

Розгадайте кроссворд (див. додаток 6). Давши правильні відповіді, у виділеному стовпчику прочитаєте слово.

Відповіді:

Д	Е	В	Я	Т	Ь				
	Ч	У	М	А	К				
		М	О	Р	И	Н	Ц	І	
К	О	Б	З	А	Р				
		О	К	С	А	Н	А		
			Л	И	С	Е	Н	К	О
		Д	Я	К					

Станція № 6. Черкащина.

Завдання. Назвіть місця у своєму населеному пункті та в школі, які пов'язані з ім'ям Тараса Шевченка.

Станція № 7. Моринці.

Завдання. Ось ми й опинилися біля початку життєвого шляху нашого великого поета. Тут джерело його сили і натхнення. У Моринцях уперше побачив він світ Божий, сюди линули його думки з чужих країв, ці хатки і садки у цвіту малював він не тільки в уяві, а й своїм безсмертним словом.

Назвіть художні засоби, що є у наведених уривках (див. додаток 7).

Відповіді: 1. персоніфікація; 2. риторичні звертання; 3. персоніфікація, порівняння; 4. епітет, тавтологія; 5. персоніфікація, порівняння, епітети; 6. персоніфікація, епітети.

Фініш. За підсумками квесту визначається команда-переможець, яка отримує плакат із зображенням туристичного маршруту «Золота підкова Черкащини», або листівки із набору «Шевченківський заповідник», або будь-який інший подарунок (на розсуд організатора).

Додаток 1

Зразок маршрутного листа №1

Завдання		Витрачений час	Штраф	Підпис ПО
1	Станція 1	час -		
2	Станція 2	час -		
3	Станція 5	час -		
4	Станція 6	час -		
5	Станція 7	час -		
6	Станція 4	час -		
7	Станція 3	час -		
	Усього			

Зразок маршрутного листа №2

Завдання		Витрачений час	Штраф	Підпис ПО
1	Станція 3	час -		
2	Станція 4	час -		
3	Станція 2	час -		
4	Станція 1	час -		
5	Станція 5	час -		
6	Станція 6	час -		

7	Станція 7	час -		
	Усього			

Додаток 2

1. Поклала мати коло хати
Маленьких діточок своїх...
2. А туман, неначе ворог,
Закриває море...
3. Очам любо. Годиночку
Малую годину
Ніби серце одпочине...
4. А журавлі летять собі
Додому ключами...
5. Сім'я вечерея коло хати,
Вечірня зіронька встає...
6. Сидить козак на тім боці,
Грає синє море...
7. Садок вишневий коло хати,
Хрущі над вишнями гудуть...

Додаток 3

1. Шевченко писав не тільки українською, а й російською (*так*).
2. Перша збірка поета вийшла у Петербурзі (*так*).
3. Батько двічі брав малого Тараса із собою у чумацькі походи (*так*).
4. Прізвище пана, якому належали кріпаки Шевченки – Богорський (*ні*).
5. Освіту Тарас почав здобувати у сільського дяка (*так*).
6. До викупу з кріпацтва були причетні К. Брюллов та С. Васнецов (*так*).
7. Шевченки були козацькою родиною (*ні*).
8. У Петербурзі Тарас навчався у Академії мистецтв (*так*).
9. Після смерті дружини Григорій Шевченко більше не одружувався (*ні*).
10. За няньку малому Тарасу була сестра Марія (*ні*).
11. Поета було заарештовано за участь у таємному братстві Архангела Михайла (*ні*).
12. Коли в дім прийшла мачуха, життя малого Тараса нагадувало рай (*ні*).
13. До першого видання «Кобзаря» входило 8 творів (*так*).
14. «Садок вишневий коло хати» був написаний під час ув'язнення поета (*так*).

Додаток 4

1. Назвіть четверту букву у прізвищі Шевченко. (*Ч*)

2. Скільки літер у назві збірки творів Т.Шевченка? (6, «Кобзар»)
3. Як було звати батька Т. Шевченка? (Григорій)
4. Скільки років було Тарасу, коли померла мати? (9 років)
5. Який хист, крім написання творів, мав Т. Шевченко? (До малювання)
6. Як називається гора, на якій похований Тарас? (Чернеча)
7. Якого року народився Тарас Шевченко? (1814)
8. Скільки разів за життя поета виходила його збірка “Кобзар”? (3: 1840р., 1844р., 1860р.)
9. В якому місті викупили Т.Шевченка? (Петербург)
10. За яку суму його було викуплено? (2500 рублів)
11. В якому місяці Т. Шевченко став вільним? (Травень)
12. Скільки разів Т.Шевченко приїжджав на Україну, коли став вільним? (Тричі)
13. У скільки років Т.Шевченко став вільним? (24 роки)
14. Як називалося село, де поет жив із двох років? (Кирилівка, Керелівка).

Додаток 6

1. Скільки років було Тарасу, коли померла його мати?
2. Ким був дід хлопчика по батькові?
3. У якому селі народився Тарас Шевченко?
4. Яку назву має збірка творів письменника?
5. Як звали перше кохання Тараса?
6. Який композитор поклав на музику декілька творів Т. Шевченка?
7. Від кого малий Тарас отримав перші скупі знання?

1									
	2								
		3							
4									
		5							
			6						
			7						

Додаток 7

1. Засне долина. На калині
І соловейко задріма.
Повіє вітер по долині –
Пішла дібровою луна...
2. Плавай, плавай, лебедонько,
По синьому морю,

- Рости, рости, тополенько,
 Все вгору та вгору!
3. Високії ті могили
 Чорніють, як гори,
 Та про волю нишком в полі
 З вітрами говорять.
4. Веселе сонечко ховалось
 В веселих хмарах весняних.
5. Дивлюсь — аж он передо мною,
 Неначе дива виринають,
 Із хмари тихо виступають,
 Обрив високий, гай, байрак;
 Хатки біленькі виглядають,
 Мов діти в білих сорочках
 У піжмурки в яру гуляють...
6. Попрощалось ясне сонце
 З чорною землею,
 Виступає круглий місяць
 З сестрою зорею,
 Виступають із-за хмари,
 Хмари звеселіли... .

**«У ПОШУКАХ ЗАГУБЛЕНОГО СКАРБУ»
 ЗА ТВОРАМИ, ВИВЧЕНИМИ ПРОТЯГОМ НАВЧАЛЬНОГО РОКУ.
 7 КЛАС**

Мета: формувати предметні компетентності й компетенції відповідно до змістових ліній:

діяльнісної – навчати переносити раніше засвоєні знання і вміння в нову ситуацію, формувати пізнавальну та пошукову активність учнів, уміння швидкого і творчого мислення;

емоційно-ціннісної – формувати духовно-емоційний світ учнів, розвивати інтерес до художньої літератури;

соціокультурної – виховувати почуття здорової конкуренції, товариськості, доброзичливості; сприяти вихованню любові до родини, України, розвивати толерантне ставлення до однолітків;

літературознавчої – розвивати дослідницькі риси, пам'ять, створюючи спеціальні умови для виконання комунікативних завдань.

Обладнання: конверти із завданнями, маршрутні листи (див. додаток 1), ілюстративний матеріал (пазли ілюстрацій, портрети художників) пазли зі слів, кросворди, ребуси, чисті аркуші паперу, олівці, ручки, грамоти (див. додаток 2).

Правила квесту.

До програми квесту залучаються старшокласники, які будуть помічниками організатора на кожній станції, нараховуватимуть бали за правильні відповіді та контролюватимуть час виконання завдання.

Після виконаного завдання на кожній станції, командам потрібно буде розгадати ребус (у якому зашифровано назву кабінету, де розміщується наступна станція), отримати ключові слова (з яких на фініші скласти рядки вірша Т.Г.Шевченка) та ключі від дверей кабінету наступної станції.

На дверях шкільних кабінетів прикріплюються таблички з назвами станцій. Контрольний час виконання завдання – 10 хвилин. Правильне виконання завдання приносить команді – 3 бали. Команда, яка не виконала завдання – отримує 0 балів.

Якщо команда не має відповіді або відповідає неправильно, у неї є можливість «купити» підказку, виконавши творче завдання: розказати вірш чи уривок із улюбленої поезії, назвавши автора.

Перемагає та команда, яка набрала найбільшу кількість балів та прийшла до фінішу першою. Якщо команди приходять до фінішу одночасно, то враховується час виконання завдання на кожній станції.

Інструкція для помічників організатора (ПО)

1. ПО слідкує за дотриманням правил квесту.
2. ПО робить відповідні помітки у картках команд.
3. ПО не надає жодної допомоги командам.
4. ПО штрафує команду на 3 хвилини за порушення правил.
5. Якщо завдання не розв'язане, а час, відведений на нього збіг, ПО штрафує команду і відправляє на наступну зупинку автопереведенням.

Інструкція для команд

1. Команди самостійно прокладають маршрут за допомогою підказок.
2. Команди самостійно слідкують за часом.
3. Завдання для переходу команда отримує тільки після вирішення задачі або автоматично після закінчення відведеного часу.
4. За порушення правил команда отримує 3 хвилини штрафу, які додаються після успішного виконання фінального завдання.

Сюжетна лінія. За тиждень учням 7 класів оголошується про проведення квесту. У ході підготовки вони мають визначитися зі складом команд і розподілом ролей у команді: капітан (керує роботою команди), штурман (визначає напрямок руху), знавці текстів творів тощо. Команди повинні пройти всі вказані в маршрутному листі станції, виконати поставлені завдання; одержати на кожній станції конверт зі словом, а на фініші скласти з усіх одержаних слів речення, яке і буде відгадкою таємниці.

Маршрут руху команд. Учасники команд повинні пройти такі станції: «Представлення команд», «Один розум добре, а два краще», «Діло майстра величає», «Мудрим ніхто не вродився, а навчився», «Нема науки без муки», «Навчай інших і сам навчайся», «Хто шукає – той знайде», «Як добре працюватимеш, честь і славу матимеш», «Фініш».

Місце проведення: будівля школи.

Час проведення: 1 година 30 хвилин.д

Оцінювання. За кожне правильно виконане завдання команда отримує 5 балів. Якщо дається 2 схожих завдання (зібрати 2 пазли чи відгадати 3 поезії), то кількість балів відповідно множиться на 2 чи на 3. Якщо якесь завдання не виконане, то команда отримує 3 штрафні хвилини. Перемагає та команда, яка виконає повністю всі завдання першою.

ХІД КВЕСТУ

I. Організаційний момент

(Уболівальники та учасники гри збираються в актовій залі школи (у маршрутних листах станція №1 «Без вірного друга велика туга»).

Перед початком гри відбувається жеребкування (можна дозволити учням самостійно об'єднатися у команди або за допомогою ведучого. Для жеребкування потрібні картки жовтого та синього кольорів, які діти по черзі витягують. За допомогою жеребкування формуються 2 команди по 10 – 12 учнів).

II. Початок гри

Ведуча. Доброго дня, шановні учасники та вболівальники. Рада вітати вас на сьогоднішньому літературно-мистецькому квесті.

Квест – це гра-випробування вашої ерудованості, начитаності та вміння змагатися в команді. Упевнена, що ви успішно подолаєте всі випробування і ми скоро зустрінемося у цій залі, щоб привітати вас з перемогою.

Ведучий. Великим скарбом для народу є його мова. Люди, які возвеличують мову, є невід'ємною частинкою його історії, культури, мистецтва. Бо поки існує література та мова нашого народу, поки ми бережемо пам'ять, доти ми здатні будемо берегти цей скарб у своїх серцях. Годі досягнути все розмаїття культури і мистецтва нашого народу, чия невичерпна талановитість, високе естетичне чуття й гострий розум і тепер продовжують примножувати і збагачувати духовну спадщину нашого народу.

Ведуча. Ми зібрались сьогодні для того, щоб узагальнити та закріпити набуті вами знання з української літератури за сьомий клас. Отже, познайомимося з героями сьогоднішньої гри: вітаймо оплесками команди!

Ведучий. За правильністю і чесністю проведення квесту простежить наше професійне журі, з яким я хочу вас познайомити ближче.

Ведуча. Настав час ознайомити вас, шановні друзі, з умовами нашого літературного квесту. Першим вашим завданням буде презентувати назву та девіз вашої команди. Потім кожна команда отримає конверт, який містить маршрутний лист (для зручності конверти для кожної команди маркуються відповідними кольорами), у якому позначено назви станцій, ребус, ключі, ключові слова. Якісно і правильно виконавши завдання, ви маєте право переходити на іншу станцію.

Ведучий. Виконавши всі завдання, учасники повинні дійти до фінішу, де виконати останнє завдання – із ключових слів скласти рядки вірша Т.Г.Шевченка та вголос прочитати їх координатору. Перемагає команда, яка

першою дійде до фінішу, виконавши всі завдання. Запам'ятайте: сила кожного – у команді, сила команди – у кожному.

Мета команд – виконати всі завдання та отримати винагороду (грамоту та солодкі призи).

Ведуча читає байку Езопа (*див. додаток 3*), у якій повідомляється основне завдання гри – злагоджено, чітко виконати всі завдання (коли згода між людьми – їх важко перемогти, коли незгода – легко).

Ведучий. Сподіваємось, що сьогоднішня гра принесе вам багато задоволення та позитивних емоцій. Бажаю командам проявити себе якнайкраще та отримати максимум балів на кожній станції. Прошу кожен команду презентувати свою назву та девіз.

(Після того, як журі оцінило яскравість, влучність назв та девізів команд, капітани отримують маршрутні листи та вирушають із товаришами на наступні станції).

I станція. «Представлення команд»

Завдання. Представте назву та девіз команди.

II станція. «Один розум добре, а два краще»

Завдання 1. Складіть пазл-ілюстрацію з розділу «Із пісенних скарбів» (*див. додаток 4*). Назвіть жанр української народної пісні, яка за ритмом і мелодикою пов'язана з одноіменним народним танцем.

Відповідь: коломийка.

Завдання 2. Складіть пазл-ілюстрацію з розділу «Із пісенних скарбів» (*див. додаток 5*). Назвіть різновид суспільно-побутової пісні.

Відповідь: чумацька.

Завдання 3. Розгадайте ребус (*див. додаток 6*)

Відповідь: клей.

III станція. «Діло майстра величає»

Завдання 1. Розгадайте кросворд (*див. додаток 7*). При правильному рішенні кросворду діти отримують наступне завдання в конверті.

Відповіді: по горизонталі: 1. Води; 2. Зустрічає; 3. Лани; 4. Калина. По вертикалі: 5. Годувать; 6. Дівчата; 7. Стала.

Завдання 2. Розгадайте ребус (*див. додаток 8*)

Відповідь: королева.

IV станція. «Мудрим ніхто не вродився, а навчився»

Завдання 1. Відшукайте слово (*див. додаток 9*) (*Учасники отримують кольорові олівці. Знайшовши на ігровому полі імена героїв поеми І.Я.Франка «Захар Беркут», замальовують їх різними кольорами.*)

Відповіді: Захар Беркут, Максим, Мирослава, Тугар Вовк, Бурунда.

Завдання 2. Розгадайте ребус (*див. додаток 10*)

Відповідь: вірус.

V станція. «Нема науки без муки»

Завдання 1. Із довільно розрізаних слів (*див. додаток 11*) складіть правильні визначення.

Відповіді: 1. Героїко-романтична повість – повість, у якій зображено героїчні вчинки виняткового героя в надзвичайних обставинах.

2. Автобіографічний твір – твір, головним героєм якого є сам автор.

3. Художня деталь – характерна риса чи подробиця, яка використовується для того, щоб підкреслити індивідуальну особливість чогось.

Завдання 2. Розгадайте ребус (*див. додаток 12*)

Відповіді: морква.

VI станція. «Навчай інших і сам навчайся»

Завдання 1. За допомогою міміки та жестів покажіть назву твору, назвіть автора (*див. додаток 13*).

Завдання 2. Розгадайте ребус (*див. додаток 14*)

Відповіді: Остап Вишня.

VII станція. «Хто шукає – той знайде»

Завдання 1. Співставте портрети письменників з їх прізвищами (*див. додаток 15*).

Відповіді: 1. Василь Симоненко; 2. Богдан Лепкий; 3. Олекса Стороженко; 4. Ліна Костенко; 5. Любов Пономаренко; 6. Марина Павленко; 7. Олександр Гаврош.

Завдання 2. Розгадайте ребус (*див. додаток 16*)

Відповідь: аксіома.

VIII станція. «Як добре працюватимеш, честь і славу матимеш»

Завдання 1. Розшифруйте зашифровані рядки з віршів Андрія Малишка, Олега Ольжича, Олени Теліги (*див. додаток 17*).

Відповідь: 1. Я візьму той рушник, простелю, наче долю,

В тихім шелесті трав, в щебетанні дібров.

І на тім рушничкові оживе все знайоме до болю:

І дитинство, й розлука, і вірна любов.

А.Малишко «Пісня про рушник»

2. І легко тобі, хоч і дивишся ниць,

Аби не спіткнулись ні разу,

І нести солодкий тягар таємниць

І гостру петарду наказу.

О.Ольжич «Захочеш - і будеш. В людині, затям...»

3. Ой, не знаю, що то за причина –

Переходжу обережно вулицю,

І весь час до мене радість тулиться,

Як безжурний вітрогон-хлопчина.

О.Теліга «Радість»

Завдання 2. Розгадайте ребус (див. додаток 18).

Відповідь: посмішка.

ІХ станція. «Фініш».

Діти повертаються до актової зали, де складають із ключових слів рядки «Учітесь, читайте, і чужому навчайтесь, й свого не цурайтесь...» — духовний заповіт українцям. Ці рядки з відомого послання «І мертвим, і живим...» Т.Г.Шевченка.

Учітеся, читайте,
І чужому навчайтесь,
Й свого не цурайтесь.
Бо хто матір забуває,
Того бог карає,
Того діти цураються,
В хату не пускають.

ІІІ. Підсумок гри

Ведуча. Отже, це було останнє завдання. Прошу всі команди зайняти свої місця у залі. Тим часом журі підводить підсумки нашої гри.

Журі оголошує результати.

Церемонія нагородження.

Ведучий. Щиро дякуємо за активну участь у нашій грі. До нових зустрічей!

Додаток 1

Зразок маршрутного листа №1

	Назва станції	Кількість балів	Штраф	Підпис ПО
1	«Представлення команд»			
2	«Один розум добре, а два краще»			
3	«Діло майстра величає»			
4	«Мудрим ніхто не вродився, а навчився»			
5	«Нема науки без муки»			
6	«Навчай інших і сам навчайся»			
7	«Хто шукає – той знайде»			
8	«Як добре працюватимеш, честь і славу матимеш»			
9	«Фініш»			
	Усього			

Зразок маршрутного листа №2

	Назва станції	Кількість балів	Штраф	Підпис ПО
1	«Представлення команд»			
2	«Діло майстра величає»			
3	«Один розум добре, а два краще»			
4	«Нема науки без муки»			
5	«Мудрим ніхто не вродився, а навчився»			
6	«Як добре працюватимеш, честь і славу матимеш»			
7	«Навчай інших і сам навчайся»			
8	«Хто шукає – той знайде»			
9	«Фініш»			
	Усього			

Додаток 2

Зразок грамоти для учасників та підпису

Нагороджується
команда _____ класу
школи №__
м. Черкаси
за ___ місце у грі- квесті

«У пошуках загубленого скарбу»

Додаток 3

Хліборобові діти

Хліборобові діти між собою не мирилися. Він їх часто вмовляв, але слова не допомагали. Тоді Хлібороб вирішив вплинути на них ділом і сказав їм принести в'язку різок. Коли вони виконали те, що він їм загадав, батько дав їм в'язку і наказав зламати її. Але діти, хоч як силкувалися, не змогли цього зробити. Тоді батько розв'язав в'язку і дав кожному по різці. Коли вони легко переламали їх, батько промовив: «Отак і ви, діти, якщо будете дружні, вас не подолають вороги, коли ж житимете в незгоді, вас легко переможуть».

Додаток 4

Романшин М. Свято. Полотно, олія. 1969.

Додаток 5

Репродукція картини Івана Сколозdra «Чумацький шлях»

Додаток 7

По горизонталі:

1. Неначе сонце засіяло,
Неначе все на світі стало
Моє... лани, гаї, сади!..
І ми, жартуючи, погнали
Чужі ягнята до
2. Дивлюся, аж світає,
Край неба палає,
Соловейко в темнім гаї
Сонце.....
3. Щоб широкополі,
І Дніпро, і кручі
Було видно, було чути,
Як реве ревучий.
4. Тече вода з-під явора
Яром на долину.
Пишається над водою
Червона

По вертикалі:

5. На панщині пшеницю жала,
Втомилася; не спочивать
Пішла в снопи, пошкандибала
Івана сина
6. Садок вишневий коло хати,
Хрущі над вишнями гудуть,

Плугатарі з плугами йдуть,
Співають ідучи ...
7. Отак тая чорнобрива
Плакала, співала...
І на диво серед поля
Тополею ...

Василь Симоненко
 Богдан Лепкий
 Олекса Стороженко
 Ліна Костенко
 Любов Пономаренко
 Марина Павленко
 Олександр Гаврош

	А	Б	В	Г	Г	Д	Е	Є	Ж	З	И	І	Ї	Й	К	Л	М
									Н								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
17	18																
		О	П	Р	С	Т	У	Ф	Х	Ц	Ч	Ш	Щ	Ь	Ю	Я	
		19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	

1.

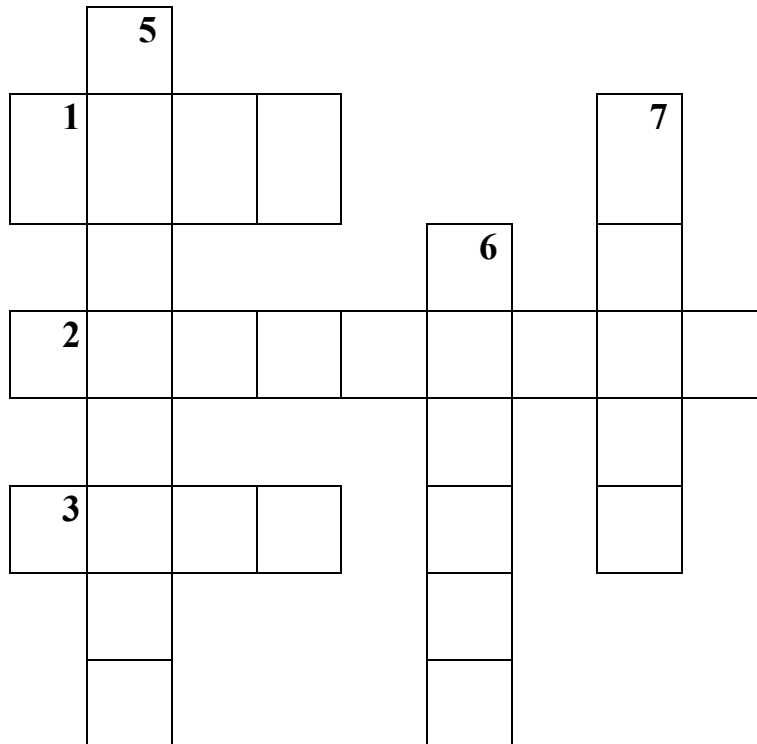
33 3,12,10,31,17,24 23,19,14 21,24,29,18,11,15, 20,21,19,22,24,7,16,32,
 18,1,28,7

6,19,16,32,

3 23,11,26,12,17 29,7,16,7,22,23,12 23,21,1,3, 3 30,7,27,23,1,18,18,12
 6,12,2,21,19,3.

12 18,1

23,12,17



21,24,29,18,11,28,15,19,3,12 19,9,11,3,7 3,22,7 10,18,1,14,19,17,7 6,19

2,19,16,32:

12 6,11,23,11,18,22,23,3,19, 14 21,19,10,16,24,15,1, 12 3,12,21,18,1
16,32,2,19,3.

2.

12 16,7,4,15,19 23,19,2,12, 26,19,28 12 6,11,3,11,29,22,33 18,11,27,31,
1,2,11 18,7 22,20,12,23,15,18,24,23,11,22,31 18,12 21,1,10,24

12 18,7,22,23,11 22,19,16,19,6,15,11,14 23,33,4,1,21 23,1,8,14,18,11,27,31

12 4,19,22,23,21,24 20,7,23,1,21,6,24 18,1,15,1,10,24.

3.

19,14, 18,7 10,18,1,32, 30,19 23,19 10,1 20,21,11,28,11,18,1 –

20,7,21,7,26,19,6,9,24 19,2,7,21,7,9,18,19 3,24,16,11,26,32,

12 3,7,22,31 28,1,22 6,19 17,7,18,7 21,1,6,12,22,23,31

23,24,16,11,23,31,22,33,

33,15 2,7,10,9,24,21,18,11,14 3,12,23,21,19,4,19,18 – 26,16,19,20,28,11,18,1.

**«ЯК ПЕРЕМОГТИ ДРАКОНА, АБО ПРО ЛИЦАРІВ І ЧУДОВИСЬК»
ЗА ТВОРАМИ Ю. ВИННИЧУКА ТА В.ЧЕМЕРИСА.**

8 КЛАС

Мета: формувати предметні компетентності й компетенції відповідно до змістових ліній: *діяльній* – навчати переносити раніше засвоєні знання і вміння в нову ситуацію, формувати пізнавальну та пошукову активність учнів, вміння швидкого і творчого мислення; *емоційно-ціннісної* – формувати духовно-емоційний світ учнів, розвивати інтерес до художньої літератури; *літературознавчої* – розвивати дослідницькі риси, пам'ять, кмітливість, створюючи спеціальні умови для виконання комунікативних завдань; *соціокультурної* – виховувати почуття здорової конкуренції, товариськості, доброзичливості; сприяти вихованню любові до родини, України, розвивати толерантне ставлення до однолітків.

Обладнання: маршрутні листи (див. додаток 2), ілюстративний матеріал, пазли із фразеологізмів, чисті аркуші паперу, кодекс честі (див. додаток 1), карта, ручки тощо.

Правила квесту. Дві команди по 5-6 осіб отримують на старті від учителя маршрут-схему. Станції на ній розташовані у порядку, унікальному для кожної команди, але так, щоб їхні шляхи не перетиналися. Аби дізнатися, куди треба рухатися, команда повинна розшифрувати назву навчального кабінету. Наприклад: «Тут ви можете вивчити будову тіла дракона» (кабінет біології), «Тут можна вдосконалювати свої навички бою і тренувати тіло» (спортивний зал), «Про лицарський кодекс і облаштування лицарських турнірів усе знають тут» (кабінет історії), «Лицарські романи всіма мовами світу зібрані тут» (кабінет світової літератури), «Аби скласти літопис про великі подвиги

драконоборців, завітайте сюди» (кабінет рідної мови та української літератури), «Аби написати серенаду коханій, потрібно багато часу провести тут» (кабінет музичного мистецтва), «Тут зібрані найбільші скарби духу» (бібліотека).

Розгадавши на старті перший пункт свого маршруту, команди починають квест. У картках робиться відмітка про час старту. На кожній станції помічники організатора (ПО) знайомлять учасників із наступним завданням і роблять відповідні позначки у картках.

Інструкція для помічників організатора (ПО)

1. ПО слідкує за дотриманням правил квесту.
2. ПО робить відповідні помітки у картках команд.
3. ПО не надає жодної допомоги командам.
4. ПО штрафує команду на 3 хвилини за порушення правил.
5. Якщо завдання не розв'язане, а час, відведений на нього збіг, ПО штрафує команду і відправляє на наступну зупинку автопереведенням.

Інструкція для команд

1. Команди самостійно прокладають маршрут за допомогою підказок.
2. Команди самостійно слідкують за часом.
3. Завдання для переходу команда отримує тільки після вирішення задачі або автоматично після закінчення відведеного часу.
4. За порушення правил команда отримує 3 хвилини штрафу, які додаються після успішного виконання фінального завдання.

Сюжетна лінія. Команди вирушають у похід, виконуючи завдання, розв'язуючи загадки і впізнаючи друзів і ворогів. На своєму шляху вони стають і розвідниками, і поетами, і закоханими лицарями, і мудрими літописцями, і філософами.

Маршрут складається організатором з урахуванням місця проведення квесту. Учасники команд повинні пройти 8 станцій-зупинок (без назв) у порядку, указаному у маршрутному листі та виконати запропоновані завдання.

Місце проведення: шкільне приміщення.

Час проведення: 40 хвилин.

Оцінювання. За кожне правильно виконане завдання (крім вірша і листа) команда отримує 1 бал. Якщо якесь завдання не виконане, то команда знову ж таки отримує 3 штрафні хвилини. За лист і вірш команди отримують максимальні 3 бали.

ХІД КВЕСТУ

Учитель. У всі часи високо цінувалися такі чесноти, як честь і гідність, готовність пожертвувати собою заради шляхетної мети чи допомоги скривдженим і слабким, благородство і сміливість, відвага у бою і милосердя до переможених, щира дружба і віддана любов. Прекрасні панни мріяли про коханого лицаря, і не обов'язково в обладунках чи верхи на коні. Головне – аби мав палке і відважне серце, умів дотримати слова і щиро кохав. У переказах і легендах найвідважніші чоловіки виходили на двобій із драконом і перемагали його в ім'я прекрасної красуні. Та не завжди дракони – крилаті вогнедишні

потвори. Іноді життя грається з нами у хитромудру гру: чудовисько виявляється поетом, шляхетний король – негідником, славетний драконоборець – шахраєм і страхопудом, а звичайний веснянкуватий хлопчак – романтичним лицарем. І тільки дуже уважна і розважлива людина може побачити справжню суть речей. Отож, у подорож, сміливці, і бажаю вам перемогти драконів на своєму шляху і віднайти скарб.

Зупинка №1

Завдання. Бліц – опитування (див. додаток 3). Дайте якомога більше правильних відповідей за 30 секунд.

Зупинка №2

Завдання. Упізнайте епізод бою. (див. додаток 4)

Відповіді: 1. коли дракон уперше заревів; 2. коли дракона здолали; 3. коли дракона поранили); 4. Дуель.

Зупинка №3

Завдання. Складіть фразеологізми і поясніть його значення (пазли). (див. додаток 5)

Зупинка №4

Завдання. Упізнайте героя або місце (див. додаток 6).

Відповіді: 1. баба, яку пан Лаврін зустрів у лісі; 2. Радник; 3. опис печери дракона; 4. Грицько; 5. пан Лаврін; 6. Федько-Жучок; 7. Галя; 8. Вітько.

Зупинка №5

Завдання. Правда – неправда. Дайте на запитання відповідь «так» або «ні» (див. додаток 7).

Зупинка №6

Завдання. Складіть вірш за поданими римами (див. додаток 8).

Наприклад:

Лиш щире серце відчуває радість,
Коли людина має чисту совість.
В бою для лицаря важлива доблесть,
Але при цьому пам'ятати слід про честь.

Зупинка №7

Завдання. Виконайте завдання на вибір (завдання пропонується на вибір залежно від рівня підготовки учасників): 1. Складіть лист до коханої від імені героя. 2. З'єднайте стрілочками місця на карті, де зазначені «сюжетні вузлики» повісті (див. додаток 9). (Карту рекомендуємо штучно «зістарити», аби мала вигляд давнього документу).

Зупинка №8

Завдання. Інтелектуальна дуель. Питання, що пропонуються до обговорення (див. додаток 10).

Фініш. За результатами квесту, після підрахунку всіх отриманих балів та штрафного часу визначається команда-переможець. Вона отримує чарівний манускрипт – лицарський кодекс.

Зразок маршрутного листа №1

Команда 1	Витрачений час	Штраф	Підпис ПО
Станція 1	час -	штраф -	
Станція 2	час -	штраф -	
Станція 3	час -	штраф -	
Станція 4	час -	штраф -	
Станція 5	час -	штраф -	
Станція 6	час -	штраф -	
Станція 7	час -	штраф -	
Станція 8			
Усього			

Зразок маршрутного листа №2

Команда 2	Витрачений час	Штраф	Підпис ПО
Станція 3	час -	штраф -	
Станція 4	час -	штраф -	
Станція 2	час -	штраф -	
Станція 1	час -	штраф -	
Станція 5	час -	штраф -	
Станція 6	час -	штраф -	
Станція 7	час -	штраф -	
Станція 8	час -	штраф -	
Усього			

Додаток 3

1. Чому князь Люботинський дав наказ не турбувати його в полудень?
(спав)
2. Скільки років було дракону? (вісім)
3. Кого вперше покохала Настуня? (сина садівника)
4. Хто такий Гриць із твору “Місце для дракона” Ю. Винничука? (дракон)
5. Скільки років було Вітьку Горобцю? (13 років)
6. Хто такий Жучок із твору “Вітя плюс Галя...” (Федько Котигорошко)

Додаток 4

1. “Кілька лицарів беркицьнуло на землю, задерши ноги, інші, зламавши стрій, розсипалися по долині, силкуючись ізвладати зі своїми кіньми”.
2. “Увесь натовп, який був, посипався з гори, князь, мов дитина, підстрибуючи, погнав щодуху й собі”.
3. “Дракон знову заревів, ще й стовп сліпучого жовтогарячого полум’я в небо випустив. Зграя підгорілого вороння посипалася на голови лицарям”

4. «Їх розділяють дванадцять кроків. Дванадцять кроків життя і смерті. Навіть галасливі сороки застигли на вербах і зацікавлено спостерігають, що діється біля ставка».

Додаток 5

Манна	прибитий
Водити	герць
Танцювати	шитий
Не ликом	в шляпі
На цвіту	небесна
Діло	за ніс

Додаток 6

1. “Довгий кривий ніс нависав над губами, темне обличчя, з якого стирчали дрібні кущики сивого волосся, було потворне і схоже на голову крука”
2. “Служба така в чоловіка – от він і колупає, як не пальцем, то словом... Я – єдина людина в цьому зачуханому князівстві, котра дивиться не поверхово, а вглиб”
3. “Травичка зеленіє, квіточки ростуть. Та ще й неабиякі квіточки! Там же справжнісінькі городні грядки!”
4. “Не їсть м’яса, а лише траву та овочі. Він ще нікому зла не вчинив”
5. “Якби я міг, то з великою насолодою розчерепив би вам оцим келепом голову. Ви мені ненависні!”
6. “Мав доступ до тих книжок, яким дітям суворо педагоги не рекомендували давати... Міг терпляче лежати на одному боці цілий день і терплячіше читати семисотсторінковий роман”
7. “Гарні чорні очі – оченята, такі жваві, й такі привабливі, і такі бездонні... Тоненька шия і маленькі груди, важкі коси й довгі, примхливо вигнуті брови, тоненька, немов вирізьблена, фігурка”
8. “Високий, худий, з рідким білявим чубчиком – не міг і хвилини спокійно всидіти на місці. Запальний і рвучкий...”

Додаток 7

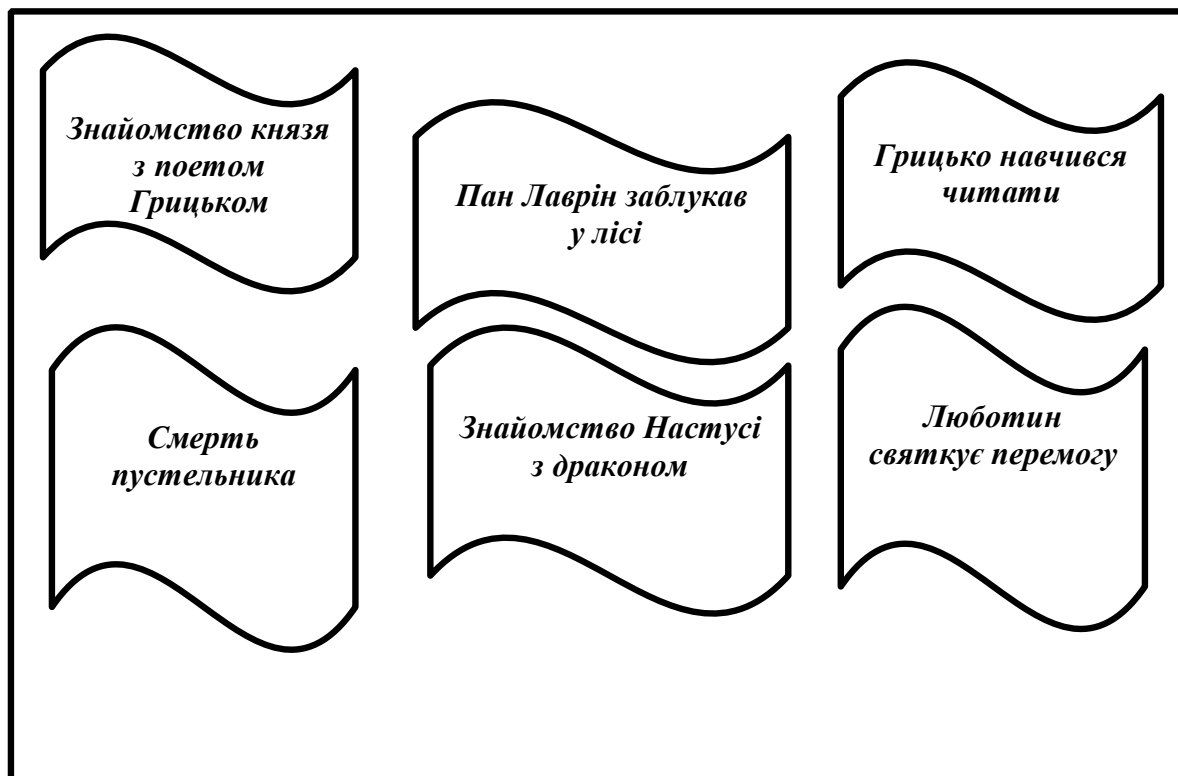
1. Настуні важко знайти нареченого, бо вона перебірлива. *(ні)*
2. Настуня дракона назвала Барвінком. *(ні)*
3. Дракона вбив джура пана Лавріна. *(так)*

4. “Хто хоч краплю мудрості зачерпне, довіку ситий буде” мова йде про вірші. *(ні)*
5. Брати участь у бою заборонили лицарю Кельбасу через те, що в нього не було джури. *(так)*
6. Дракон повинен піддатися у бою лицарю із синьою смужкою. *(так)*
7. Дракона поховали на галявині біля пустельника. *(так)*
8. Право першого пострілу на дуелі було у Вітьки. *(так)*
9. Федько і Вітька співали серенаду під хатою Галі. *(ні)*
10. На першому побаченні Галя просить «Вітюнчика» скопати город. *(ні)*
11. Суперника Вітьки у боротьбі за серце Галі звали Петька Білий. *(так)*
12. Федько допомагає другові, адже має великий досвід у любовних справах. *(ні)*
13. Виконання серенади довго відкладалося через те, що у Вітьки пропав голос. *(ні)*
14. Федько ходив до Галі сватати свого друга. *(так)*
15. Федько спробував приворожити Гальку до Вітьки. *(так)*

Додаток 8

----- радість,
 ----- совість.
 ----- доблесть,
 ----- честь.

Додаток 9



1. Кого в повісті Юрія Винничука можна вважати справжнім чудовиськом? (*Чорного радника*).
2. Чому у Люботинському князівстві не знайшлося місця для дракона Грицька? (*Тому що у світі людей не залишилося місця для щирості і відкритості, це світ лицемірства і підступу*).
3. Що спільного в образах Настуні і Галі? (*Обидві шукають не стільки кохання, скільки можливості бути в центрі уваги; обидві ранять почуття тих, хто їх любить*).
4. Чи можна назвати Вітьку справжнім лицарем? (*Не завжди, оскільки він намагається дотримуватися лицарського кодексу поведінки, але це в нього не завжди виходить*).
5. Що об'єднує пустельника, Грицька, пана Лавріна, Вітьку і Федька-Жучка? (*Усі вони намагаються жити за законами правди і честі, здійснюють лицарські вчинки і прагнуть боротися зі злом*).

**«ВІД ДАВНИНИ ДО СЬОГОДЕННЯ...»
ЗА ТВОРАМИ, ВИВЧЕНИМИ ПРОТЯГОМ НАВЧАЛЬНОГО РОКУ.
9 КЛАС**

Мета: формувати предметні компетентності й компетенції відповідно до змістових ліній:

діяльнісної – навчати переносити раніше засвоєні знання і вміння в нову ситуацію, формувати вміння доречно використовувати отримані знання при виконанні завдань пошукового, творчого, аналітичного, узагальнюючого характеру;

емоційно-ціннісної – формувати духовно-емоційний світ учнів, їхні етичні позиції, світоглядні уявлення й переконання, розвивати інтерес учнів до художньої літератури;

літературознавчої – розвивати вміння аналізу ідейно-художнього змісту творів, визначати його проблематику, перевіряти знання літературних термінів;

культурологічної – виховувати естетичний смак, загальну культуру учнів.

Обладнання: маршрутна карта (*див. додаток 1*), кольорові стрічки, конверти, кросворд, матеріали завдань, карта України, таблички з позначенням зупинок, пазли ілюстрації до завдань.

Правила квесту.

Гра відбувається в межах школи. Учасникам видається завдання, якщо вони правильно розгадують його за відведений час, то одержують завдання-перехід, де зашифровано номер чи назву кабінету, в якому розв'язуватимуть наступне завдання. Обидві команди мають маршрутні листи, а всі помічники оціночні картки.

Інструкція для помічників організатора (далі – ПО)

- ПО слідкує за дотриманням правил.
- ПО не має права дати автоперехід швидше вказаного у завданнях часу.
- ПО не має права давати підказки і надавати допомогу командам.
- За шум при виконанні завдання ПО штрафує команду на 5 хвилин (час, який додається команді після успішного виконання фінішного завдання).
- ПО роблять відповідні записи у картці помічника організатора (див. додаток 2) та маршрутних листах команд.
- Після того, як усі команди пройшли відповідний етап, ПО віддає картку організатору.

Інструкція для учнів

- Дискваліфікація за ЧІТ обох команд (cheat – шахрайство, передавання відповіді іншій команді).
- Команди самостійно слідкують за часом, відведеним для виконання одного завдання.
- Завдання для переходу дається тільки після розв'язання відповідного завдання етапу або як автоперехід після відведеного для виконання завдання часу.
- За порушення правил гри чи грубе порушення дисципліни команда одержує штрафні 5 хвилин, які додаються команді після успішного виконання фінішного завдання.

Сюжетна лінія: учні заздалегідь отримують завдання повторити твори, вивчені протягом 9 класу. Розробляються оцінювальні маршрутні листи для кожної команди з кодами станцій. До програми квесту долучаються вчителі (або старшокласники), які будуть відповідальними за кожну станцію (ПО), контролюватимуть хід виконання завдань та виставлятимуть бали за правильні відповіді. На відповідних станціях прикріплюються таблички з назвами. Учні мають пройти ряд випробувань на різних станціях, давши правильні відповіді.

Маршрут: учасники команд повинні пройти наступні станції: «Візитна картка», «Теоретична», «Давніми стежками», «Іменна», «Мистецька», «Ланцюжок», «Ключова», «Сучасна» та виконати запропоновані завдання.

Місце проведення: шкільне приміщення.

Час проведення: 1 година 30 хвилин.

Оцінювання. Кожна правильна відповідь – 1 бал. Перемагає команда, що виконала всі завдання, по-перше, швидше за всіх, по-друге, отримала найбільше балів.

ХІД КВЕСТУ

Учасники команди та вболівальники збираються в актовому залі, (у маршрутних листах — станція №1 «Візитна картка».

Ведучий. Доброго дня всім присутнім, а також тим, хто вирішив спробувати свої сили в літературному квесті!

Ведуча. Багатий і різноманітний фольклор нашого народу: чарують нас мелодійні пісні та думи, барвисті коломийки та ліричні хороводи; із вікових глибин зринає перед нами фантастичний світ казок; відгомін далеких подій вчувається у легендах та переказах; веселять, а часом і гостро дошкуляють

народні усмішки та анекдоти. Годі й перелічити всі різновиди, досягнути водночас усе розмаїття творчості, яку ми по праву вважаємо високохудожнім скарбом культури і мистецтва нашого народу, чия невичерпна талановитість, високе естетичне чуття й гострий розум і тепер продовжують примножувати і збагачувати духовну спадщину, що громадилася віками.

Ведучий. Ми зібралися сьогодні для того, щоб ви згадали все, що вивчили і запам'ятали про усну народну творчість, давню літературу та нову літературу, щоб показали свої здібності, таланти, уміння, а також управність, комунікабельність, мудрість. Упевнені, що ви успішно подолаєте всі випробування квесту, і ми вже скоро зустрінемося на цій же станції, щоб привітати вас із перемогою. Отже, познайомимося з героями сьогоднішнього змагання: вітаймо оплесками команди-квестори! *(Ведучий по черзі називає команди).*

Ведуча. Не помилюся, якщо скажу, що результат квесту наполовину залежить від підготовки команд-учасниць, ще на 30% від їх бойового настрою та зібраності, але не останню роль відіграє і її величність фортуна! Нехай вона буде справедливою та прихильною до всіх в однаковій мірі, а за правильністю і чесністю квесту простежить наше професійне журі, з яким настав час познайомитися ближче! *(Ведучий представляє журі гри).*

Ведучий. Отож настав час ознайомити вас, шановні друзі, з умовами нашого літературного квесту. Першим завданням буде презентувати назву та девіз вашої команди. Потім кожна команда отримає маршрутний лист, у якому позначено назви станцій, на яких ви будете виконувати завдання, які так чи інакше пов'язані з українським фольклором. Вони дадуть вам змогу отримати певну кількість балів. За правильну, швидку, змістовну відповідь ви можете отримати додаткові, бонусні, бали. Але якщо будете пасти задніх, то вам нарахують штрафні оцінки.

Ведуча. Мені залишається тільки побажати командам проявити себе якнайкраще та отримати максимум балів на кожній станції! Я оголошую перше завдання. Прошу кожну команду презентувати свою назву та девіз.

(Після того, як журі оцінило яскравість і влучність назв та девізів команд, капітани отримують маршрутні листи й вирушають із командами для проходження станцій).

Станція № 1. «Візитна картка»

Завдання. Представити команди. Перша команда отримує червоні стрічки – символ кохання, а друга – жовті – символ розлуки (за родинно-побутовими піснями). Та команда, яка перша виконає завдання, розпочне квест відповідно першою.

Командам роздаються конверти *(див.додаток 3)*, у яких знаходяться ілюстрації (по 3 у кожному). За ними треба відгадати назви пісень.

Відповіді: 1. «За городом качки пливуть»; 2. «Козак Мамай»; 3. «Буковино, рідний край»; 4. «Гоп, куме, не журися, туди-сюди повернися»; 5. Колискова «Ой, ходить сон коло вікон»; 6. «Цвіте терен, цвіте терен».

Станція №2. «Теоретична»

Завдання. Поєднайте терміни з визначеннями до них (паперові «стрічки» із записами змішано або розкладено хаотично). (див. додаток 4)

Відповіді: А1, Б2, В3, Г4, Д5, Ж6, З7, І8, Й9, К10.

Станція №3. «Давніми стежками»

Завдання. Поєднайте початок та закінчення афоризмів Г. Сковороди (паперові «стрічки» із записами змішано або розкладено хаотично). (див. додаток 5)

Відповіді: Не все те невірне, що тобі незрозуміле; Довго сам учись, коли хочеш навчати інших; Не суди лиця, суди слово; З усіх утрат утрата часу найтяжча; Любов впливає з любові: коли хочу, щоб мене любили, я сам перший люблю; Царство Боже всередині нас; О книги, Найкращі поради, найвірніші друзі; Не все те отрута, що неприємне на смак; Бери вершину і матимеш середину; Визначай смак не по шкарлупі, а по ядру.

Або

Відшукайте серед зашифрованих літер терміни з давньої літератури (див. додаток 6).

Зашифровані слова: Біблія, афоризм, літопис, патерик, монументалізм, інтермедія, вертеп, послання, байка, ренесанс, бароко, сказання.

Станція №4. «Іменна»

Завдання. Дайте ім'я герою (за поемою «Енеїда») (паперові «стрічки» із записами змішано або розкладено хаотично) (див. додаток 7).

Відповіді: 1а, 2б, 3в, 4г, 5д, 6ж, 7з.

Станція №5. «Мистецька»

Завдання. Складіть пазл і назвіть твір, до якого ця ілюстрація (*Відповідь:* драма «Наталка Полтавка»). (Учитель розрізає картинку по лініях розрізу, щоб учні могли зібрати пазли). (див. додаток 8)

Станція №6. «Ланцюжок»

Завдання. Подані назви творів складіть у хронологічному порядку, поєднавши ланцюжком (див. додаток 9) (картки розрізаються і перемішуються).

Відповіді: Біблія, «Повчання Володимира Мономаха», «Літопис Самовидця», «Анонім. Історія русів», «Послання до єпископів», «Бджола і Шершень», «Вдячний Еродій», «Енеїда», «Маруся», «Причинна», «Чорна рада», «Інститутка».

Станція № 7. «Ключова»

Завдання. Замініть цифри буквами, щоб утворилося слово відповідно до українського алфавіту. Використовуйте підказки (див. додаток 10).

Відповіді: Сковорода, Вишенський, патерик, бароко, «Маруся», Костомаров, Прометей, містерія, Гоголь, «Посланіє»

Станція №8. «Сучасна»

Завдання. Поєднайте уламки речень (цитати з твору «Тигролови» І. Багряного) та вкажіть, хто їх сказав та кого вони характеризують (див. додаток 11).

Відповіді: Григорій Многогрішний — «Краще вмерти біжучи, аніж жити гниючи»; Стара Сірчиха — «Вір у своє щастя! У сміливих щастя завжди є...»; Мати Сірчиха про доньку Наталку — «І в кого вона тільки вдалася? Їй би на коні, та на полозках, та з гвинтівкою, та з собаками... .. І пре туди, куди й чоловік не насмілиться. Звели їй до відьми в зуби залізти — і полізе. Їй би треба хлопцем родитись»; Сірко — «Як на промисел рушати, то найперше — треба зброю в порядку мати»; Автор про майора Медвина — «Він дисциплінований і точний, і не схильний вдаватись у дрібниці. Тим часом не марнує часу на теревені і п'є отак собі бордо і студіює промову вождя»; Гриць Сірко — «Високий, дебелий красень. Молодий — років 25. На ньому військовий, старенький френч. На ногах ічаги, на голові набикир кепка, а з-під неї буйний чуб кучерявиться»; Григорій Многогрішний — «Почорніле обличчя з міцно стиснутими щелепами заросло щетиною. На крутому лобі дві глибокі зморшки сторч між крилами брів, а в зморшках сіль від поту. Одна брова тремтить, і від того таке враження, ніби брови ті пориваються полетіти».

Підведення підсумків.

Ведуча. Отже, це була остання презентація! Прошу всі команди зайняти свої місця у нашій залі. Тим часом журі підводить підсумки літературного квесту.

Журі оголошує результати.

Церемонія нагородження.

Ведучий. Дякуємо за активну участь усім учасникам! До зустрічі!

Додаток 1

Зразок маршрутного листа №1

	Назва станції	Кількість балів	Штраф	Підпис ПО
1	«Візитна картка»			
2	«Теоретична»			
3	«Давніми стежками»			
4	«Іменна»			
5	«Мистецька»			
6	«Ланцюжок»			
7	«Ключова»			
8	«Сучасна»			
	Усього			

Зразок маршрутного листа №2

	Назва станції	Кількість балів	Штраф	Підпис ПО
1	«Візитна картка»			
2	«Давніми стежками»			
3	«Теоретична»			
4	«Мистецька»			
5	«Іменна»			
6	«Сучасна»			
7	«Ланцюжок»			
8	«Ключова»			
	Усього			

Додаток 2

Зразок картки ПО

Картка помічника організатора		
Команда _____	час од. завд. _____	штраф _____
Команда _____	час од. завд. _____	штраф _____

Додаток 4

А Літопис	1. Історико-літературний твір у Русі, пізніше в Україні, Московщині та Білорусі, в якому оповідь велася за роками (хронологія). Писалися переважно церковнослов'янською мовою, з численними вкрапленнями місцевої лексики. В інших християнських країнах подібні давні твори мають назву «хроніки», які писалися, як правило, латиною
Б Пісня	2. Невеликий словесно-музичний твір, призначений для співу
В Родинно-побутові пісні	3. Ліричні поетично-музичні твори, в яких відбиті почуття, переживання, думки людини, пов'язані з її особистим життям, подіями в сім'ї, родинними стосунками
Г Афоризм	4. Короткий влучний оригінальний вислів, що зробився усталеним; яка-небудь узагальнена думка, висловлена стисло в дуже виразній, легкій для запам'ятовування формі, яка згодом неодноразово відтворюється іншими людьми

Д Контраст	5. Протилежне змалювання почуттів, настроїв і поведінки людей
Ж Бурлескно-травестійна поема	6. Великий за обсягом віршований твір із розгорнутим сюжетом і розкриттям образу героя, яке супроводжується ліричними відступами. Для змалювання буденного використовується високий стиль і навпаки
З Рефрен	7. Повторення груп слів, рядка або кількох віршових рядків наприкінці кожної строфи чи групи строф
І Драма	8. П'єса соціального, історичного чи побутового характеру з гострим конфліктом, який розвивається в постійній напрузі
Й Балада	9. Жанр ліро-епічної поезії фантастичного, історико-героїчного або соціально-побутового характеру з драматичним сюжетом. Первісно — танцювально-хорова пісня середньовічної поезії Західної Європи з чіткою строфічною організацією
К Колискові пісні	10. Ліричні твори, які співали дітям під час присипляння

Додаток 5

Не все те невірне,	<i>що тобі незрозуміле</i>
Довго сам учись,	<i>коли хочеш навчати інших</i>
Не суди лиця,	<i>суди слово</i>
З усіх утрат	<i>утрата часу найтяжча</i>
Любов впливає з любові:	<i>коли хочу, щоб мене любили, я сам перший люблю</i>
Царство Боже	<i>всередині нас</i>
О книги,	<i>Найкращі порадики, найвірніші друзі</i>
Не все те отрута,	<i>що неприємне на смак</i>
Бери вершину	<i>і матимеш середину</i>
Визначай смак не по шкарлупі,	<i>а по ядру</i>

Додаток 6

а	о	р	у	с	л	б	а	р	о	к	о	ч
с	а	б	і	н	т	е	р	м	е	д	і	ї
т	р	і	в	о	р	г	у	в	ц	у	к	е
ф	е	б	й	м	о	д	ж	и	т	у	б	й
п	н	л	в	л	і	т	о	п	и	с	а	п
а	е	і	о	к	с	т	р	я	ш	г	й	р
т	с	я	е	с	в	е	р	т	е	п	к	е
е	а	ф	й	ч	е	р	е	с	т	а	а	б
р	н	п	о	с	л	а	н	н	я	т	е	д

и	с	ч	а	с	т	а	ф	о	р	и	з	м
к	с	к	а	з	а	н	н	я	п	а	р	а
м	о	н	у	м	е	н	т	а	л	і	з	м

Додаток 7

1. Еней	А) «..був парубок моторний І хлопець хоч куди козак, Удавсь на всеє зле проворний, Завзятіший од всіх бурлак»
2. Меркурій	Б) «Весь ремінцями обв'язавшись, / На голову бриль наложив; / На грудях з бляхою ладунка, / А ззаду з сухарями сумка, / В руках нагайський малахай»
3. Дідона	В) «Розумна пані і моторна, Трудяща, дуже працююча, Весела, гарна, сановита, Бідняжка – що була вдова...»
4. Юнона	Г) «Розкудкудакалась, як квочка,— Енея не любила — страх; Давно вона уже хотіла, Його щоб душка полетіла К чортам і щоб і духне пах».
5. Лавінія (Лавісія)	Д) «Дочка була зальотна птиця І ззаду, спереду, кругом, Червона, свіжа, як кислиця, І все ходила павичом. Дородна, росла і красива, Приступна, добра, не спесива, Гнучка, юрлива, молода...»
6. Турн	Ж) «Не в шутку молодець був жвавий, Товстий, високий, кучерявий, Обточений, як огірок; І війська мав свого чимало, І грошків таки бряжчало, Куди не кинь, був царьок»
7. Охрім	З) «Се був пройдисвіт і непевний, / І всім відьмам був родич кривий — / Упир і знахар ворожить. / Умів і трясцю одшептати, / І кров християнську замовляти, / І добре знав греблі гатить».

Додаток 9

Біблія	«Повчання Володимир а Мономаха»	«Літопис Самовидця »	«Анонім. Історія русів»	«Послання до єпископів »	«Бджола і Шершень»
«Вдячни й Еродій»	«Енеїда»	«Маруся»	«Причинна »	«Чорна рада»	«Інститутка »

Додаток 10

А а	Б б	В в	Г г	Ґ ґ	Д д	1	2	3	4	5
------------	------------	------------	------------	------------	------------	----------	----------	----------	----------	----------

						6				
Е е	Є є	Ж ж	З з	И и	І і	7	8	9	10	11
						12				
Ї ї	Й й	К к	Л л	М м	Н н	13	14	15	16	17
						18				
О о	П п	Р р	С с	Т т	У у	19	20	21	22	23
						24				
Ф ф	Х х	Ц ц	Ч ч	Ш ш	Щ щ	25	26	27	28	29
						30				
Ь	Ю ю	Я я				31	32	33		

Сам передбачив свою смерть	21, 15, 19, 3,19, 21,19, 6, 1
Писав послання	3, 11, 29, 7, 18, 22, 31, 15, 11, 14
З латині цей жанр перекладається як «батько»	20, 1, 23, 7, 21,11, 15
Цей стиль проіснував в Україні близько 200 років	2, 1, 21, 19, 15, 19
Сентиментальна повість	17, 1, 21, 24, 22, 33
Фольклорист	15, 19, 22, 23, 19, 17, 1, 21, 19, 3
Образ із поеми Шевченка	20, 21, 19, 17, 7, 23, 7, 14
Перекладається з грецької як таїнство	14, 12, 22, 23, 7, 21, 12, 33
Автор повісті «Тарас Бульба»	4, 19, 4, 19, 16, 31
Поема Т. Г. Шевченка 1945 року	20, 19, 22, 16, 1, 18, 12, 8

Додаток 11

«Краще вмерти біжучи,	аніж жити гниючи»	Григорій Многорішній
«Вір у своє щастя!	У сміливих щастя завжди є...»	Стара Сірчиха
«І в кого вона тільки вдалася? Їй би на коні, та на полозках, та з гвинтівкою, та з собаками...	... І пре туди, куди й чоловік не насмілиться. Звели їй до відьми в зуби залізти — і полізе. Їй би треба хлопцем родитись»	Мати Сірчиха про доньку Наталку

«Як на промисел рушати,	то найперше — треба зброю в порядку мати»	Сірко
«Він дисциплінований і точний, і не схильний вдаватись у дрібниці.	Тим часом не марнує часу на теревені і п'є отак собі бордо і студіює промову вождя».	Автор про майора Медвина
«Високий, дебелий красень. Молодий — років 25. На ньому військовий, старенький френч.	На ногах ічаги, на голові набикир кепка, а з-під неї буйний чуб кучерявиться»	Гриць Сірко
«Почорніле обличчя з міцно стиснутими щелепами заросло щетиною. На крутому лобі дві глибокі зморшки сторч між крилами брів, а в зморшках сіль від поту.	Одна брова тремтить, і від того таке враження, ніби брови ті пориваються полетіти»	Григорій Многогрішний

Використані джерела

1. Авраменко О.М. Українська література: книжка для вчителя: календарне планування та розробки уроків. 5 клас. / О.М. Авраменко, Г.К. Дмитренко. – К.: Грамота, 2013. – 264 с.

2. Авраменко О.М. Українська література: підруч. для 5 класу загальноосвітн. навч. закл. / О.М. Авраменко. -К.: Грамота, 2013. - 288 с.

3. Авраменко О.М. Українська література: підруч. для 7 класу загальноосвітн. навч. закл. / О.М. Авраменко. -К.: Грамота, 2015. - 287 с.

4. Авторський посібник «Веб-квест на уроках української мови та літератури як засіб активізації навчальної діяльності учнів» .[Електронний ресурс]. – Режим доступу:

http://osvita.ua/school/lessons_summary/edu_technology/45861.

5. Багалій Д. І. Український мандрований філософ Григорій Сковорода [Текст]. / Д. І. Багалій. — 2-е вид., випр. — К. : Орія, 1992. — 469 с.
6. Бокатов Є.Г. Сучасні інформаційні технології в освіті (на прикладі веб-квестів). / Є.Г. Бокатов.
[Електронний ресурс]. — Режим доступу: <http://essuir.sumdu.edu.ua/bitstream/123456789/29345/1/Vokatov.pdf>.
7. Быховский Я.С. Образовательные веб-квесты. / Я.С. Быховский. [Електронний ресурс]. — Режим доступу: http://www.iteach.ru/met/metodika/a_2wn4.php
8. Давня українська література Х-ХVIII ст. [Текст] : твори / упоряд., передм., комент., прим. та навч.-метод. матер. О. М. Сліпушко. — К. : Школа, 2005. — 416 с.
9. Джерела пружно б'ють: Хрестоматія з української літератури для 9 класу. / Уклав Борис Степанишин. — К.: Арт-Освіта, 2005. — 480 с.
10. Захарук Д.В. Літературні ігри. / Д.В. Захарук. — К.: Радянська школа, 1970. — 224с.
11. Іванова, І. Б. Українська література [Текст] : навч. посіб. для школярів, абітурієнтів та студ. / І. Б. Іванова, С. Б. Клімова. — Х.: Парус, 2007. — 287 с.
12. Коваленко Л.Т. Робочий зошит з української літератури. 5 клас: навч. посіб. для загальноосвіт. навч. закл. / Л.Т. Коваленко. — К.: Видавничий дім «Освіта», 2013. - 56с.
13. Козлюк В. Квест «Бібліоночочок». / В.Козлюк // Шкільна бібліотека. — 2016. - № 3. — С. 52-53.
14. Кривобокова А.І. Усі уроки української літератури. 5 клас. / А.І. Кривобокова М.Г. Шленьова. — Х.: Вид. група «Основа», 2013. — 400с. — (Серія «Усі уроки»).
15. Курганова Н.В. Усі крилаті вислови, прислів'я, приказки, загадки. / Н.В. Курганова. — Харків : ТОРСІНГ ПЛЮС, 2006. — 319 с.
16. Мішанина О.Д. Використання квесту як засобу активізації навчальної діяльності учнів. / О.Д. Мішанина. [Електронний ресурс]. — Режим доступу: http://osvita.ua/school/lessons_summary/edu_technology/34730.
17. Пахаренко В. І. Українська література: підруч. для 9 кл. загальноосвіт. навч. закл. / Василь Пахаренко. — К.: Генеза, 2009. — 368 с.: іл.
18. Печонкіна Л.А. Літературний квест «Шлях до Тараса». / Л.А. Печонкіна // Інформаційно-практичний бюллетень «Все для вчителя». - 2014. - № 10. — С. 107-109.
19. Сковорода Г. С. (1722-1794). Пізнай в собі людину [Текст]. / Г. С. Сковорода. — Львів : Світ, 1995. — 527 с.
20. Солод Ю. Українська класична література [Текст] : конспект : навч. посіб. за програмою 9-10 кл. / Ю. Солод. — К. : Світло знань, 2006. — 447 с.

21.Слюніна О.В. Українська література. 5 клас (за підручником О.М. Авраменка). / О.В.Слюніна. – Х.: Вид.група «Основа», 2013. – 144с.

22. Слюніна О.В. Українська література. 5 клас (за підручником Л.Т.Коваленко). / О.В.Слюніна. – Х.: Вид.група «Основа», 2013. – 144с.

23. Слюсар А.Ф. Літературна вікторина. /А.Ф.Слюсар // Шкільна бібліотека. – 2015. - № 11. – С. 50-51.

24. Степанишин Б. І. Українська словесність від прадавніх часів до середини ХІХ століття [Текст] : посіб. для учнів 9 кл. загальноосвіт. шк., гуманіт. гімназій, ліцеїв, коледжів та студ.-філологів вищ. шк. / Б. І. Степанишин. — Тернопіль : Підручники і посібники, 1999. — 271 с.

25.Телішевська Л.С. Веб-квест як вид організації проектної та дослідницької діяльності учнів на уроках словесності. / Л.С.Телішевська.[Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://journal.osnova.com.ua/download/4-318-30653.pdf>.

26. Універсальний літературний словник-довідник [Текст]. / С. М. Оліфіренко, В. В. Оліфіренко, Л. В. Оліфіренко. — Донецьк : БАО, 2007. — 431 с.

27.Усі українські письменники [Текст] : біогр. нарис, літ.-худож. огляд, перелік основних творів, л-ра для дод. користування, термінол. словник / уклад. Ю. І. Хізова, В. В. Щоголева. — Х. : Торсінг плюс, 2007. — 384 с.

28.Філософська думка в Україні [Текст]: біобібліогр. Словник. / ред.-упоряд. М. Л. Ткачук. — К. : ПУЛЬСАРИ, 2002. — 243 с.

29. Інтернет – ресурси :

1. <http://abetka.ukrlife.org/chytanka.html>

2. http://ae-lib.org.ua/texts/aesop_fables_ua.htm

3.

<https://biblioigroteka.jimdo.com/%D1%80%D0%B5%D0%B1%D1%83%D1%81%D0%B8>

4. <http://doshkolenok.kiev.ua/zagadki/403-sto-zagadok-ukrainskoy-movoy.html>

5. <http://dovidka.biz.ua/obraz-grigoriya-mnogogrishnogo>

6. <http://dovidka.biz.ua/vislovi-pro-slovo>

7.<http://ozonlit.org/storinky-pidruchnyka-7-klas-iz-pisennyh-skarbiv>

8.<http://edufuture.biz/index.php?title>

9.<http://rebus1.com/ua>

10.<http://scovoroda.info/aphorism.php>

11.<http://teacherjournal.in.ua/shkilni-predmeti/ukrajinska-literatura/2188-kvest-odna-iz-form-pozaklasnoi-roboty-z-ukrainskoi-literatury-kvest-dlia-uch>

12. <http://ycilka.net/tvir.php?id=881>

13. <http://dovidka.biz.ua/zagadki-pro-kalinu/> Довідник цікавих фактів та корисних знань © dovidka.biz.ua

Видання підготовлено до друку та віддруковано
редакційно-видавничим відділом КНЗ «ЧОПОПП ЧОР»
Зам. № 1481 Тираж 100 пр.
18003, Черкаси, вул. Бидгощська, 38/1