

Серія «Бібліотека «Шкільного світу»
Заснована у 2003 році



Інна БОЛЬШАКОВА
Марина ПРИСТІНСЬКА
Валерія АРЕФ'ЄВА

**Квести
в початковій школі**

Початкова освіта. Бібліотека
Сучасна школа України. Бібліотека

УДК 373.3.091.3:[793.7:004

ББК 74.200.5

Б79

Автори:

Інна БОЛЬШАКОВА
Марина ПРИСТІНСЬКА
Валерія АРЕФ'ЄВА

Редакційна рада:

М. Мосієнко — кандидат філологічних наук,
Д. Долгова, О. Калюжна, О. Семібаламут

Б79 **Квести** в початковій школі. — Київ : Вид. дім «Перше вересня», 2016. —
136 с. — (Бібліотека «Шкільного світу»).

ISBN 978-966-451-000-1

ISBN 978-617-7290-51-2

У книжці розглянута інноваційна технологія організації навчально-виховної роботи в початковій школі — квести. Читачі ознайомляться з поняттям «квест», дізнаються про їх види, особливості організації та проведення уроків і позаурочних заходів із застосуванням такої форми роботи.

Посібник стане в пригоді вчителям початкової школи, вихователям груп продовженого дня, студентам педагогічних вишів, методистам із початкової освіти, заступникам директорів із навчально-виховної роботи в початкових класах.

УДК 373.3.091.3:[793.7:004

ББК 74.200.5

ISBN 978-966-451-000-1 (6-ка «Шк. світу»)

ISBN 978-617-7290-51-2

© Большакова І.О., Пристінська М. С.,
Ареф'єва В.Г., 2016

© ТОВ «Видавничий дім «Перше вересня»,
дополіграфічна підготовка, 2016

Зміст



До читача	4
-----------------	---

Розділ 1.

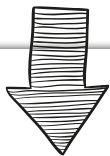
Що таке квест?	5
Мета	10
Що потрібно підготувати вчителю для проведення квесту	12
<i>Сюжети квестів</i>	13
<i>Правила</i>	15
<i>Механіка гри</i>	17
<i>Маршрут</i>	18
<i>Підказки</i>	20
<i>Завдання</i>	21
<i>Система оцінювання</i>	26
<i>Призи</i>	28

Розділ 2.

Квести на уроках англійської мови	29
Особливості квестів на уроках англійської мови в початковій школі	30
Веб-квести	31
Квест «Portrait Gallery» (1—2-ті класи)	33
Квест «Hot Tongue, Hot Chairs and Hot Pen» (1—4-ті класи)	35
Квест «Runner» (3—4-ті класи)	37
Квест «Mr Egg» (2—4-ті класи)	39
Квест «Funny and Silly Sports» (2—4-ті класи)	41

Розділ 3.

Сценарії міжпредметних квестів	45
Квест «Казкова плутанина» (1-й клас)	46
Квест «На нашому городі» (2-й клас)	53
Квест «Акваріум» (3-й клас)	69
Квест «Мандруємо материками» (4-й клас)	87
Квест «Як школярі на Січі побували» (4-й клас)	102
Використані джерела	113



До читача

«Схованки», «Квач», «Класики»... Ви пам'ятаєте ці ігри? Навпевно, у багатьох, хто розгорнув цю книжку, з'явилися приємні спогади з дитинства. А сучасні діти можуть і не знати їх, хоч чудово пояснять вам правила гри у Майнкрафт. Вони теж люблять грати, однак їхні ігри дещо відрізняються.

Квести — це теж ігри, які спочатку були лише комп'ютерними. Це інтерактивні історії з головним героєм, яким керує гравець. Герой живе в комп'ютерному світі, має свої ознаки, які гравець може змінювати. У кожного комп'ютерного героя є своя місія — важливе завдання, яке він повинен виконати за будь-яких обставин. Для його виконання герою потрібно пройти складний лабіринт головоломок. Під час переходу з одного (більш легкого) до другого (більш складного) рівнів, герой досягає своєї мети.

Учень, керуючи своїм героєм, грає і водночас учиться розв'язувати задачі, шукати потрібну інформацію, сприймати та запам'ятовувати її. Йому не потрібно нагадувати, що він чогось не зробив, що слід рухатися вперед. В учня вже сформовано внутрішнє прагнення досягти результату, і пізнавальний інтерес «зашикалює». У школі часто забувають про дуже просту, але безмежно значущу річ — те, що ми робимо, має приносити нам радість і задоволення. Саме це робить квести такими захопливими. І цього так не вистачає дітям у школі.

Комп'ютерні квести швидко стали популярними, і це сприяло їх «прориву» в реальне життя. Квести стають «модним дозвіллям» дітей і дорослих. Уже розроблено багато сценаріїв квестів, кожного року відкриваються квест-кімнати, для дітей проводяться квести на день народження тощо.

Освітні квести стають популярними і в школі. Але, на жаль, іноді вони формалізуються і стають нудними.

Як зробити квест цікавим і веселим? Як використати для цього час уроку? Як реалізувати у процесі квесту важливі освітні завдання? На ці запитання ми відповімо в цій книжці.

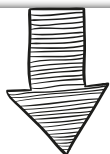
Зробіть дітей щасливими — проведіть квест!

З повагою — автори



Розділ 1

Що таке
КВЕСТ?



Квест — це **ГРА**.

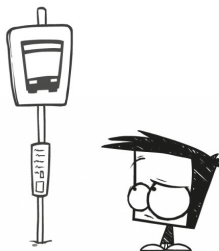
Квест — це гра-**ПРИГОДА**.

Квест — це **СЮЖЕТНА** гра-пригода.

Квест — це сюжетна **КОМАНДНА** гра-пригода.



Квест — це сюжетна командна гра-пригода **ЗА МАРШТУТОМ**.



Квест — це сюжетна командна гра-пригода за маршрутом **ІЗ ПІДКАЗКАМИ**.



Квест — це сюжетна командна гра-пригода за маршрутом із підказками **ТА ВЕСЕЛИМИ ЗАВДАННЯМИ**.



Квест — це сюжетна командна гра-пригода за маршрутом із підказками та веселими завданнями, яка завершується **ДОСЯГНЕННЯМ ІГРОВОЇ МЕТИ**.



Що таке КВЕСТ?



Що таке квест?

Quest (у перекладі з англійської) — це тривалий цілеспрямований пошук, який може бути пов'язаний із пригодою і грою, а також слугує для позначення одного з різновидів комп'ютерних ігор, що вимагають від гравця виконання завдань.

Квест (з англ. *quest* — «пошук», «пошуки пригод») — це аматорське спортивно-інтелектуальне змагання, основою якого є послідовне виконання заздалегідь підготовлених завдань командами або окремими гравцями.

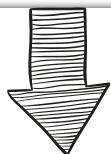
Пригода, гра, змагання, навчання, розвиток

- Квест дає змогу гравцям учитися під час спільного виконання завдань, перебувати в умовах необхідності прийняття швидких і адекватних рішень; виявляти кмітливість, розвивати свої здібності.
- Квест виявляє приховані якості учнів, як-от: прихованих лідерів, інтелектуалів, добродіїв; їхні схильності та звички.
- Квест дає учням можливість краще засвоїти навчальний матеріал, оскільки всі сценарії мають тематичний характер і «прив'язані» до навчальної програми.
- Екстремальні етапи дають змогу спільно пережити емоційні сплески, що психологічно зближує учасників квесту.
- Інтелектуальні й рухові етапи дають можливість розвинути ерудицію і виявити спритність.
- Ігрові завдання викликають безліч позитивних емоцій і радісних спогадів, сприяють розвитку комунікативних якостей.

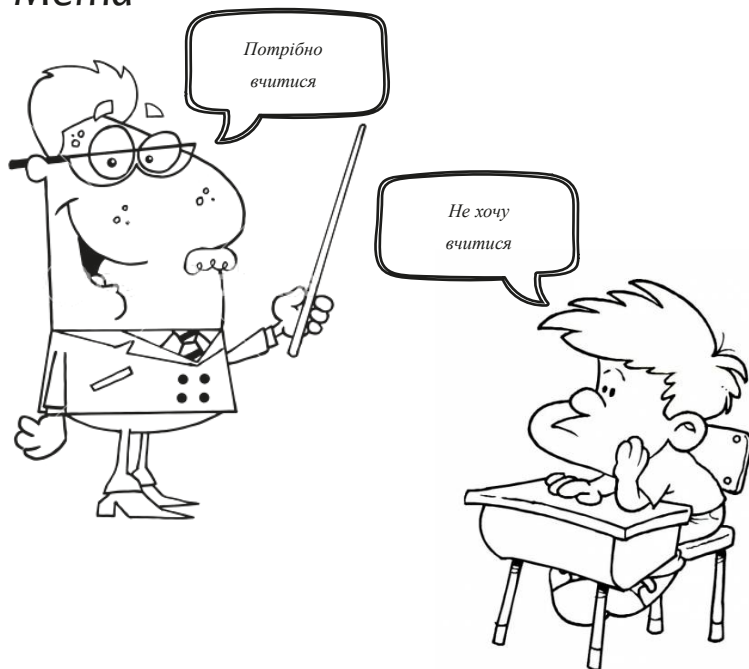
Словник квестера



- **Час проходження** — час, що витрачається на проходження всієї гри.
- **Завдання** — етап сценарію гри, що складається з одного або кількох завдань.
- **Капітан** — обов'язковий учасник команди, який представляє її інтереси перед організаторами.
- **Карта** — карта місцевості.
- **Квестер** — гравець в один із видів квесту.
- **Код** — буквено-цифрова інформація, яка слугує для підтвердження проходження завдання й отримання наступного або фіксації часу його проходження.
- **Команда** — добровільне об'єднання, зареєстроване для участі в грі.
- **Рейтинг** — кількісний показник (або показники) участі команди у грі протягом певного проміжку часу.
- **Сценарій** — сукупність усіх завдань, послідовність розв'язання яких заздалегідь невідома учасникам і визначається під час проходження рівнів гри.
- **Учасник, гравець** — особа, яка бере участь у грі.
- **Чек-пойнт** — пункт перевірки присутності команди на відповідному завданні.



Мета



Для вчителя, який організовує квест, головний метою є навчальна. Для учнів вона приховується за ігровою. Що виразнішою у квесті для гравців є ігрова сторона і що більший навчальний ефект забезпечується, то більше ця гра відповідає віковим особливостям дітей і краще сприяє навчанню.

Отже, для квестів на уроках учитель розробляє навчальну (яку ставить учитель перед собою та записує в конспект) та ігрову мету (яку вчитель виголошує перед учнями). Навчальна мета забезпечує виконання навчальної програми в навчальний час. Ігрова мета викликає інтерес, стимулює дітей до виконання завдань і одержання результату.

Порівняйте і відмітьте те, що цікавіше для учнів.

Навчальна мета

- ☐ *На уроці-квесті ми повторимо правопис префіксів роз-, без-; попрацюємо над складанням текстів за відомим початком.*
- ☐ *Сьогодні під час виконання завдань ми навчимося рахувати в межах 100, повторимо розв'язування задач на зведення до одиниці.*

Ігрова мета

- ☐ *Щоб урятувати героя, вам доведеться розкрити таємницю загадкової скриньки. Для цього потрібно знайти ключ, щоб її відкрити.*
- ☐ *Я підготувала вам сюрприз, але він дивним чином зник. Чи хочете ви відшукати його?*

Ігрова мета завжди обумовлена сюжетом квесту.

Етапи квесту

Створення команд

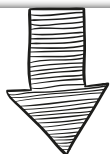
*Оголошення правил
Вручення маршрутного листа*

*Розповідь історії
Постановка ігрової мети*

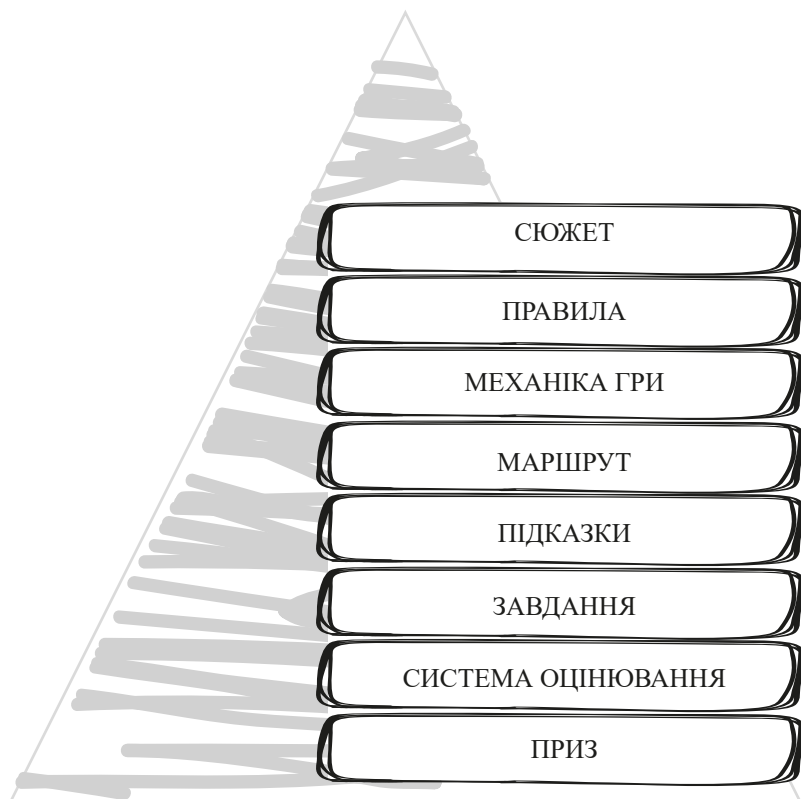
*Проходження маршруту за підказками
Виконання завдань*

*Досягнення мети
Нагорода*

Що таке КВЕСТ?



Що потрібно приготувати вчителю для проведення квесту



Сюжети квестів

Sюжéт (з фр. *sujet* — «тема», «предмет», від лат. *subjectum* — «підмет, суб'єкт») — це подія чи система подій, у яких розкриваються характери, які розв'язують суперечності між ними.

Найголовніше у квесті — сюжет, на якому базується гра. Це може бути історія про слоненя або про безстрашних піратів. Єдина вимога до сюжету, щоб він був **цікавим, запутаним і непередбачуваним**. Чим завершиться конкретна історія, заздалегідь не можна передбачити — гравці розставляють крапки над «і».

Ідеї для сюжетів квестів



Приклади сюжетів

У лабораторії вченого



Учні запрошені на свято, але коли всі зібралися, на екрані телевізора з'являється відеозапис — звернення вченого. Він повідомляє присутнім, що діти повинні взяти участь в експериментах та випробувати свої сили в наукових дослідженнях, а свято може розпочатися лише після виконання всіх завдань та отримання ключового слова. Це слово символізуватиме початок свята. Та команда, яка першою його назве, отримає приз. Усі завдання цього квесту пов'язані з дослідями й головоломками. Квест проводить помічник професора та його асистенти.

Викрадення предмета

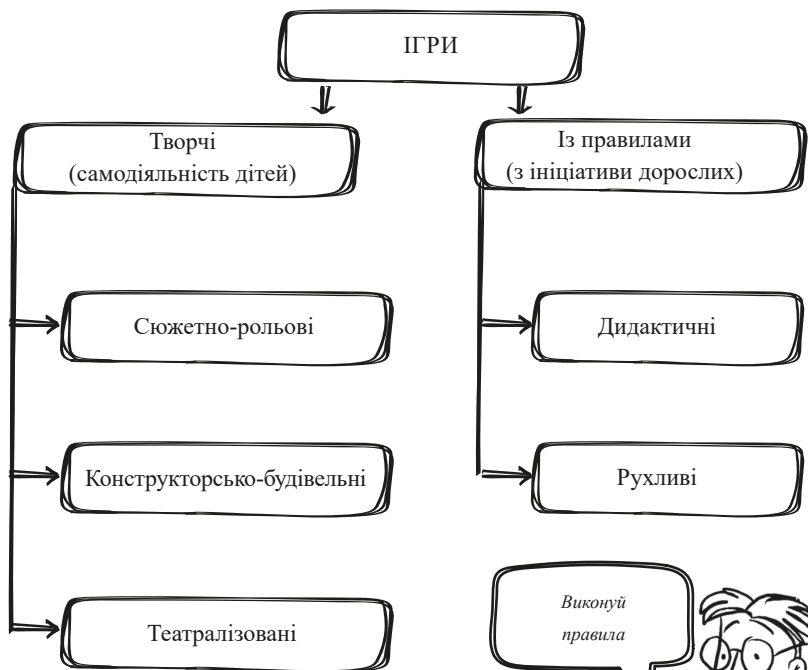


Учасники гри дізнаються про викрадення певної речі. Ведучий — сищик детективного агентства — потребує допомоги в розслідуванні. Усі займають місця за столами, і на кожен стіл кладеться кейс детектива з різними предметами, які є підказками: рукавиця, уривок записки, журнал, візитна картка, чашка тощо. Завдання учасників: після першої підказки з'ясувати, у якому предметі міститься інша підказка. Потім усі виконують завдання з підказки та визначають наступний предмет. Наприкінці квесту учасники повинні визначити, який предмет викрадено, та знайти його в кімнаті.

Правила

Квести належать до ігор із правилами. Вони, на противагу творчим іграм, іноді називаються закритими, оскільки учасники не можуть їх модифікувати безпосередньо в процесі ігрової діяльності. Зазвичай такі ігри організовують і розробляють дорослі для дітей, хоч діти і можуть узяти активну участь і в розробці правил, і в підготовці. Головне, що всі учасники квесту до його початку ознайомлюються з правилами та повинні їм слідувати.

Схема



Правила квесту становлять його провідний елемент, вони чітко пояснюються учням перед початком гри, а також нагадуються у процесі її виконання.



Що таке КВЕСТ?

Орієнтовні правила квесту



1. Квест — це командна гра. Усі повинні сприяти досягненню спільної мети під час виконання завдань.
2. Для квесту відводиться певний час.
3. Капітан відповідає за роботу команди.
4. Правило піднятої руки (якщо хтось підняв руку, то всі повинні припинити розмови й уважно послухати).
5. Під час гри потрібно поважати всіх членів команди.
6. Завдання легко можна пройти за допомогою кмітливості та спостережливості.
7. Не варто проходити квест за допомогою методу добирання, якщо потрібно ввести якийсь ключ або пароль.

Механіка гри

Ігрові механіки — це ті правила, які «працюють» у грі та забезпечують причинно-наслідкові зв'язки. Поступово, певним чином ти отримуєш певний результат. Придумайте, як працюють конкретні елементи у вашому світі, яким правилам вони підпорядковані. Наприклад, щоб рухатися далі, потрібно збирати ресурс. Або з кожним наступним кроком гравці отримують додаткові можливості.

Усередині ігрового простору учні виконують роль ігрових персонажів. Учені, стародавні єгиптяни, група астронавтів, яких забули на Марсі, мандрівники в часі. Усе залежить від сюжету й головної мети. Точніше кажучи, лише від вашої фантазії.

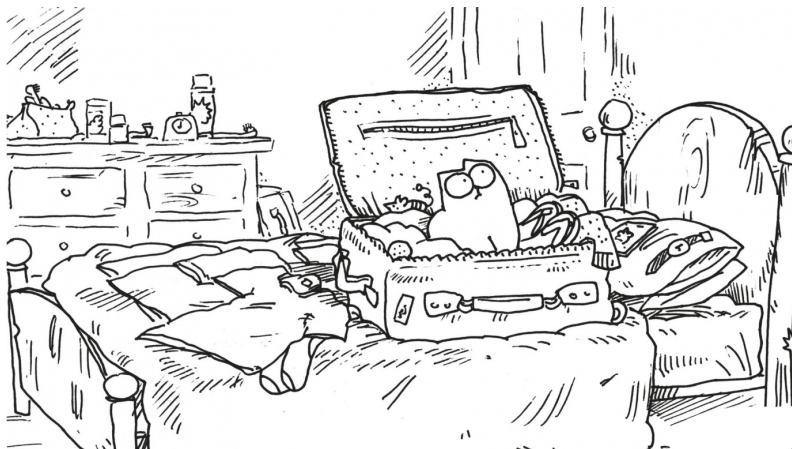
Під час укладання гри можна додавати рольові елементи. Такі методи будуть не лише сприяти засвоєнню предмета, а й поліпшувати соціальні навички. Ситуація, за якої кожен учень робить свою частину роботи і чекає інших, мало чим відрізняється від звичайного розв'язання прикладів на уроці. Тому добре «працює» кооперація. Наприклад, одні гравці володіють методом розв'язання, а інші — даними.

У 40-хвилинного уроку в класі теж є свої переваги — виходить компактна кабінетна гра, у центрі якої — конкретна тема. Головне — мати в голові історію, правила та набір кейсів.

Маршрут

Як рухаються команди?

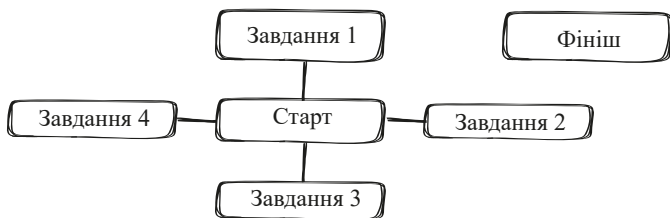
Маршрут — це заздалегідь визначений шлях проходження визначеної відстані.



Лінійний квест передбачає, що учасники повинні пройти визначений маршрут і виконати конкретні завдання в конкретній послідовності. Гра побудована ланцюжком — розгадавши одну підказку, учасники отримують іншу, і так доти, доки не дістануться до фінішу.



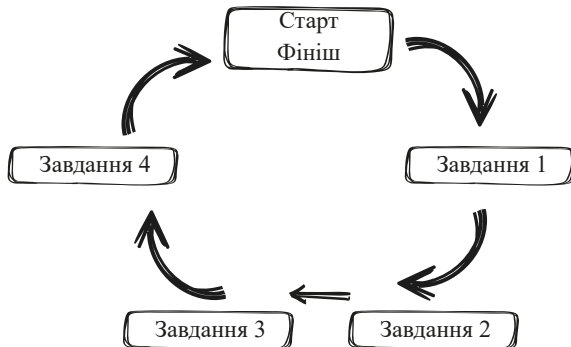
Нелінійний (штурмовий) квест надає гравцеві більшу свободу вибору: учасники можуть пройти рівень різними способами, вибрати будь-який із кількох доступних шляхів руху до перемоги, або їм можуть запропонувати додаткові завдання. У повністю нелінійних іграх часто історія взагалі відсутня. У цих іграх маршрут і сюжет залежатимуть від дій гравців. У нелінійній грі гравці можуть застосувати кілька рішень до розв'язання завдання або зробити вибір між різними рішеннями.



Нелінійні ігри іноді описують як такі, що забезпечують «непередбачувану пригоду» і «необмежені часом».

Отже, у штурмовому квесті учасники на початку гри отримують основне завдання і перелік точок із підказками і вже самі обирають шляхи їх розв'язання.

Кільцевий квест є різновидом лінійного. Його суть полягає в тому, що це звичайна «лінійка», але замкнена у єдине коло. Команди стартують із різних точок, і відповідно для кожної з них старт є її фінішем.



Відстані між «поїнтами» слід вибирати з урахуванням багатьох чинників. Це вік учасників та спосіб їх пересування. Якщо це квест у межах приміщення школи, то краще не робити відстані більш ніж 20 м, якщо гра відбувається на подвір'ї — 30—40 м.

Намалюйте цікаву карту. Позначте на ній підказки та маршрут. Якщо ви хочете додати аркушу паперу ефект «старіння», занурте його в кавовий розчин і висушіть. Обпаліть краї.

Підказки

Для того щоб учасники квесту перейшли до наступного завдання, вони повинні отримати відмітку в маршрутному листі про правильне виконання попереднього завдання та знайти підказку.

Для створення підказок вам потрібна фантазія і бажання вигадати щось цікаве. Це можуть бути:

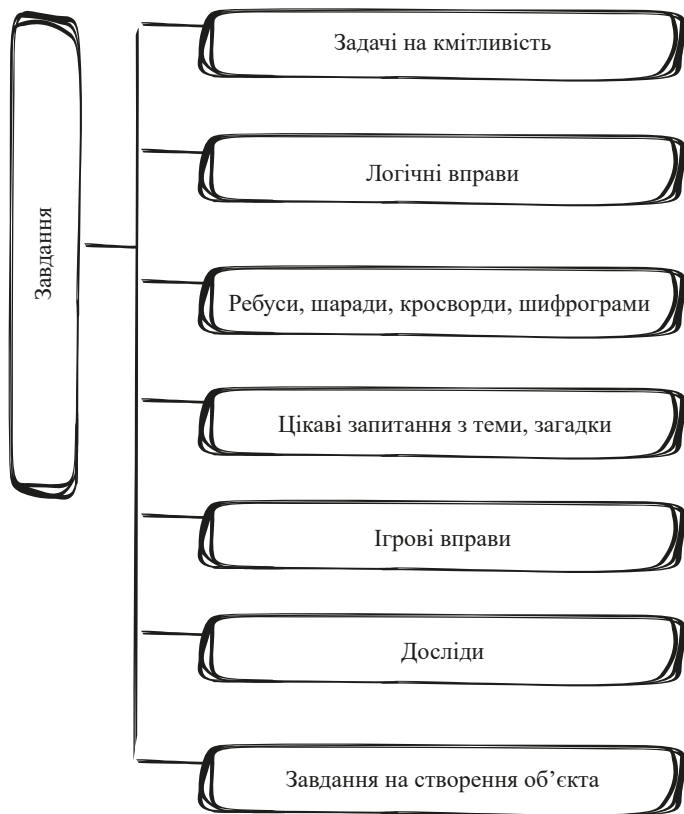
- запитання-підказки;
- відповідь на додаткове запитання;
- відгадка загадки;
- слова на певній сторінці книжки тощо.

Ховайте чергові підказки, нехай діти їх пошукають. Додайте в кожному завданні (спортивні, логічні або командні) і картинки. Головне — щоб це було цікаво!

По класу можна розклеїти роздруковані QR-коди, які ведуть на сторінку з інформацією. Для цього потрібно створити сторінки, посилання на які будуть перетворені на QR-код, і скористатися генератором кодів. На смартфонах учнів повинні стояти QR-рідери (завантажити такі безкоштовні додатки нескладно). Картки з такими кодами можуть бути також ігровою «валютою», яку отримують після виконання завдання, або давніми печатками на артефактах загиблих цивілізацій, які потрібно просканувати.

Завдання

Схема



Головна умова квесту — завдання мають бути цікавими!

Щодо складності, то намагайтеся вибрати оптимальний варіант. Перш ніж включати завдання у квест, «протестуйте» їх на учнях, подивіться, за який час вони можуть розв'язати завдання. Якщо учасники квесту тривалий час не можуть упоратися з ним, то пропонуйте їм підказки, за кожну з яких ви можете знімати бали. Можна мати в запасі додаткові завдання, на випадок підказок тощо.

Що таке КВЕСТ?

Зразки завдань

Керування партнером



Капітану команди (чи будь-якому учаснику за вибором команди) зав'язують очі. Він повинен виконати завдання:

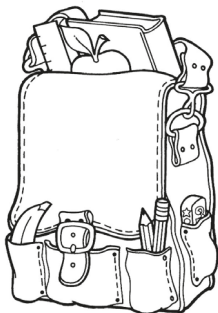
- пройти по лабіринту із стільців, кеглів або по намальованому на підлозі;
- знайти потрібний предмет у кімнаті;
- узяти річ зі столу;
- серед учнів знайти того, кому ведучий дав записку з підказкою;
- визначити, у кого є повітряна кулька в руці;
- намалювати щось на дошці тощо.

Невидима загадка



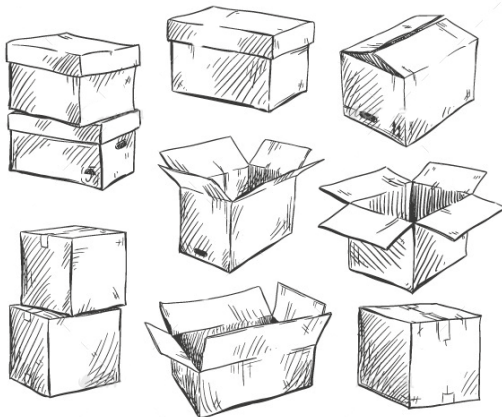
Команді потрібно відгадати загадку, яка записана частинами на різних картках, що розміщені в кімнаті в предметах зі спеціальними позначками. Команда зможе прочитати загадку, лише коли відшукає всі її частини. Ховати картки можна в книжках, коробках, ящиках, вазонах тощо.

Замкнений портфель



Портфель замкнено на кодовий замок. Розгадавши головоломку, учасники отримують числа, які розмішують за наданим алгоритмом, а потім відкривають портфель із підказкою.

Набори



Учасники отримують набір предметів та завдання, відповідь на яке допоможе обрати правильний варіант.

- Набір конвертів.
- Набір коробок.
- Набір ящиків із замками.
- Набір кишеньок із різними застібками.
- Набір зошитів.

Невидимі записи



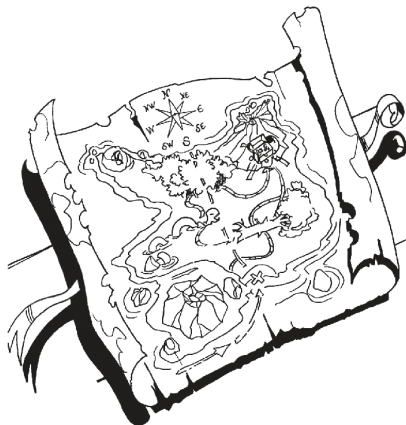
Деякі завдання можна писати «невидимим» чорнилом. Для цього потрібно писати молочними або лимонними чорнилами. Діти можуть побачити напис, якщо підсвітять свічкою (обов'язковий контроль дорослого).

Газетний шифр



Кожна команда отримує газету, в якій потрібно знайти оголошення з шифром та прочитати записку.

Карта, яка «говорить»



Учасникам роздають карти із зображенням об'єктів (рослини, тварини, визначні будівлі, портрети видатних людей, казкових героїв тощо). Під час прочитання підказок учасники визначають ті об'єкти, які потрібно закреслити, і знаходять той, який залишився останнім. Назва місцевості з розташуванням зображення цього об'єкта — відповідь на запитання.

Місцеперебування злочинця



Учасники отримують схему маршруту пересування злодія. Переміщуючись по карті, вони зображують його маршрут і знаходять підказку поблизу останнього об'єкта перебування злочинця.

Малюнок із підказкою

Учасники отримують картки з кількома малюнками. В одному, який відрізняється від інших, зашифровано підказку. Учасникам потрібно її знайти.

Відбитки пальців

Учасникам пропонують річ, яку тримав злодій. Вони повинні зняти відбитки пальців і за картотекою визначити його ім'я.

Система оцінювання

В основі будь-якої гри лежить принцип (патерн). Один із найпростіших — змагальність, тобто в кого більше балів. Тут потрібно придумати, за що будуть отримувати бали гравці. За кожен пройдений етап команда отримує бали, які вносить у лист оцінювання. Наприкінці бали підраховуються і визначається переможець.

Гра зазвичай обмежена певним часом, і це варто враховувати. Усіх потрібно ставити в однакові умови. Ще може бути принцип: хто першим вийшов, той і переміг або хто врятував (визволив) героя, той і переміг тощо.

Квести також проводяться на проходження командами всього маршруту за визначений час або без часового обмеження.

КВЕСТ ЯК ЗМАГАННЯ

На проходження

Хто дійде до фінішу?



На бали

Хто отримає найбільшу кількість балів?

На час

Хто дістанеться фінішу найшвидше?

Правилами може бути передбачений *штраф*.

За що *штраф*?

- За ухиляння від маршруту;
- за невчасність виконання завдання;
- за порушення правил;
- за неточності у виконанні тощо.

Що може бути *штрафом*?

- Додаткові запитання;
- виконання додаткового завдання;
- нарахування чи віднімання балів тощо.

Призи

Призи за участь у квесті мають бути обов'язково. Це має бути щось, що учень забере додому та покаже рідним і знайомим. Вид при-зів залежить від фантазії і фінансових можливостей. Це можуть бути солодощі та випічка (обов'язково потрібно знати, чи немає у когось алергії), книжки, розмальовки, медалі, листівки, значки, браслети тощо.

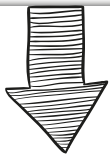
Звичайно, призи мають бути призначені для всієї команди, а не бути індивідуальними. До того ж призи повинні отримати всі ко-манди без винятку. Хорошим подарунком для переможців може стати кубок і спільний похід для всієї команди в яке-небудь місце.



The background of the entire page is filled with a variety of hand-drawn, black-and-white arrows and swirls. These elements are scattered across the page, some pointing upwards, some downwards, and some in circular or spiral patterns, creating a dynamic and energetic visual effect.

Розділ 2

Квести на уроках
англійської мови



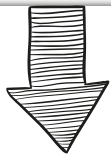
Особливості квестів на уроках англійської мови в початковій школі

Quest-метод має низку переваг в іншомовній підготовці:

- забезпечує автономність і самостійність учнів;
- дає можливість реалізувати індивідуальний підхід;
- робить осмисленим і доцільним систематичне використання на уроці Інтернет-ресурсів, мультимедійних і традиційних засобів навчання;
- мотивує дітей до застосування вже здобутих знань і вивчення нового мовного матеріалу під час проведення квесту;
- дає змогу використовувати актуальну автентичну інформацію;
- дає можливість для введення лінгвокраїнознавчого компонента;
- допомагає організувати активну самостійну або групову пошукову діяльність школярів, якою вони самі управляють;
- сприяє організації роботи над будь-якою темою у формі цілеспрямованого дослідження як протягом кількох годин, так і протягом кількох тижнів;
- сприяє прийняттю самостійних рішень;
- розвиває критичне мислення, тренує розумові здібності (пояснення, порівняння, класифікація, виділення загального й часткового тощо).

Робота учнів у такому варіанті проєктної діяльності, як квест, дає можливість урізноманітнити навчальний процес, зробити його більш живим і цікавим та підвищити його ефективність.

Із урахуванням специфіки проведення уроків іноземних мов із розподілом класу на групи, квести можна проводити як у групах (один учитель), так і для всього класу (два вчителі).



Веб-квести

Веб-квести — це нова сучасна форма навчання з використанням Інтернет-ресурсів. Учні 3—4-х класів із цікавістю беруть активну участь у виконанні завдань та досягають навчальних цілей.

Щоб ефективно організувати процес роботи над веб-квестом, учитель:

- заздалегідь готує презентацію (покрокову інструкцію);
- добирає завдання;
- знаходить джерела інформації;
- обмірковує форму презентації результатів та процес контролю й оцінювання.

Протягом роботи над веб-квестом учитель виконує функцію менеджера-організатора, помічника-консультанта і координатора діяльності учнів. Учні, зокрема, стають рівноправними «співучасниками процесу навчання», поділяючи зі своїм учителем відповідальність за його процес і результати.

Зазвичай веб-квест можна поділити на чотири основні елементи (кроки).

Крок 1 — вступ (introduction)

Цей етап зазвичай використовується для ознайомлення із загальною темою квесту. Він містить надання вступної інформації і часто вводить ключову лексику й поняття, які будуть потрібні учням, щоб зрозуміти, як виконувати наведені завдання.

Крок 2 — завдання (task)

На цьому етапі чітко пояснюється, що повинні робити учні під час роботи з квестом. Запропоновані вчителем завдання мають бути добре умотивованими, дійсно цікавими для них та побудованими на реальних ситуаціях. Зазвичай на цьому етапі беруть найактивнішу участь учні, які люблять грати в ролі в ігри.

Крок 3 — процес (process)

Це поетапний опис перебігу роботи, розподіл ролей та обов'язків кожного учасника квесту, посилання на Інтернет-ресурси, кінцевий продукт. На цьому етапі вчитель пояснює, як саме учні будуть проходити квест.

У квесті, що ґрунтується на мовному матеріалі, на цьому етапі можна вводити чи повторно використовувати англійську лексику та граматику. Цей крок передбачає отримання одного або кількох «продуктів» (learning outcomes), які учні повинні подати в кінці. Ці «продукти» часто закладають основу наступного етапу.

Крок 4 — оцінювання (evaluation)

На цьому етапі учні можуть займатися самооцінюванням, порівнювати і протиставляти те, що виконали, із тим, що зробили інші учні, та аналізувати те, що вивчили чи чого досягли, доклавши власних зусиль. На цьому етапі відбувається оцінювання вчителем роботи класу, підбивається підсумок та заохочується рефлексія й подальше дослідження проблеми.

Пропонуємо для проведення в початковій школі два види веб-квестів:

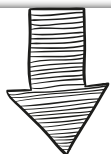
1. Короткострокові веб-квести

Короткостроковий квест має на меті набуття елементарних знань із певної теми. Він може охоплювати період близько кількох занять, протягом якого учні переглядатимуть вибрані сайти для того, щоб знайти потрібну інформацію, і використовуватимуть її у класі для досягнення поставлених навчальних цілей.

2. Довгострокові веб-квести

Після завершення такого квесту учень ґрунтовно проаналізує отриману інформацію, продемонструє розуміння матеріалу, самостійно створить і ускладнить завдання для роботи над темою. У цьому полягає основна відмінність між короткостроковими та довгостроковими веб-квестами — в іншому випадку учні повинні змінити інформацію, яку отримали, завдяки перетворенню її на новий продукт: доповідь, презентацію, інтерв'ю чи дослідження. Довгострокові квести можуть тривати кілька тижнів або й навіть навчальний семестр.

Загалом структура будь-яких веб-квестів має сприйматися як основна директива, тому потрібно проєктувати їх так, щоб вони відповідали потребам і навчальним цілям, які ви ставите перед собою та учнями на уроці.



Квест «Portrait Gallery» (1—2-гі класи)

Квест проводиться з тем «Знайомство», «Зовнішність», «Розуміння імперативних команд», рекомендовано проводити для великої кількості учнів початкової школи.

Мета: повторити слова з вивчених тем; створити позитивну атмосферу; зацікавити учнів вивченням англійської мови.

Місце проведення: класна кімната.

Тривалість: 40 хв.

Сюжет. Учитель пропонує дітям перетворитися на художників-портретистів і створити портретну галерею, до якої будуть приходити відвідувачі.

Механіка гри. Учні сідають у два кола (внутрішнє і зовнішнє), обличчям одне до одного. Кожен отримує аркуш паперу та маркер. Діти повинні завжди тримати при собі аркуш зі своїм ім'ям, на якому покроково буде з'являтися їхній портрет.

Роль учителя: організовувати дітей до виконання роботи самостійно.

Хід квесту

Крок 1. Учитель просить написати ім'я учня, який сидить навпроти, унизу аркуша англійською мовою.

Teacher. Ask and write the name of a person who is sitting in front of you in English, please.

Крок 2. Учитель просить учнів намалювати форму голови учня, який сидить навпроти.

Teacher. Draw the head of a person who is sitting in front of you.

Крок 3. Учитель просить внутрішнє коло зробити три кроки ліворуч і намалювати очі сусіда навпроти. *(На цьому кроці і кожного наступного діти беруть із собою аркуш зі своїм ім'ям і віддають його тому, навпроти кого опинилися.)*

Teacher. Please, move three people left. Change your portraits. Draw the eyes of a person sitting in front of you.

Крок 4. Учитель просить зовнішнє коло зробити п'ять кроків ліворуч і намалювати рот сусіда навпроти.

Teacher. Please, move five people left. Change your portraits. Draw a mouth of a person sitting in front of you.

Крок 5. Учитель просить внутрішнє коло зробити два кроки ліворуч і намалювати ніс сусіда навпроти.

Teacher. Please, move two people left. Change your portraits. Draw a nose of a person sitting in front of you.

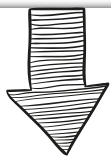
Крок 6. Учитель просить зовнішнє коло зробити один крок ліворуч і намалювати вуха того, хто навпроти.

Teacher. Please, move one person left. Change your portraits. Draw the ears of a person sitting in front of you.

Крок 7. Учитель просить внутрішнє коло зробити чотири кроки ліворуч і намалювати волосся того, хто навпроти.

Teacher. Please, move four people left. Change your portraits. Draw the hair of a person sitting in front of you.

Підсумок. Коли портрети команди готові, учні разом із учителем створюють у класі галерею і вивішують ці веселі портрети, створені всім класом. До галереї можна запросити на екскурсію батьків, а наприкінці влаштувати аукціон-продаж. Виручені кошти можна, наприклад, витратити на настільні ігри для класу.



Квест

«Hot Tongue, Hot Chairs and Hot Pen» (2—4-ті класи)

Квест орієнтований на учнів 2—4-х класів із різним рівнем вивчення знань англійської мови та пропонується для проведення в кінці теми.

Мета: закріпити вивчений матеріал на практиці; розвивати усне мовлення; повторити вивчені слова, літери, рими, фрази, пісні.

Місце проведення: класна кімната.

Тривалість: 40 хв.

Сюжет. Учитель розповідає дітям історію про те, що у шкільній бібліотеці зникли всі цікаві історії. Потрібно допомогти бібліотекарю. Для цього учні повинні перетворитися на письменників і дуже швидко створити кілька цікавих історій.

Механіка гри. Проводиться по «станціях», роботу яких на початковому етапі організовує і здійснює лише вчитель, пізніше надає ініціативу проведення квесту учням.

(Учителі повинні попередити учнів про дотримання швидкого темпу проведення цього квесту.)

Хід квесту

Станція 1. Hot Tongue (Warming-up activity)

Варіант 1. Учитель пропонує витягнути слово / картинку / асоціацію. Учні повинні впізнати та назвати літеру, звук, слово, риму, фразу, пісню.

Варіант 2. Учитель повільно називає слова, які учні вивчили з теми. Учні повинні повторити за вчителем лише ті слова, які стосуються теми. Також учні мають плеснути в долоні, якщо вони впізнали слово.

Станція 2. Hot Chairs (проводить один із учителів для групи дітей або для всього класу)

Потрібно поставити стільці у велике коло за кількістю, яка менша на одну одиницю, ніж учнів і вчителів.

Інструкція. Усі, крім однієї людини, сидять на стільцях. Той, хто перебуває в колі (учень чи учитель), ставить запитання («Who lives in Ukraine? / Who likes Cola? / Who has got a younger brother? / Who has never been to India?» etc.). Учні, які мають позитивну відповідь на запитання, повинні встати і сісти на інший стілець (не на своє місце і не на місце сусіда). Той, хто не встиг цього зробити, залишається в колі й ставить запитання.

Вправа створює дуже позитивну та веселу атмосферу. Учні закріплюють вивчені слова та граматичні структури.

Станція 3. Hot Pen (проводить один із учителів для учнів, об'єднаних у групи (3—5 осіб). Учні сидять колом)

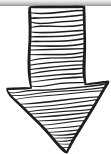
Варіант 1. Кожен із учнів отримує аркуш паперу лише з одним реченням (e.g. *Linda Lives next door. / It is hot today. / Bob never rides a bike. / A beautiful butterfly met an ugly caterpillar in the shop*). Учитель повинен підготувати речення відповідно до рівня знань дітей групи та вивченого матеріалу. Кожен із учнів повинен дописати лише одне речення до того, яке отримав, за 30—40 секунд.

Кожні 30—40 секунд учитель дає команду: «Change!» Учні передають аркуш із реченнями по колу після того, як додали своє речення до ситуації. Час виконання вправи — 5—7 хвилин. Після завершення часу група повинна обрати найкращу історію, дібрати до неї заголовок та презентувати класу. (*Дозволяється додати до сюжету ще 3—5 речень.*)

Варіант 2. Кожен із учнів отримує аркуш паперу лише з іменником (e.g. *Sam / We / Pineapples / Children / I / etc.*). Учні повинні додати дієслово чи іменник та передати аркуш далі по колу. Кожні 3—5 секунд учитель дає команду: «Change!» Учні передають аркуш по колу після того, як додали своє слово до речення.

Підсумок. Результатом цієї вправи буде історія, яка складатиметься з речень, створених у групах. Її зачитують після завершення.

Відвідавши всі станції, діти обирають найцікавіші історії і передають їх до шкільної бібліотеки. Бібліотекар дякує всім за допомогу та пригощає чаєм із печивом (винагорода для учасників за активну участь).



Квест «Runner» (3—4-ті класи)

Мета: розвивати та вдосконалювати навички письма, пам'ять, уміння спілкуватися і взаємодіяти з іншими; сприяти згуртуванню дітей.

Місце проведення: класна кімната і коридор.

Тривалість: 1 год.

Сюжет. Учитель розповідає дітям про те, що вони з колегою підготували для роботи цікаві історії. Але злий чарівник наклав на них чари, і тепер їх не можна заносити до класу, проте варто спробувати записати. Робити це можна лише в класі. Підходити до однієї історії може тільки одна людина.

Механіка гри. Діти об'єднуються у 3 групи по 4—6 осіб. Кожна отримує свій номер і обирає того, хто виконуватиме роль «Runner». Для квесту потрібні два вчителі, один із яких перебуватиме в коридорі, а інший — у класній кімнаті. Перед початком квесту учитель розкладає історії за кількістю команд на підвіконні в коридорі.

(Учитель самостійно добирає історії й малюнки, орієнтуючись на рівень знань учнів. Це можуть бути тексти, які вони вже опрацьовували на уроках.)

Хід квесту

Завдання 1

«Runner» із кожної групи повинен вибігти до коридору, знайти свій текст за номером групи, прочитати його. Потім він запам'ятовує перше речення, біжить до своєї групи та диктує те, що запам'ятав, своїй команді. Учні повинні записати речення, а «Runner» перевіряє правильність написаного. Робота триває доти, поки не будуть записані всі речення. *(Команда може радитися і змінювати учня — «Runner».)*

Коли всі історії буде записано й перевірено, кожна команда залишає свою історію на столі та переходить (за годинниковою стрілкою) до столу команди-сусіда.

Завдання 2

За сигналом учителя команди читають історію, яку залишила сусідня команда.

«Runner» не бачить історію, а лише чує її. Дослухавши, він повинен побігти до коридору, знайти картинки-ілюстрації до почутої історії та принести їх своїй команді.

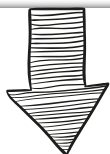
Коли до всіх історій будуть знайдені картинки-ілюстрації, кожна команда залишає історію і картинки на столі та переходить (за годинниковою стрілкою) до столу команди-сусіда.

Завдання 3

За сигналом учителя команди читають історію, яку залишила сусідня команда. Використовуючи картинки-ілюстрації, вони вигадують і дописують кінцівку історії (2—3 речення).

Підсумок. Після завершення роботи команди презентують свої історії. Кожна команда отримує одну з нагород:

- диплом «За кращий сюжет»;
- медаль «За згуртованість і дружність»;
- диплом «За найкумеднішу історію»;
- медаль «За творчість і непередбачуваність» тощо.



Квест «Mr. Egg» (2—4-ті класи)

Проводиться для учнів із різним рівнем володіння англійською мовою. Пропонується для проведення в кінці теми «About Myself».

Мета: закріпити вивчений матеріал на практиці; розвивати кмітливість, креативність, спостережливість; виховувати інтерес до англійської мови.

Місце проведення: класна кімната та шкільне подвір'я.

Тривалість: 1 год.

Сюжет. Учитель розповідає учням про те, що його знайомий працює дослідником у секретній лабораторії, де створюють штучний інтелект і «оживляють» предмети. Він запросив до себе в лабораторію учнів нашого класу, щоб вони допомогли «оживити» й відправити у подорож кілька курячих яєць.

Механіка гри. Учитель об'єднує учнів у команди по 4—7 осіб. Кожна отримує одне сире яйце, газети, скотч, кольорові нитки, клей і повітряну кульку, аркуші паперу формату А4, олівці.

Хід квесту

Станція 1. Оживлення

Кожна команда має «оживити» яйце — Mr. Egg, яке отримала (розмалювати, обклеїти тощо). Потім учні складають (за орієнтовними запитаннями) і записують історію життя від імені Mr. Egg. На роботу відводиться до 10 хвилин.

Орієнтовні запитання

- What is his name?
- What does he do?
- Where does he live?

- What is his hobby?
- What is his favourite food?
- What doesn't he like? etc.

(Після завершення часу кожна команда презентує свого Mr. Egg і його історію.)

Станція 2. Готуємося до подорожі

Учитель просить учнів уявити, що Mr. Egg збирається в подорож на повітряній кулі. Учні повинні підготувати його та побудувати з повітряної кулі безпечний транспортний засіб, адже Mr. Egg дуже тендітний і ніжний. Учні можуть використовувати газети, скотч, нитки та клей. На роботу відводиться до 10 хвилин.

Teacher. Mr. Egg is going to have a trip. Please, make a good and safe transport for him.

Think:

- which country is he going to travel to?
- What is he going to take with him?
- Why is he going to that place?

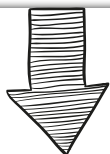
(Коли час, відведений для роботи, мине, команди презентують свою роботу і розповідають про майбутню мандрівку Mr. Egg.)

Станція 3. Полетіли

Усі групи разом із учителем виходять на подвір'я, щоб відправити Mr. Egg у подорож.

Кожна команда з височини під гучні оплески відправляє свого героя в подорож.

Підсумок. Виграє та команда, у якої Mr. Egg не розбі'ється. Усі її члени отримують у подарунок блокноти, на яких зроблено красивий напис: «Наймудрішому конструктору та винахіднику». Усі інші учасники отримують блокноти із зображенням Mr. Egg і автографом вченого із секретної лабораторії.



Квест

«Funny and Silly Sports»

(2—4-ті класу)

Мета: виховувати інтерес до англійської мови; створювати атмосферу позитиву і тренувати навички team building.

Обладнання: два кошики з різним одягом (кількість предметів у кошику має дорівнювати чи бути більшою за кількість членів команди), канат, підноси з пластиковим посудом, відварені яйця, ложки, мішки, свистки, шарфи, маркери.

Місце проведення: квест проводиться на свіжому повітрі (стадіон, лісова галявина, парк тощо) як спортивне свято для учнів початкової школи та їхніх батьків.

Тривалість: 2 год.

Сюжет. Лісовик запросив наш клас на пікнік. Галявину зі смаколикami він заховав так, щоб до неї могли дістатися лише ті, хто має секретну карту. На ній указано, куди рухатися і що робити, щоб дістатися «смачної галявини», де можна буде пообідати. Де знайти карту, нам «розкаже» підказка, яку таємним листом надіслав Лісовик на адресу школи.

Механіка гри. Усі діти об'єднуються у 2 команди. До кожної приєднуються батьки (2—5 осіб). Команди рухаються за картою (див. с. 44) від зупинки до зупинки та виконують завдання. Та команда, яка прийде другою, прибиратиме після пікніка.

Кілька батьків допомагають учителю проводити квест. Вони перебувають на відповідних зупинках, де контролюють правильність виконання завдань і роблять відмітки на карті. Інші вболівають, фотографують і готують пікнік.

Підказка

Лист від Лісовика

Вітаю, шановні учні! Запрошую вас та ваших батьків на смачний лісовий обід. Щоб його не з'їли інші, я засекретив галявину. Карта (у двох екземплярах) захована з північної сторони найбільшого дерева, з тих, що ростуть поруч із тим місцем, де ви зараз перебуваєте.

Бажаю вам успіхів і смачного!

Ваш Лісовик

Хід квесту

Зупинка «Dressing-up Relay»

Кожна команда має кошик із одягом (футболки, шкарпетки, рукавиці, шорти тощо). За сигналом учителя учасники підходять до кошика, який тримає помічник учителя, називають англійською мовою річ, яку хочуть обрати, швидко її одягають на себе. Помічник може видати річ лише тому, хто правильно її назвав англійською.

Кожен учасник команди обов'язково має щось одягнути. Помічники вчителя стежать за цим. Коли вони бачать, що всі члени команди одягнулися, роблять відмітку на карті біля відповідного зображення певного пункту і дозволяють команді рухатися далі.

Зупинка «Egg and Spoon»

Кожен із учасників команди повинен пронести відварене яйце в ложці, яку тримає лише однією рукою, до наступної зупинки. Якщо яйце впаде у когось із учасників команди, то вся команда повертається назад і починає це завдання спочатку. За дотриманням правил стежать помічники вчителя.

Зупинка «Waiters' Relay»

Кожна команда отримує 3 підноси з пластиковим посудом (кількість предметів посуду має відповідати кількості учасників команди) і маркери. Кожен предмет потрібно підписати англійською мовою за допомогою маркера: назва предмета й ім'я учасника.

Коли всі предмети підписані, їх складають на таці, обирають шість учасників, які їх швидко несуть (по два на кожний) до наступної зупинки. Усі інші рухаються за ними. Якщо з таці впаде якийсь предмет, то відправляють посильного до попереднього пункту, де він повинен узяти такий самий предмет, підписати його та принести. Усі інші чекають на нього і не мають права рухатися далі.

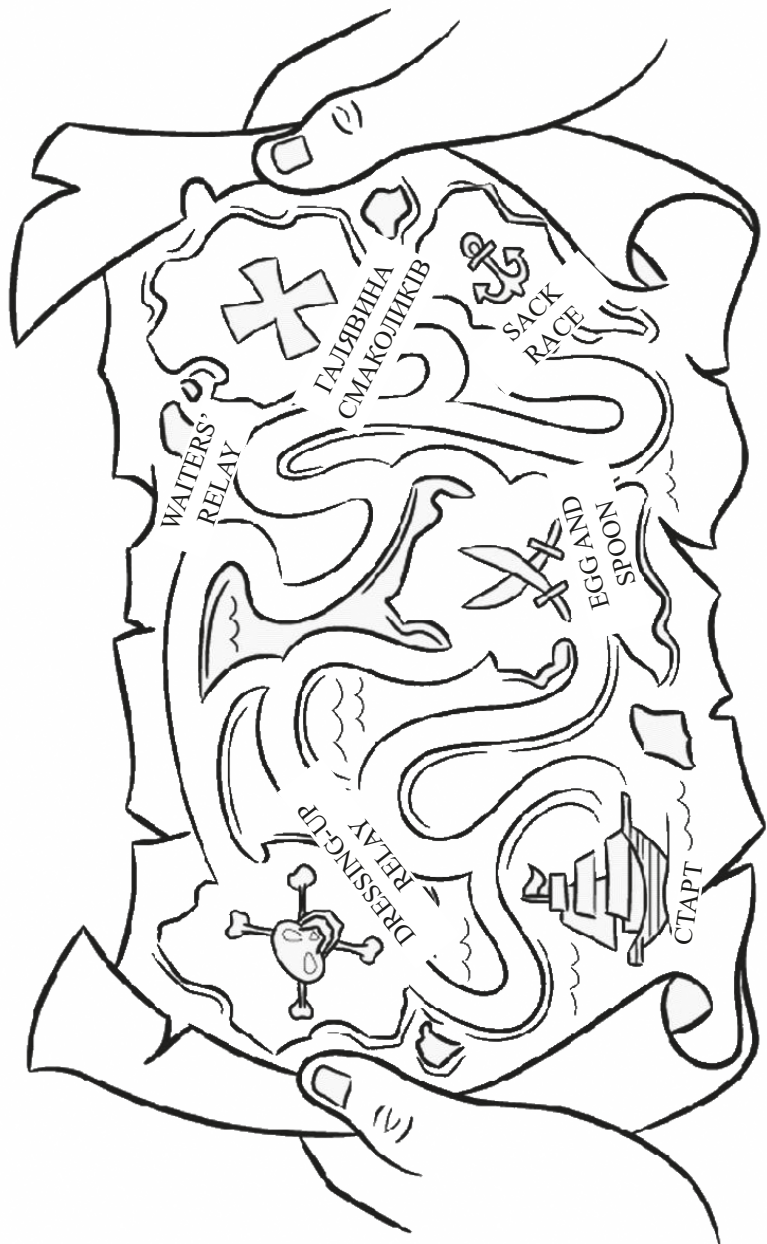
Зупинка «Sack Race»

Усі учасники команди повинні дістатися фінішу (галявини зі смаколикami) у мішках. Мішків має бути наполовину менше, ніж членів команди. Учасники повинні придумати, як їм виконати головну умову завдання, за дотриманням якої стежать помічники учителя.

Підсумок. Переможцями гри стають учасники команди, яка першою дісталася фінішу з дотриманням умови останнього завдання: кожен учасник повинен фінішувати в мішку. Коли обидві команди фінішують, учитель пропонує всім помити руки та сісти до столу. Перед початком обіду всі дружно аплодують команді-переможцю і команді, яка посіла друге місце (ця команда прибирає після завершення пікніка, звичайно, команді-переможцю не забороняється їм допомагати).

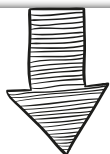


Граємо для позитивного завершення роботи



Розділ 3

Сценарії
міжпредметних
квестів



Квест «Казкова плутанина» (1-й клас)

Мета: повторити народні й авторські казки; розвивати пам'ять, увагу, кмітливість, уяву; виховувати в учнів любов до книги; розвивати бажання читати і знати більше казок.

Місце проведення: класна кімната або подвір'я.

Тривалість: 45—60 хв.

Сюжет. У Казковій країні всю добу «правив» злий ураган. Нині там ясна сонячна погода, але мешканці шоковані та надзвичайно засмучені наслідками. Усі казки переплутались. Щоб відновити країну, потрібно багато часу. Але ж діти не можуть довго чекати й жити без казок. Жителі Мультляндії, герої з мультфільмів, уже вирушили на допомогу жителям Казкової країни. Пропонуємо, щоб наш клас також долучився до рятувальної місії.

Завдання. Учасники квесту повинні виконати завдання, щоб відновити Казкову країну.

Механіка гри. Гравці об'єднуються у 3 команди й обирають капітанів, які робитимуть відмітки в маршрутному листі та відповідатимуть за організованість команди.

Кожна команда рухається за власним маршрутом і повинна відвідати п'ять пунктів. Учителю допомагають чотири помічники (учителі, батьки чи старшокласники), які одягнені в костюми героїв із мультфільмів і закріплені за пунктами (один пункт — один герой), вони модерують роботу на пунктах. За останнім закріплено вчителя.

Коли всі завдання будуть виконані, капітан ставить «+» навпроти пройденого пункту, модератор робить запис «Пройдено!» у маршрутному листі команди і дарує їй копію ілюстрації з нової книжки. Після проходження всіх пунктів, кожна команда повинна зібрати по 5 ілюстрацій із трьох книжок, які жителі Казкової країни дарують у класну бібліотеку.

Назви пунктів у маршрутному листі команди зашифровано. Тому, щоб вирушити до наступного пункту, їм потрібно спочатку розшифрувати його назву. (Модератори і вчитель можуть допомагати дітям розшифровувати назви пунктів.)

Розшифрувавши назву, команда відправляє капітана до героїв із мультфільмів, щоб він дізнався назви їхніх пунктів. Коли капітан знайде потрібний, він веде до нього свою команду. Герої з мультфільмів можуть відразу не називати свій пункт, а показати, як він називається, за допомогою жестів і міміки чи загадати загадку.

Маршрутні листи команд (інформація для вчителя)

Маршрут першої команди	Маршрут другої команди	Маршрут третьої команди
Пункт 1. Бюро знахідок	Пункт 1. Вам казку, а мені бубликів в'язку	Пункт 1. Перевтілення
Пункт 2. Вам казку, а мені бубликів в'язку	Пункт 2. Бюро знахідок	Пункт 2. Виправ помилку
Пункт 3. Перевтілення	Пункт 3. Виправ помилку	Пункт 3. Бюро знахідок
Пункт 4. Виправ помилку	Пункт 4. Перевтілення	Пункт 4. Вам казку, а мені бубликів в'язку
Пункт 5. Бібліотека	Пункт 5. Бібліотека	Пункт 5. Бібліотека

Маршрутні листи команд

№ пункту	Маршрут першої команди	Відмітка капітана	Відмітка модератора
Пункт 1.	Робю докзнахі		
Пункт 2.	Вамказку,аменібубликівв'язку		
Пункт 3.	П@є@р@є@в@т@і@л@є@н@н@я		
Пункт 4.	Рав лку Вип поми		
Пункт 5.	Ббііббллііооттееккаа		

№ пункту	Маршрут другої команди	Відмітка капітана	Відмітка модератора
Пункт 1.	Вамказку,аменібубликівв'язку		
Пункт 2.	Робю докзнахі		
Пункт 3.	Рав лку Вип поми		
Пункт 4.	П@є@р@є@в@т@і@л@є@н@н@я		
Пункт 5.	Ббііббллііооттееккаа		

№ пункту	Маршрут третьої команди	Відмітка капітана	Відмітка модератора
Пункт 1.	П@є@р@є@в@т@і@л@є@н@н@я		
Пункт 2.	Рав лку Вип поми		
Пункт 3.	Робю докзнахі		
Пункт 4.	Вамказку,аменібубликівв'язку		
Пункт 5.	Ббііббллііооттееккаа		

ЗАВДАННЯ

Пункт 1. Бюро знахідок

Завдання 1. Модератор розповідає дітям про те, що після урагану було знайдено предмети, які потрібно повернути тим казкам, які їх загубили. Усі предмети складено до непрозорої торбини. Квестери по одному підходять до торбини, занурюють туди руку (не дивлячись), обирають предмет і називають його. Потім виймають. Якщо предмет було названо правильно, то команда повинна відгадати казку, яка його загубила. Якщо ні, то предмет повертається назад до торбини, а учасник робить наступну спробу відгадати. Завдання вважається виконаним, якщо команда витягне та правильно відгадає (предмет і казку) 5 предметів.

Орієнтовний перелік предметів

- Рибка («Казка про золоту рибку»);
- дзеркало («Білосніжка і семеро гномів»);
- шкаралупа від горіха («Дюймовочка»);
- колосок («Півник і двоє мишенят»);
- рукавичка («Рукавичка»);
- качина пір'їна («Кривенька качечка»);
- ключ («Золотий ключик, або Пригоди Буратіно»);
- глечик («Лисичка та журавель»).

Завдання 2. Модератор розповідає дітям про те, що вітер порвав деякі сторінки казкових книжок. Їх потрібно терміново відновити, знайти книжки, із яких ці сторінки. *(Під час підготовки до цього курсу вчитель копіює по одній сторінці з шести різних книжок (збірок казок), які є в класі (по 2 сторінки на одну команду). Розриває скопійовані сторінки на 6—8 шматків. Діти повинні відновити сторінки, наклеївши шматочки на чистий аркуш паперу. Коли сторінки готові, команда відшукує у класній бібліотеці книжки, із яких узято ці сторінки, і перевіряє себе, віднайшовши відповідну сторінку в книжці.)*

(Коли завдання виконано, діти отримують ілюстрацію.)

Пункт 2. Вам казку, а мені бубликів в'язку

Завдання 1. Для виконання потрібні книжки з казками, цитати з яких є матеріалом до завдання (книжки можна замінити роздрукованими великим шрифтом текстами казок).

Герой із мультфільмів, закріплений за цим пунктом, зачитує цитату. Діти повинні відгадати і знайти казку, із якої її взято. Якщо учні вже добре вміють читати, то завдання ускладнюється: їм потрібно знайти цю цитату в тексті казки. Модератор контролює час (10 хв). Скільки діти встигнуть відгадати казок (не менш ніж одна), стільки і достатньо для проходження цього етапу (якщо дітям складно, то модератор може їм допомагати).

Перед початком гри герой із мультфільмів, який тримає пакет із бубликами, каже: «Жителі Казкової країни дали мені завдання: знайти книжки, із яких загубились уривки, і все відновити. Допоможіть мені, будь ласка, адже за кожну правильно відновлену книгу я можу взяти собі два бублики. Що більше казок відгадаємо, то більше бубликів зробимо. І, якщо ви захочете, я поділюся з вами». *(За кожне правильно виконане завдання модератор бере собі 2 бублики. Після завершення часу він ділиться заробленим із дітьми.)*

Матеріал для завдання

1. «— Няв!.. Няв!.. Няв!..
А ті й думають собі:
— От вражого батька син, ще йому й мало! Це він і нас поїсть!»
(«Пан Коцький».)

2. «— Ловися, рибко, велика та превелика! Ловися, рибко, велика та превелика!
Не хочеться йому малої. А мороз надворі такий, що аж шкварчить!»
(«Лисичка-сестричка і вовк-панібрат».)

3. «— А що? Ти прийшов битися чи миритися?
— Де вже миритися? Битися прийшов з тобою, з іродом проклятим».
(«Кирило Кожум'яка».)

4. «Був собі в одного чоловіка собака — дуже старий. Узяв господар та й прогнав його від себе!»
(«Сірко».)

5. «Приходь, кумоньку, приходь, лебедику, чим зможу — тим тебе і пригощу!»

(«Лисиця та журавель».)

6. «Лисичка й каже:
— Будь ти мені за чоловіка, а я тобі за жінку буду.
Він і згодився».

(«Пан Коцький».)

7. «От не ляпай ніколи по-дурному язиком, то нічого й не буде».
(«Язиката Хвеська».)

(Коли час минув, бублики поділено (і, можливо, з'їдено), діти отримують ілюстрацію.)

Пункт 3. Перевтілення

Модератор розповідає дітям про те, що через ураган у казкових героїв дуже багато роботи, тому вони не встигають виконувати те, що потрібно за змістом їхньої казки, і просять дітей допомогти їм. Потім модератор демонструє учням предмети, вони відгадують, із якої це казки, знаходять аркуш із її зображенням і виконують завдання, яке там написано.

Казка 1. Дітям дають борошно, сіль, воду та зображення вікна. Вони повинні відгадати, що ці предмети з казки «Колобок». Відгадавши, квестери знаходять ілюстрацію до цієї казки, яка лежить у коробці з ілюстраціями (до 8—10 казок, на вибір учителя).

На звороті написано завдання: «Сьогодні я пораюся на городі та не встигаю замісити тісто для колобка. Допоможіть мені. Бабуся».

Діти місять тісто, формують із нього стільки колобків, скільки учасників у команді, і викладають їх на зображенні вікна.

Казка 2. Дітям дають шаровари, хустину, спідничку, маски kota, собаки та миші. Вони повинні відгадати, що ці предмети з казки «Ріпка». Відгадавши, квестери знаходять ілюстрацію до цієї казки. На звороті написано: «Ми поїхали на північ Казкової країни, адже там нині най-

більше потрібна наша допомога. Просимо вас перетворитися на героїв нашої казки та витягнути ріпку. Дід, баба, внучка, киця, Жучка, мишка».

Діти одягають на себе ті предмети, які їм видали, і витягують ріпку (у ролі ріпки герой із мультфільмів, який є модератором цього пункту).

Казка 3. Дітям дають пиріжки і яблука, зображення печі та яблуні з яблуками. Вони повинні відгадати, що ці предмети з казки «Гуси-лебеді». Відгадавши, квестери знаходять ілюстрацію до цієї казки, яка лежить у коробці.

На звороті написано: «Ми разом із батьками прибираємо в казковій бібліотеці. З'їжте, будь ласка, за нас пиріжки і яблука, щоб пічка та яблуня не ображалися. Альонка та Іванко».

Діти з'їдають пиріжки та яблука.

(Коли завдання всіх трьох казок виконано, діти отримують ілюстрацію.)

Пункт 4. Виправ помилку

Герой із мультфільмів, якого закріплено за цим пунктом, розповідає дітям про те, що його завданням було вписати пропущені слова в описи казок. Він їх виконав, але не впевнений, чи правильно. Тому просить дітей перевірити і за потреби виправити. *(Якщо діти вміють писати, то їм дають картки, на яких вони повинні виправити все, що неправильно. Якщо не вміють писати, то модератор зачитує, діти його зупиняють там, де неправильно, і кажуть, як виправити. Модератор сам вписує правильні варіанти.)*

Картка 1

«Жила-була на світі дівчинка. Звали її Зелена Шапочка.

Покликала її тітонька і попросила:

— Піди до дідуся і віднеси йому футбольний м'яч і кеди.

— Добре! — сказала Жовта Кепочка, узяла кексика та поскакала».

Картка 2

«Жила-була Коза. І було в неї дев'ять гарненьких маленьких кошенят.

Одного разу зібралася вона до супермаркету та пише своїм пухнастим собачатам:

— Курчата мої, піду-но я на ставок, наловлю для вас рибки. А ви відчиняйте всім двері!»

Картка 3

«Жили-були Півник і троє їжачків. Одного разу знайшов Півник монету. Гукає Півник зайчиків: „Гей, Вруть! Гей, Керть! Скачіть сюди, я гривню знайшов!” Прибігли їжачки і кажуть: „Молодець, Курочка! Тепер потрібно зерно обмолотити”. „А хто це зробить?” — питає Гусак. „Звичайно, я!” — каже Вруть. „Звичайно, я!” — каже Керть».

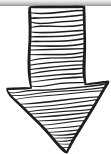
(Коли всі завдання виконано, діти отримують ілюстрацію.)

Пункт 5. Бібліотека

Цей пункт є підсумковим і спільним для всіх команд. Коли всі три команди зберуться, усі сідають у коло і вчитель каже: «Ви молодці! Ваша допомога виявилася дуже корисною і вчасною. Спільними зусиллями Казкову країну відновлено. На знак подяки її жителі дарують для нашої бібліотеки книжки. Покладіть у центр кола всі ілюстрації, які ви сьогодні зібрали. Розгляньте їх і дайте відповіді на запитання.

1. Скільки книжок нам подарували жителі Казкової країни? (3.)
2. Розподіліть ілюстрації на три групи. (1 група — 1 книжка.)
3. Порадьтеся у своїх командах і розкажіть, про що, на вашу думку, йдеться у книжці (якщо хтось із дітей уже ознайомлений із нею, то він говорить її назву й автора)».

Після розповідей кожної команди вчитель презентує нові книжки.



Квест

«На нашому городі»

(2-й клас)

Мета: удосконалювати знання учнів про культурні рослини, діяльність людини по догляду за городиною, з виведення різних сортів городніх рослин.

Місце проведення: класна кімната або підвір'я.

Тривалість: 45—60 хв.

Сюжет. На екрані з'являється зображення величезного гарбуза. Голос повідомляє: «Увага! Увага! Я — гарбуз — король городу. Сьогодні сталося непередбачене. Із нашого городу зникли всі овочі. На їхньому місці залишилися лише прапорці, картки з дивними назвами, якісь незрозумілі предмети. Сьогодні свято рослин городу, тож ми повинні пригостити всіх наших гостей своєю фірмовою стравою. А зараз наше свято під загрозою. Допоможіть нам, поверніть овочі на город».

Завдання. Учасники гри повинні відшукати й повернути на город усі зниклі рослини. *(Під час підготовки до квесту діти шукають та опрацьовують інформацію про найпоширеніші овочі.)*

Механіка гри. Гравці об'єднуються у 3 команди й обирають капітанів, які вноситимуть назви пунктів у маршрутний лист; комірників, які збиратимуть «зароблені» овочі (у кошик чи пакет); та писарів, які будуть записувати відповіді команди під час виконання завдань.

Кожна команда рухається за власним маршрутом і повинна відвідати шість пунктів. Учителю допомагають троє помічників (учителі, батьки чи старшокласники), які закріплені за командами (одна команда — один дорослий) і модерують роботу на пунктах. Вони мають маршрутний лист команди з назвами пунктів.

Маршрутні листи команд (інформація для вчителя)

Маршрут першої команди	Маршрут другої команди	Маршрут третьої команди
Пункт 1. Картопля	Пункт 1. Огірок	Пункт 1. Морква
Пункт 2. Морква	Пункт 2. Картопля	Пункт 2. Буряк
Пункт 3. Огірок	Пункт 3. Буряк	Пункт 3. Квасоля
Пункт 4. Буряк	Пункт 4. Морква	Пункт 4. Огірок
Пункт 5. Цибуля	Пункт 5. Капуста	Пункт 5. Картопля
Пункт 6. Капуста	Пункт 6. Квасоля	Пункт 6. Цибуля

Кожна команда має свій маршрутний лист, у який капітан вноситиме назву пункту після того, як дізнаються, куди їм рухатися далі.



Маршрутні листи команд (для учнів)

Маршрут першої команди	Маршрут другої команди	Маршрут третьої команди
Пункт 1.	Пункт 1.	Пункт 1.
Пункт 2.	Пункт 2.	Пункт 2.
Пункт 3.	Пункт 3.	Пункт 3.
Пункт 4.	Пункт 4.	Пункт 4.
Пункт 5.	Пункт 5.	Пункт 5.
Пункт 6.	Пункт 6.	Пункт 6.

За правильно виконане завдання команда отримує приз — овоч (комірник команди забирає його і кладе в кошик). Зібравши всі овочі, гравці повинні відгадати, якою стравою будуть пригощатися гості на святі городу.

Рухатися від одного пункту до іншого команди повинні за звуковим сигналом (увімкнення музики, гонг, дзвінок тощо) та підказками. Якщо вони швидко виконали завдання, то вони можуть отримати додаткове завдання і бонуси, які допоможуть їм наприкінці вгадати страву.

Гравці отримують підказки після виконання завдання за допомогою жеребкування (дістають із кількох одну). У підказці вказано назву пункту, до якого потрібно рухатися далі. Учасники повинні дістати такі підказки, які спрямують їх до відповідного пункту (за цим стежить дорослий, який закріплений за командою).

ЗАВДАННЯ ТА ПІДКАЗКИ



Пункт 1. Картопля

Підказка (варіант 1). Відгадайте овоч. «Паппа — це особливий рід земляних горіхів; будучи зварені, вони стають м'якими, як печений каштан; при цьому вони покриті шкіркою, не товстішою за шкірку трюфеля».

(Учням пропонують розглянути фото із зображенням трюфеля.)

Підказка (варіант 2). Прочитайте напис, зроблений невидимим чорнилом. (Напис зроблено розчином крохмалю. Для того щоб його прочитати, потрібно нанести на цей напис йод.) (Дітям пропонують на вибір: йод, крейду, свічку, сіль. Учасники гри повинні здогадатися, як прочитати підказку. Текст підказки: КАРТОПЛЯ.)

Підказка (варіант 3). Назвіть істивну частину картоплі. Укажіть, де вона міститься. Відшукайте в горщику підказку. (Підказка міститься в горщику для квітів, у ґрунті. Текст підказки: БУЛЬБА (КАРТОПЛИНА).)

Завдання 1. Допишіть слова, які потрібно утворити від слова КАРТОПЛЯ.

КАРТОПЛЯ



Одна _____



_____ пюре



Маленька _____

Завдання 2. Перевірте, в якому з овочів більше крохмалю.

1. Візьміть піпетку, наберіть у неї йод.
2. Капніть йодом на шматок вареної картоплі, сирої картоплі, моркви, на листок капусти, часник, яблуко, апельсин.
3. Порівняйте утворені плями за кольором: що яскравіша темно-синя пляма, то більша кількість крохмалю міститься в овочі.
4. Заповніть таблицю, записавши овочі та фрукти в порядку зростання в них крохмалю — від найменш крохмального до найбільш крохмального.

Номер	Назва овочу чи фрукта
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	

Висновок. Найбільше крохмалю міститься у _____.

Завдання 3. Допишіть твердження. Як підказку використовуйте малюнки.

Картоплю у Європу завезли з _____.

У давнину картоплю вирощували на _____.

Квітами картоплі прикрашали _____.

Селяни труїлися картоплею, тому що їли _____.



Клумба



Плоди картоплі



Волосся



Пункт 2. Морква

Підказка (варіант 1). (Гравці отримують картку з підказкою та парасольку.)

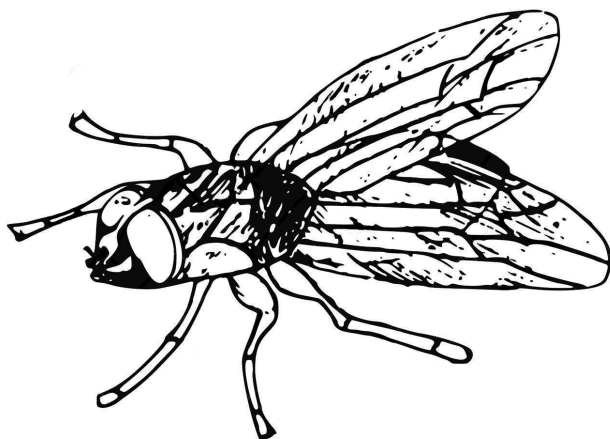
Відгадайте овоч.

Розкрийте парасольку. Квітка цього овочу схожа на парасольку, тому ця рослина належить до родини Зонтичних. Назвіть рослину з городу.

Підказка (варіант 2). (Гравці отримують картку з підказкою, кольорові картки (фіолетову, темно-фіолетову, темно-червону, жовту, білу) та геометричну фігуру — конус, циліндр.)

Відгадайте овоч.

Розгляньте кольорові картки. Саме таких кольорів був спочатку цей овоч. А за формою він нагадує конус чи циліндр. Він містить багато каротину, тому дуже корисний.



Підказка (варіант 3). Відгадайте овоч.

Ця муха живиться нектаром квітів цієї рослини. Свої яйця вона відкладає поблизу її кореня. Коли з яйця вилуплюється личинка, вона прогризає в солодкому соковитому корені хід і живиться коренеплодом, доки не перетвориться на лялечку. Муху назвали так, як і овоч. Мухи віддають перевагу вологим, затіненим місцям і харчуються нектаром квіток на зонтичних рослинах.

Муха (яка?) _____.

Овоч — _____.

Завдання 1. Допишіть слова, які потрібно утворити від слова МОРКВА.

МОРКВА



Одна _____



сік

Маленька _____

Завдання 2. (Дітям дають три розрізані вздовж морквини, які мають забарвлення, що різниться відтінками (від світло-помаранчевого до насиченого помаранчевого (що свідчить про велику кількість каротину).)

Порівняйте три морквини. Визначте, у якій із них каротину більше, а в якій менше. Доведіть свою думку.

Довідка. Каротін (від лат. *carota* — «морква») — $C_{40}H_{56}$, жиророзчинний помаранчево-жовтий пігмент із групи каротиноїдів, попередник вітаміну А.

Завдання 3. (Дітям дають горщик із ґрунтом, морквину, зелене морквяне бадилля та насіння моркви. У цьому завданні модератор зараховує відповідь, якщо до горщика посадять насіння.)

Перед вами коренеплід, насіння та бадилля моркви. Посадіть моркву в горщик, щоб виросла нова рослина.

Запишіть, які інструменти вам будуть потрібні, щоб посадити моркву на городі.

Коли, на вашу думку, на моркві з'явиться квітка?

Пункт 3. Огірок

Підказка (варіант 1). Відгадайте овоч.

Дикий родич цього овочу росте в тропічних лісах. Але їсти його не можна, бо він дуже гіркий. Це — найближчий родич гарбуза, тому його плід належить до Гарбузових. Лише колір плодів гарбуза і колір цього овочу відрізняються, як листя восени та влітку. І розміром вони різні — як слонення і мишеня, і формою — як м'яч для футболу і м'яч для регбі.

Підказка (варіант 2). (Дітям дають стакан із огірковим соком.)

Відгадайте овоч.

Цей овоч на 95—98% складається з води. Скуштуйте сік із нього. Назвіть овоч. Опишіть його смак.

Підказка (варіант 3). Відгадайте овоч.

Назва овочу перекладається як «незрілий», тому що його їдять зеленим, на відміну від гарбуза чи дині. Коли він дозріває — стає жовтим чи жовто-коричневим, але неїстівним.

Його люблять і їсти, і готувати. А в Україні, у місті Ніжин, навіть пам'ятник йому поставили. Назвіть овоч та намалюйте пам'ятник (яким він, на вашу думку, може бути).

Завдання 1. Огірки для салату

(Дітям дають кошик, у якому лежать огірки: свіжі, квашені, консервовані, перестиглі, надгнилі, муляжі огірків.)

Із кошика виберіть лише ті огірки, які можна використати для приготування салату. Поясніть свій вибір.

Завдання 2. У якій банці?

(Дітям дають банку зі свіжими, банку з квашеними та банку з маринованими огірками. В одному з квашених огірків заздалегідь захований папірець із загадкою.)

Перед вами три банки з огірками: в одній — свіжі огірки, у другій — солоні, у третій — мариновані. В одній із них в огірку сховано загадку. Знайдіть загадку, якщо відомо, що в цій банці — квашені огірки.

Загадка

Без якого інгредієнта ніколи не вийдуть квашені огірки? (Без солі.)

Завдання 3. Із якого насіння виростуть огірки?

(Дітям дають п'ять пакетиків із різним насінням, в одному з них — насіння огірка і свіжий огірок.)

Розгляньте насіння овочевих культур. Знайдіть пакетик із насінням огірка. Покажіть на огірку, де міститься його насіння.

Завдання 4. (Дітям дають миску з водою, огірок, морквину та картоплину.)

— Чи тоне огірок у воді? (Діти висловлюють припущення.)

Перевірте свої припущення. Візьміть огірок, картоплину та морквину. Опустіть їх у воду. Які овочі залишилися на поверхні води? Чому? Висловіть свої припущення.

Пункт 4. Буряк

Підказка (варіант 1). Відгадайте овоч.

Цей овоч росте на всіх материках Землі, крім Антарктиди. Він буває і звичайний, і кормовий, і цукровий. Звичайний додають у борщ, кормовим годують худобу, а з цукрового роблять цукор.

Підказка (варіант 2). (Дітям дають цукерки (льодяники чи карамельки).)

Відгадайте овоч.

Візьміть цукерку, скуштуйте її і доповніть речення.

Цукерку не приготуєш без _____. А _____ готують із _____.

Підказка (варіант 3). (Дітям дають картину, намальовану соком буряка.)

Відгадайте овоч.

Розгляньте картину. Вона намальована соком коренеплоду цієї рослини. Назвіть овоч.

Завдання 1. Борщ

(Дітям дають мішок із різними овочами (буряк, картопля, морква, помідор, огірок, петрушка, гарбуз, кабачок, патисон, баклажан, перець тощо) і кольорові аркуші паперу.)

Виберіть із овочів у мішку лише ті, які потрібні для приготування борщу.

Порвіть аркуші паперу так, як потрібно нарізати овочі для борщу. Покладіть папірці біля кожного овочу.

Завдання 2. Буяковий цукор

(Дітям дають ємності з буяковим цукром і цукром із тростини, а також дві склянки, наповнені наполовину теплою водою.)

Порівняйте цукор, який виготовили з буяку та цукрової тростини. Запишіть їх відмінності в таблицю.

	Буяковий цукор	Цукор із тростини
Колір		
Запах		
Смак		
Колір розчину		
Розмір та форма кристаликів		

Завдання 3. Із зав'язаними очима

(Дітям дають хустку чи шарф, щоб зав'язати очі, тарілки з нарізаними фруктами й овочами (яблуко, груша, слива, буяк, морква, огірок).)

Оберіть серед членів команди дегустатора (того, хто вміє за смаком і запахом розрізняти овочі). Кладіть йому в рот по шматку приготовлених фруктів і овочів. Він повинен упізнати звичайний буяк і вигукнути: «Beet!» *(Так англійською перекладається буяк.)*

Пункт 5. Цибуля

Підказка (варіант 1). Відгадайте овоч.

У середні віки для захисту від стріл, ударів алебард і мечів вояки одягали залізні шоломи, лати і прикривалися щитом. Але, не сподіваючись на міцність залізної броні, багато хто з них також носив на грудях обереги, яким приписувалася чарівна сила охороняти на війні від ураження зброєю. Зазвичай цей овоч використовували як амулет.

Підказка (варіант 2). Відгадайте овоч.

Тривалий час цей овоч забороняли їсти у свята, тому що під час його споживання на очах з'являються сльози, коли потрібно веселитися.

Підказка (варіант 3). Відгадайте овоч.

Від летких, пахучих речовин, що виділяються цією рослиною, гинуть хвороботворні бактерії, найпростіші тварини — амеби й інфузорії — і навіть жаби та шури. Достатньо протягом трьох хвилин пожувати її, щоб убити в роті всі бактерії.

Завдання 1. Готуємо по-різному

(Дітям дають миски з цибулею, приготовленою по-різному (свіжа, варена, підсмажена, консервована, сушена).)

До кожної миски з цибулею покладіть картку з написом.

Напиши на картках: СВІЖА, ВАРЕНА, ПІДСМАЖЕНА, КОНСЕРВОВАНА, СУШЕНА.

Утворіть і запишіть словосполучення за зразком.

Зразок. Цибуля (яка?) свіжа, _____

Завдання 2. Як не плакати?

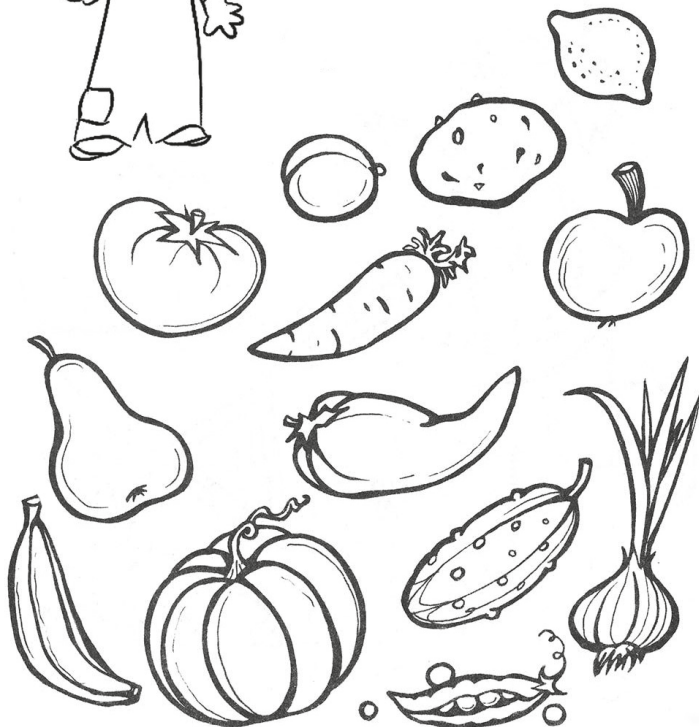
Під час нарізання цибулі люди плачуть, тому що летючі речовини, які виділяються цибулиною в разі руйнування її клітин, потрапляють в очі та подразнюють слизову оболонку людини. Усе це природна реакція організму, і нічого страшного в цьому немає. Учені встановили, що ця речовина (лакриматор (від лат. *lacrima* — «сльоза»)) розчиняється у воді та знижує свою активність під час заморожування.

Поміркуйте, порадьтеся і запропонуйте, як не плакати, коли ріжеш цибулю.

Завдання 3. У гостях у Цибулино

Розфарбуйте лише овочі. Поясніть, як ви розумієте поняття *овочі*.

Овочі — це _____.



Пункт 6. Капуста

Підказка (варіант 1). (Дітям дають зображення (чи оригінал) цвітної, брюссельської капусти та кольрабі.)

Відгадайте овоч.

Назвіть одним словом цей відомий овоч.



Підказка (варіант 2). (Гравцям пропонують розглянути листя капусти кольрабі, броколі, брюссельської, цвітної тощо.)

Відгадайте овоч.

Розгляньте листки овочу. Назвіть його.

Підказка (варіант 3). Відгадайте овоч.

Одягнений, як цибулина; зелений, як огірок; широковідомий, як картопля; корисний, як морква.

Завдання 1. Штampi з капусти

(Дітям дають аркуші паперу, фарби, невеличі капустини, маленький ніж і листя пекінської капусти, пензлики.)

Зробіть із маленької капусти штамп. За допомогою штампа намалюйте картину «Свято на городі». Можна користуватися іншими штампами й інструментами.

Завдання 2. Роздягаємо капусту

(Дітям дають невелику капустину.)

Вам потрібно відділити все листя капусти від стебла. Відірвати листок можна лише тоді, якщо дасте правильну відповідь на запитання.

1. У перекладі з німецької «капут» — голова. Чому капусту назвали саме так?

2. Огірки багаті на вітамін С. Капуста теж зеленого кольору. Отже,...

3. Люди їдять корінь моркви, плід огірка, а у капусти — ...

4. Де росте дикоросла капуста?

5. Якого кольору квіти капусти?

6. Яке в капусти насіння?

7. Чому капуста дворічна рослина?

8. Яку загадку чи прислів'я про капусту ви знаєте?

Завдання 3. Капустяний край

Назвіть десять страв, які готують із капусти.

Пункт 7. Квасоля

Підказка (варіант 1). *(Дітям дають миску з горохом, у якій заховано папірець зі словом КВАСОЛЯ.)*

Знайдіть слово в мисці з горохом.

Підказка (варіант 2). *(Дітям дають миску з рисом, у якій заховано папірець зі словом КВАСОЛЯ.)*

Знайдіть слово в мисці з рисом.

Підказка (варіант 3). *(Дітям дають миску з вівсяними пластівцями, у якій заховано папірець зі словом КВАСОЛЯ.)*

Знайдіть слово в мисці з вівсяними пластівцями.

Завдання 1. Скільки в банці квасолін?

(Дітям дають півлітрову банку із сухою квасолею і стручок квасолі.)

Порахуйте кількість квасолинок у банці.

(Щоб швидше це зробити, діти повинні розподілити квасолини на всіх учасників, а потім додати результати обчислень. Учні повинні здогадатися про спосіб виконання завдання самостійно.)

Додаткові запитання

— Скільки квасолін у стручку?

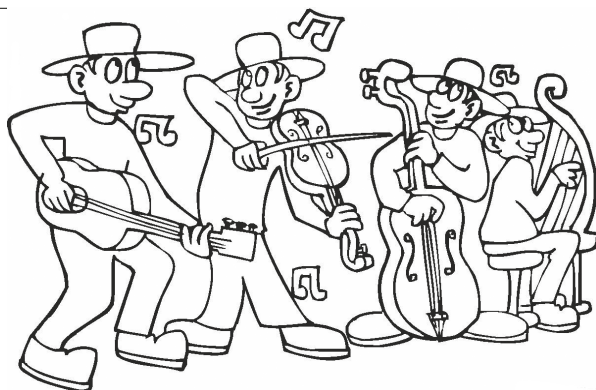
— Скільки потрібно стручків, щоб наповнити банку квасолею?

Завдання 2. Квасолева фантазія*(Дітям дають картон, клей ПВА та кольорову квасоллю.)*

Створіть картину з квасолинок.

Завдання 3. Ква-ква-соляЗапишіть назви предметів, які починаються з **КВА**.

Музичний ансамбль, який складається з чотирьох учасників, —



Дитяча гра —



Деревна жаба — _____



Територія міста, обмежена будівлями, вулицями, — _____



Завдання 4

Посадіть квасольку в горщик.

(Учасники повинні обрати правильний горщик для посадки, зробити заглибини необхідними інструментами, полити чистою водою.)

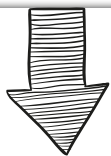
Обладнання: три горщики (бажано прямокутної форми) із глиною, піском, чорноземом; три склянки води: чиста, каламутна, солоня (підписана), три інструменти: палиця, виделка, лопатка; квасоля (можна взяти пророслу, звичайну та варену).

Підсумок. Гарбуз дякує учасникам за те, що вони повернули овочі, але він не знає, якою стравою пригощати гостей свята.

Гравцям потрібно подумати й назвати страву, яку можна приготувати з овочів, які вони «врятували».

Учасники повинні презентувати страву (намалювати її на аркуші) і пояснити «місце» кожного овочу у страві. Правильною відповіддю вважається будь-який рецепт, якщо він гарно презентований.

Наприкінці учасників пригощають вінегретом та розповідають про цей смачний і корисний салат. Усі отримують звання «кращий городник» та медалі.



Квест «Акваріум» (3-й клас)

Мета: узагальнити та систематизувати знання учнів про прісноводних і морських риб, акваріумних рибок; учити створювати акваріумне середовище для існування риб; розвивати логічне мислення, творчу уяву, навички співпраці в групі; виховувати любов до природи, бажання її зберігати та примножувати.

Місце проведення: класна кімната, яка прикрашена у стилі акваріума.

Тривалість: 45 хв.

Сюжет. Перед дверима класу ведучий повідомляє новину: «Сьогодні наш клас перетворився на величезний акваріум, у якому ростуть водні рослини, живуть різні тварини, містяться цікаві предмети. У цьому акваріумі загубилася скринька із сюрпризом. Та команда, яка першою її знайде, переможе. Щоб знайти скриньку, потрібно правильно виконати всі завдання, відшукати всі підказки. Допомогати вам будуть наші помічниці — золоті рибки (*учениці старших класів*)».

Механіка гри. Учасники квесту з кольоровими емблемами (або стрічками, хустками чи шарфами) заходять до приміщення та шукають свій стіл, на якому стоїть акваріум такого самого кольору (пофарбована коробка). В акваріумі перша рибка — підказка. Після знаходження підказки гравці виконують завдання й отримують нову підказку, доки не знайдуть скриньку. Виграє та команда, яка першою виконає всі завдання, знайде всі підказки та відкриє чарівну скриньку. Сюрприз у скриньці для всіх команд-учасниць.

Оцінювання. Для того щоб рухатися вперед, потрібно знати ключове слово, а його можна дізнатися, лише після правильного виконання завдання.

Маршрут. У кожної команди — свій маршрут і система завдань, які визначаються за допомогою жеребкування під час гри.

ЗАВДАННЯ

Підказка 1. Знайдіть завдання в предметі, відгадавши його назву.

Назва цього предмета виникла в латинській мові та в перекладі означає «водойма». Починається це слово з «аква» — «вода».

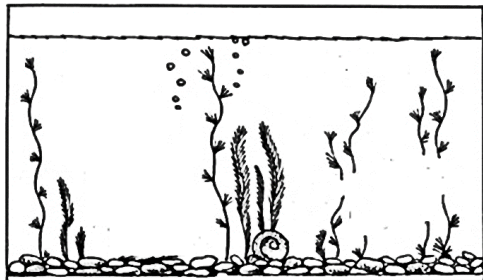
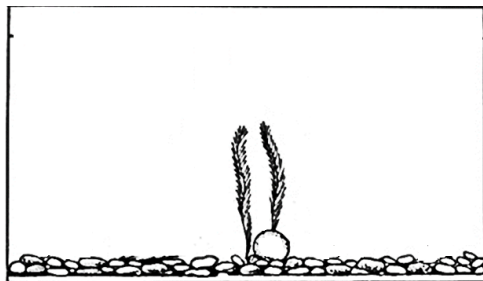
(Три варіанти завдання розміщено у скляному акваріумі на столі вчителя. Учні обирають одне із завдань.)

Завдання 1. Акваріум чи тераріум?

Варіант 1. Прочитайте визначення понять. Визначте акваріум і тераріум. «Розселіть» (намалюйте) тварин, які б могли жити в такому середовищі.

Акваріум (від лат. *aquarium* — «водойма») — це посудина, призначена для утримання й розмноження водних організмів.

Тераріум (від лат. *terra* — «земля») — це приміщення або посудина для утримання дрібних наземних тварин, зокрема земноводних, плазунів, гризунів і безхребетних для спостережень за їхнім життям.



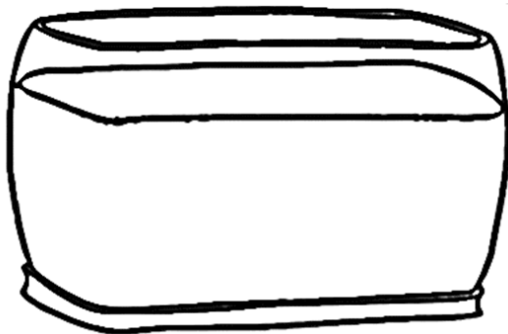
Варіант 2. Прочитайте визначення понять. Заповніть таблицю із використанням слів із визначень.

Акваріум (від лат. *aquarium* — «водойма») — це посудина, призначена для утримання й розмноження водних організмів.

Тераріум (від лат. *terra* — «земля») — це приміщення або посудина для утримання дрібних наземних тварин, головним чином земноводних, плазунів, гризунів і безхребетних для спостережень за їхнім життям.

Запитання	Акваріум	Тераріум
Від якого слова утворилося?		
На що схоже?		
Чим заповнене?		
Хто живе?		

Варіант 3. Домалуйте потрібні предмети так, щоб зображена посудина перетворилася на акваріум.



Доповніть речення.

Акваріум — це _____

(Учні отримують правильний варіант виконання завдання та звіряють зі своїм. У кожному правильному варіанті виділено жирним шрифтом і підкреслено ключове слово, яке вказує, де шукати наступну підказку: у водоростях, у посудині (наприклад, каструлі), у воді (у класі має бути якась ємність, заповнена водою; у ній — пляшка з підказкою).)

Орієнтовні варіанти правильних відповідей

Варіант 1. В акваріумі живуть: рибки, тритони, водорості.

Варіант 2

Запитання	Акваріум	Тераріум
Від якого слова утворилося?	Вода	Земля
На що схоже?	Посудину	Посудину
Чим заповнене?	Водою	Камінцями, ґрунтом, піском
Хто живе?	Риби, водорості, інші водні організми	Земноводні, плазуни, гризуни, равлики

Варіант 3

Акваріум — це посудина (або ємність), заповнена водою, в якій живуть рибки, ростуть водні рослини.

Підказка 2. Знайдіть завдання в предметі, відгадавши його назву.

Назва цього предмета близька до слова «акваріум», тому що розпочинається на АКВА. Це можна розводити водою. Цим ви користуєтеся на уроках малювання.

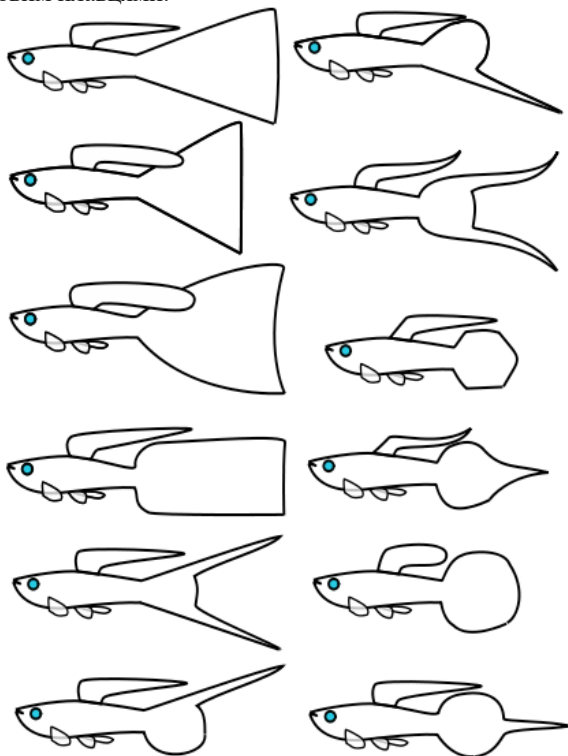
(Учні знаходять підказки в наборах акварелі. Можна приготувати один набір із трьома підказками, а можна сховати в класній кімнаті три різні набори акварелі.)

Завдання 2. Гупі — найбільш відома акваріумна рибка

Варіант 1. Прочитайте текст. Використайте акварель для того, щоб розмалювати гупі різними кольорами.

Гупі, або «сітчаста пецилія», — це живородна акваріумна риба. Це найвідоміша й найпоширеніша з акваріумних риб. Її популярність зумовлена простотою розмноження (рибки народжують повністю сформованих мальків, а не відкладають ікру у воду). Їх легко утримувати.

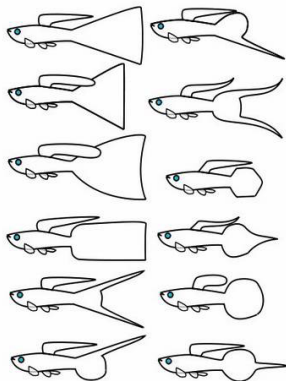
Вони дуже красиві, тому що різнобарвні. Назви, які дають риbam за малюнком на тілі та плавцях, непостійні. Так, риб із дрібними жовто-чорно-смагдовими розводами називають і філігранними, і кобрами, і зміною шкірою, і віденськими. Правильніше називати їх за кольором тіла і плавців — смагдові, чорно-червоні, сині. Серед самок також з'явилися красиві золотисті рибки з рубіновим спинним і хвостовим плавцями.



Варіант 2. З'єднайте рибок гупі та предмети, на які схожі їхні хвостові плавці.

Гупі, або «сітчаста пецилія», — це живородна акваріумна риба. Це найвідоміша й найпоширеніша з акваріумних риб. Її популярність зумовлена простотою розмноження (рибки народжують повністю сформованих мальків, а не відкладають ікру у воду). Їх легко утримувати. Вони дуже красиві, тому що різнобарвні.

Породи гупі розрізняються за формою хвостового плавця. Усього їх одинадцять: круглохвоста, шилохвоста, гранчаста, ліроподібна, верхній, нижній та подвійний меч, прапорова, шлейфова, віялова і трикутна.



Шило



Прапор



Меч



Трикутник



Віяло



Ліра



Шлейф



Круг

Варіант 3. З'єднайте рибку гупі та її корм.

Гупі, або «сітчаста пецилія», — це живородна акваріумна риба. Це найвідоміша й найпоширеніша з акваріумних риб. Її популярність зумовлена простотою розмноження (рибки народжують повністю сформованих мальків, а не відкладають ікру у воду).

Рибка названа іменем ученого-ботаніка Гуппі, який понад сто років тому привіз її у Європу разом із колекцією тропічних рослин. У природних водоймах гупі живляться личинками комарів. В акваріумі їх годують мотилем (личинками комарів), черв'яками, дафніями й циклопами (дрібними ракоподібними), штучними кормами й нитчастими водоростями.



(Після виконання завдання учні отримують аркуш із правильними відповідями та перевіряють свій варіант. Якщо все правильно, то вони отримують наступну підказку на дошці у вигляді рибки. Якщо є помилки, то вони їх виправляють (на це потрібен додатковий час) й отримують підказку після ще однієї перевірки.)

Підказка 3. Знайдіть завдання в предметі, відгадавши його назву.

Це прилад, назва якого перекладається як «підводна легеня». Він дає змогу людині дихати під водою. Починається з АКВА.

(Учні знаходять підказки в аквалангу або його зображенні. Можна приготувати один акваланг із трьома підказками, а можна сховати в класній кімнаті три різні акваланги.)

Завдання 3. Рибки-друзі та рибки-вороги

(Усім командам роздають пам'ятки-правила.)

Заселяють рибок в акваріум за певними правилами.

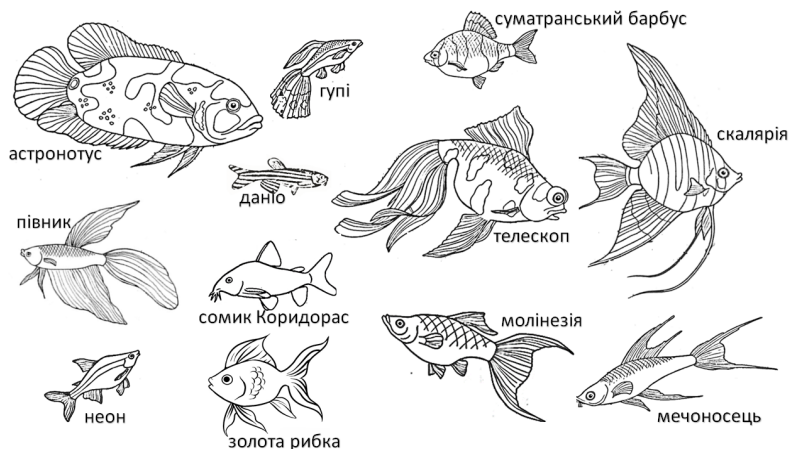
Перше правило: рибкам має бути добре разом (щоб одна одну не з'їли).

Друге правило: рибкам має бути нетісно, тому селять риб приблизно однакового розміру або великих і маленьких за умови, якщо великі не з'їдять маленьких.

Третє правило: рибки мають жити в комфортних умовах (вода тепла чи холода, жорстка чи м'яка, холода чи прісна, водорості є чи немає тощо), тому невибагливих до умов рибок селять із невибагливими, інших об'єднують так, щоб збігалися їхні умови існування.

Четверте правило: риб агресивних (які нападають на інших риб) селять із тими рибками, на яких вони не реагують.

П'яте правило: рекомендується утримувати великих риб із великими, малорухомих із малорухомими, спритних зі спритними.



Варіант 1. «Заселіть» рибок в акваріум.

Рибки в акваріумі живуть у різних шарах води: на поверхні, в середині, на дні. Під час вибору рибок потрібно заселяти їх так, щоб вони плавали на різних «поверхнях» і не заважали одна одній. Сомики люблять дно, неони плавають у середині акваріума, а гупі віддають перевагу поверхні води.

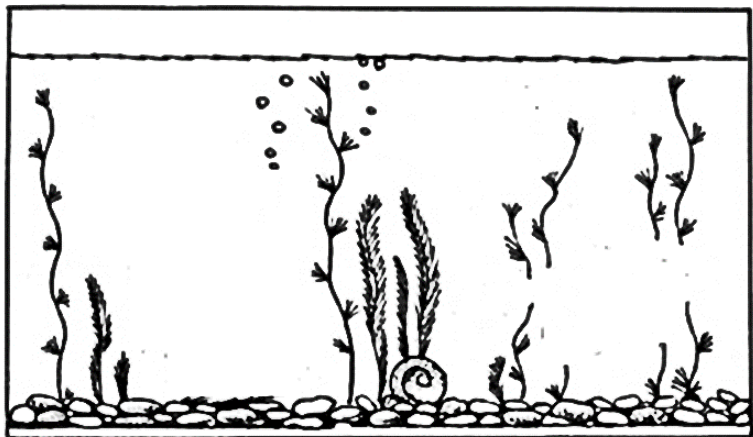
Невибагливі до умов існування: гупі, мечоносці, молінезії, барбуси, даніо, неони. Деяким рибкам потрібні певні умови, як, наприклад, золотий рибці. Її завжди селять окремо від інших. Телескоп — це різновид золотої рибки.

Молінезії їдять водні рослини, тому вони гарні чистильники акваріумів. Їх потрібно селити в акваріуми з рослинами.

Стайні рибки (барбуси, даніо, неони, гупі) мають жити групою.

Сомики коридорас — дуже красиві та смішні. Уживаються майже з усіма видами риб. Сомики люблять плавати поблизу дна і там шукати собі їжу.

Є ще рибки, які не уживаються з іншими. Це великий хижак — астронотус. Скалярії можуть уживатися з іншими скаляріями, а маленьких рибок вони вважають кормом.

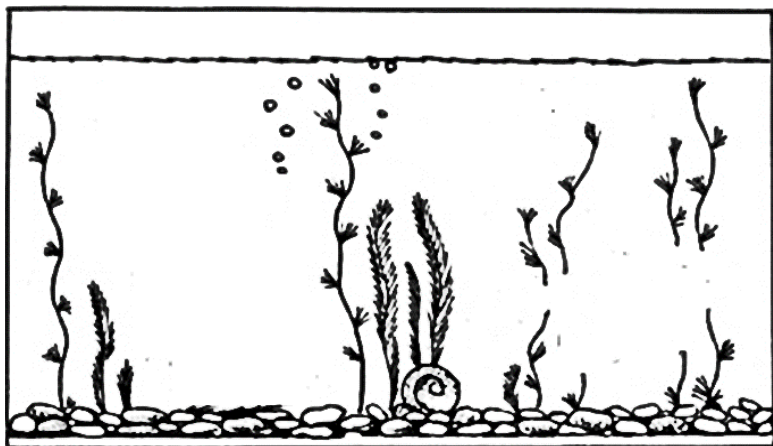


Варіант 2. Рибка півник.

Поселіть в акваріум рибку півника та доберіть йому друзів.

Рибка півник є однією з найбільших забіякуватих риб. Вона буде «битися» навіть зі своїм відображенням у дзеркалі. Уживатися разом з іншими рибками їй складно. Особливо це стосується рибок із великими гарними хвостовими плавцями. Саме в них півник-самець убаचाє конкурентів. В акваріумі може жити лише один півник-самець, а для другого там місця немає.

Не чіпляється півник до мечоносців, маленьких рибок — данію, гупі (не завжди), молінезій.



Варіант 3. Золота рибка.

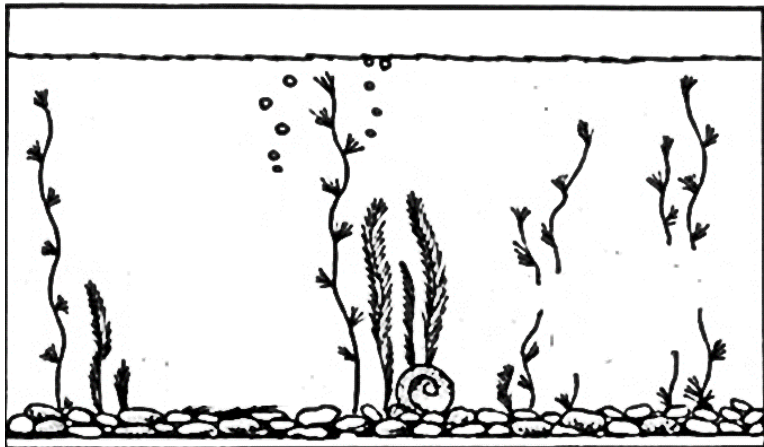
Помістіть золоту рибку в акваріум.

Невибагливі до умов існування: гупі, мечоносці, молінезії, барбуси, даніо, неони. Деяким рибкам потрібні певні умови, як, наприклад, золотій рибці. Її завжди селять окремо від інших. Телескоп — це різновид золотої рибки.

Молінезії їдять водні рослини, тому вони гарні чистильники акваріумів. Їх потрібно селити в акваріуми з рослинами.

Стайні рибки (барбуси, даніо, неони, гупі) мають жити групкою.

Сомики коридорас — дуже красиві та смішні. Уживаються вони майже з усіма видами риб. Сомики люблять плавати поблизу дна і там шукати собі їжу.



(Після виконання завдання учні отримують підказку від учителя у вигляді згорнутого в трубочку папірця.)

Підказка 4. Знайдіть завдання під зображенням будівлі, відгадавши її назву.

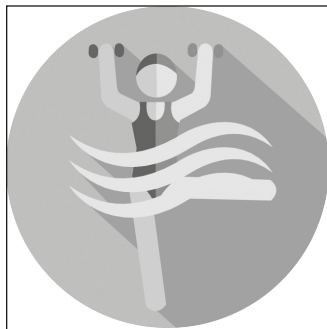
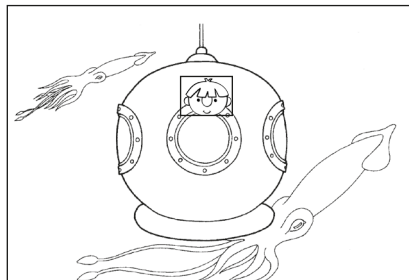
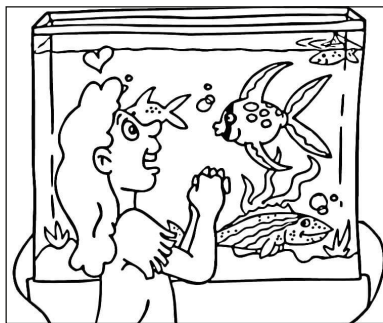
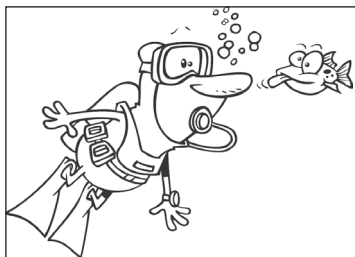
Загадка. Розважальний комплекс для заняття іграми на воді, у якому є водні атракціони, водяні гірки, поливалки, басейни з вежею і штучними хвилями, фонтани, «ледача річка» й інші водні розваги. (*Аквапарк.*)

Завдання 4 «Проблеми»

Варіант 1. Спеціаліст

Виберіть спеціаліста для:

- дослідження моря. Він повинен тривалий час перебувати в підводній споруді та вести свої спостереження.
- Глибокого занурення у воду. Він повинен уміти користуватися аквалангом під час підводного плавання.
- Розведення акваріумних риб. Він повинен знати, як вирощувати рибок в умовах акваріума.
- Проведення фізичної розминки у воді. Він уміє показувати вправи для учнів у воді.

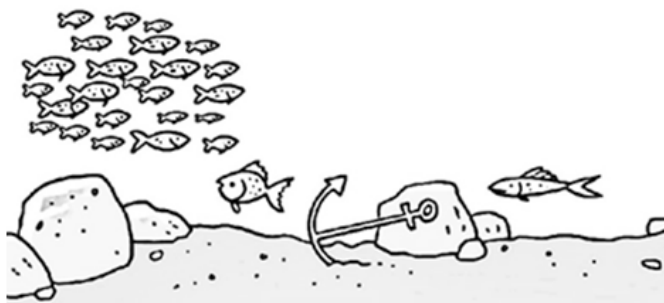




This image shows a blank sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins or other markings on the paper.

Варіант 3. Річка і море

Намалюйте прісноводних або морських риб, яких можуть упіймати рибалки. Домалюйте їм необхідне для цього приладдя.



Підсумок. Наприкінці гри команда, яка першою пройшла перевірку на правильність виконання завдання, отримує останню підказку про те, де розміщується скринька з сюрпризом.

Остання підказка

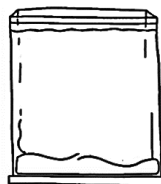
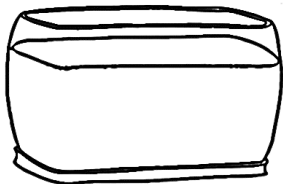
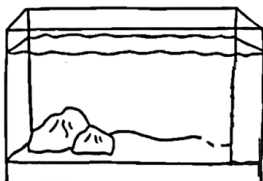
У давнину існувала спеціальна система подачі води по трубах, яку називали АКВЕДУК. Зі слів доберіть те, яке найкраще римується зі словом *акведук*. Там — скриня.

Слова: індик, глек, яблук, смак, павук, пошук, гномик.

(Скринька розміщується у схованці, над якою сидить павучок.
У скриньці — призи для команди-переможця та для всіх учасників.)

Додаткові завдання

1. Поділіть акваріуми на дві групи.



- 1) _____
- 2) _____

2. До акваріума пробралось морське чудовисько. Намалюйте або напишіть, як урятувати жителів акваріума.



3. Порахуйте рибок, які плывуть праворуч та які плывуть ліворуч. Яких більше? На скільки більше?

Запишіть відповідь: _____.

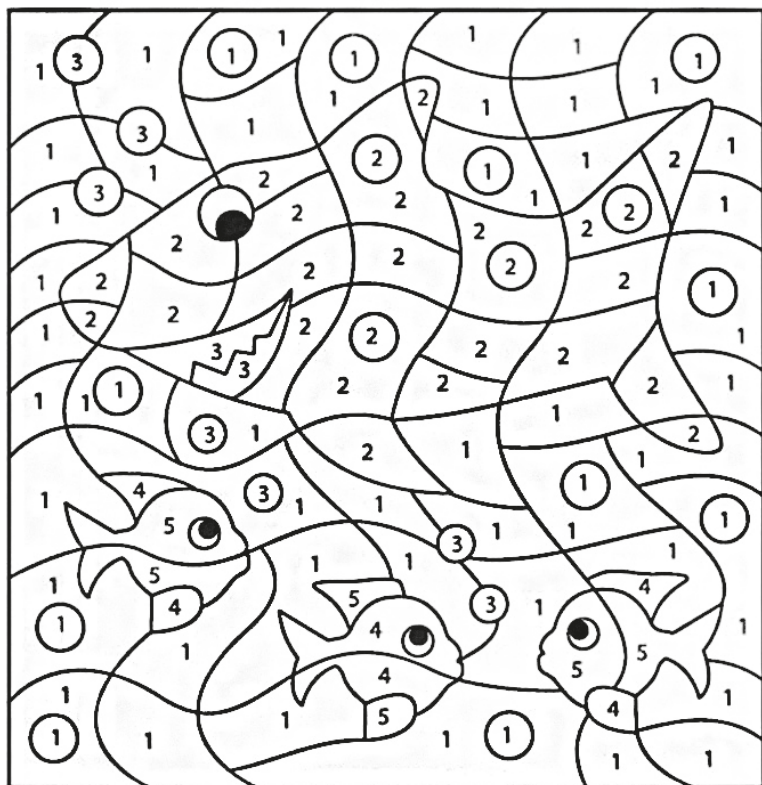


4. Запишіть п'ять спільних та відмінних ознак акули та акваріума.



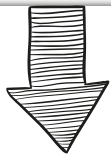
5. Прочитайте кольори англійською. Розфарбуйте картинку у відповідні кольори.

- 1 Blue 2 Grey 3 White 4 Yellow 5 Red



Граємо для позитивного завершення роботи

З сайту: 3.fcddn.net 2801.ru



Квест

«Мандруємо материками»

(4-й клас)

Мета: узагальнити та систематизувати знання учнів про природу материків Землі, про різноманітність рослинного і тваринного світу; формувати вміння працювати з картою; удосконалювати навички роботи в команді; розвивати логічне мислення; виховувати толерантність.

Місце проведення: приміщення школи або подвір'я.

Тривалість: 1 год 30 хв.

Сюжет. Учасники гри вирушають у навколосвітню подорож материками.

Механіка гри. Учасники квесту виконують завдання на всіх станціях та отримують запис у листі оцінювання про виконання і час перебування на станції. Виграє та команда, яка найшвидше повернеться до місця старту, тобто завершить навколосвітню подорож. Завдання команда обирає самостійно з кількох запропонованих на кожній станції. Наприкінці командам вручають призи.

Оцінювання. Для того щоб рухатися вперед, потрібно отримати відмітку на кожній станції в листі оцінювання.

Маршрут. У кожної команди — свій маршрут і система завдань, які визначаються за допомогою жеребкування під час гри. Маршрутний лист із описом усіх станцій і картою надається команді перед початком гри.

Варіанти завдань для учасників квесту

Станція «Материків й океанів»

Завдання 1. Допишіть ознаку з довідки до кожної назви материка.

Материк	Ознаки
Євразія	
Африка	
Австралія	
Антарктида	
Північна Америка та Південна Америка	

Довідка. Найбільший; найжаркіший; найсухіший; найхолодніший; найдружніший.

Завдання 2. Учні 4-го класу Оленка, Богдан, Пилип, Вікторія та Яна готували повідомлення на урок природознавства про материк: Африку, Австралію, Антарктиду, Північну Америку та Південну Америку. Про те, хто готував яку розповідь, маємо такі істинні твердження:

- якщо Пилип не готуватиме повідомлення про Північну Америку, то Богдан підготує про *найжаркіший материк*.
 - Богдан чи Вікторія підготують розповідь про *найхолодніший материк*.
 - Якщо Вікторія не розповідатиме про Південну Америку, то Оленка підготує доповідь про Антарктиду.
 - Яна підготує доповідь про Північну Америку, або Оленка буде розповідати про *найсухіший материк*.
- Напишіть, про які материків готували доповіді учні.

Оленка	Богдан	Пилип	Вікторія	Яна

Завдання 3. Установіть зв'язок між словами та допишіть потрібні поняття.

Капібара — Південна Америка,
імператорський пінгвін — _____;
Африка — жирафа; Австралія — _____;
Північна Америка — секвойя, Євразія — _____.

Завдання 4. Розташуйте океани в порядку зростання площі їх поверхні (від найменшого — 1 і до найбільшого — 4).

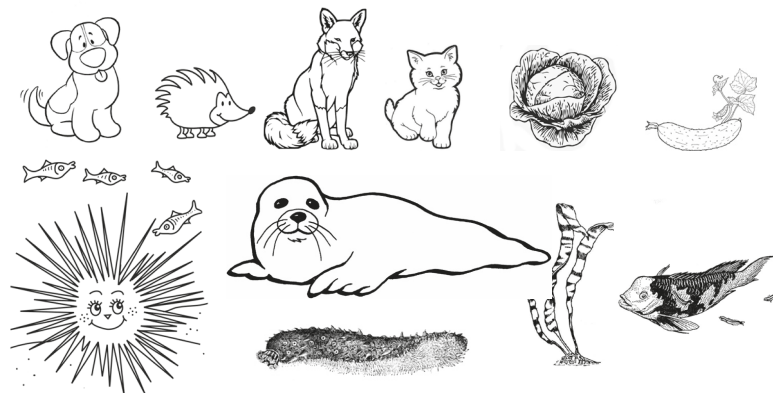
З'єднайте назви океанів із характеристиками.

Північний Льодовитий	Найсолоніший
_____ Тихий	Найхолодніший
_____ Атлантичний	Найбільше видобувається нафти
_____ Індійський	Найглибший

Завдання 5. Додайте до записаних слово *морський*. Що змінилося? З'єднайте малюнки та назви предметів. Чому, на вашу думку, у них є спільна частина в назві?

_____ собачка, _____ їжак, _____ лисиця,
_____ котик, _____ капуста, _____ огірок.

Малюнки: спочатку розташовують «звичайних» тварин, а потім у довільному порядку — морських.



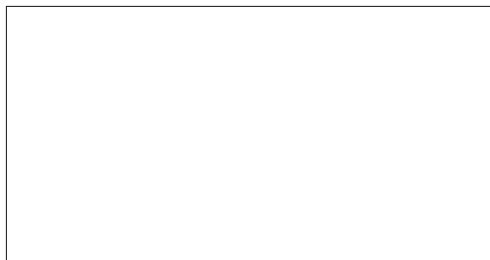
Завдання 6. На уроці природознавства учні записували *материки* світу. Оцініть, як це завдання зробив Сергій. Запишіть свій варіант.

Сергій. Материки: Австралія, Антарктида, Франція, Північна Америка, Україна, Південна Америка, Євразія.

Материки: _____

Завдання 7. За допомогою кіл Ейлера намалуйте у прямокутнику співвідношення між обсягами таких понять:

- A — планета Земля;
- B — материки Землі;
- C — океани Землі;
- D — Євразія.

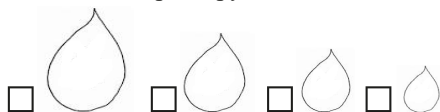


Завдання 8. Знайдіть помилки в поділі поняття *океани Землі*. Запишіть правильний варіант поділу.

Океани Землі: Північний Льодовитий, Великий, Атлантичний, Індійський, Азовський.

Океани Землі: _____

Завдання 9. З'єднайте назви океанів із краплинками води відповідно до їх розміру.



1. Атлантичний 2. Тихий 3. Північний Льодовитий 4. Індійський

З сайту: n-90aw5c-xv-e-lavg zaikim.ru razikraska.ru dei-online.com st2.depositphotos.com
www.zaishka.ru artides.ru animakingdom.ru housebridge.ru 2.bp.blogspot.com tvoiraskraski.ru/

Завдання 10. Запишіть назву океану за поданими словами.

Магеллан, тихо, найбільший, найглибший — _____;
Лід, Північний полюс, найменший, найхолодніший — _____;
Давньогрецький титан Атлант, Атлантида — _____;
Індія, теплий, третій за розміром, нафта — _____.

Завдання 11. Зберіть морських тварин, записавши їх номери

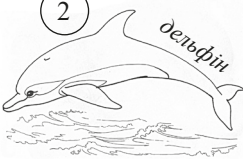
у краплинку.

1



акула

2



дельфін

3



бобер

4



карась

5



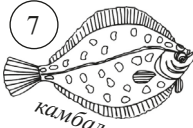
черепаха

6



синій кит

7



камбала

8



равлик виноградний

9



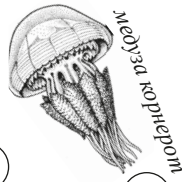
краб

10



крокодил

11



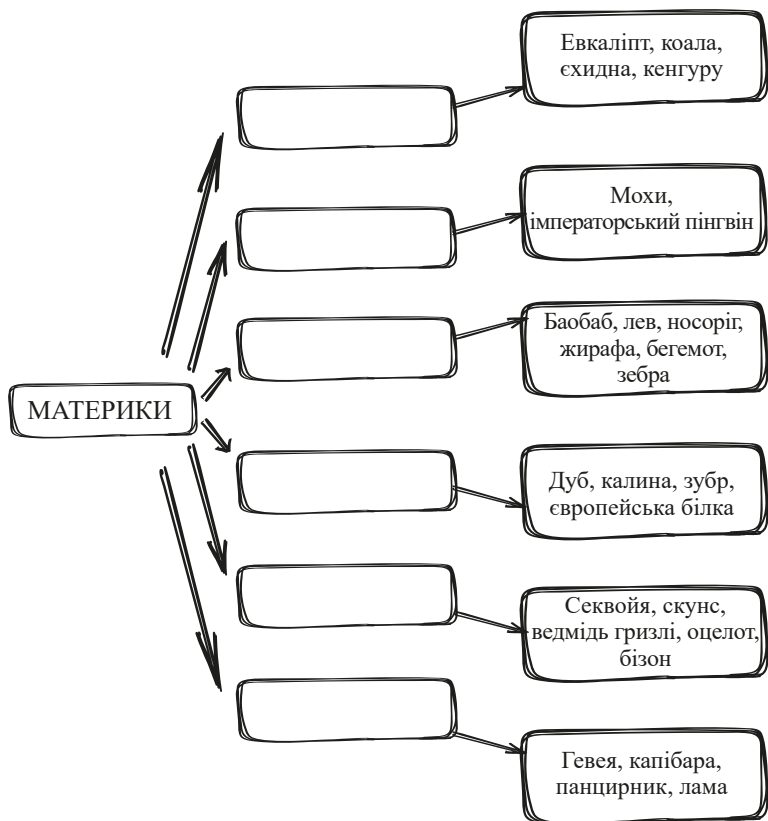
медуза крилатош



Сценарії міжпредметних квестів

Завдання 12. Запишіть у схему назви материків, використавши слова-підказки.

Схема



Завдання 13. Учні 4-го класу мріяли про мандрівки різними материками. Запишіть назви материків, де хочуть побувати діти.

Олексій. Я мрію опинитися серед снігових кучугур, льодяних айсбергів, поспостерігати за імператорськими пінгвінами, побачити метеостанції.

Андрій. Я хочу пропливти по річці Амазонка та побачити мурахоїдів і панцирників.

Ганна. Я мрію відвідати ліс, де ростуть секвойї, та спробувати піднятися на одну з них.

Оксана. Моє бажання потрапити в національний парк, розташований у савані, де живуть леви, зебри, жирафи, та проїхати по пустелі Сахара.

Олексій _____.

Андрій _____.

Ганна _____.

Оксана _____.

Станція «Євразія»

Завдання 1. Позначте знаком «+» ті характеристики, що стосуються материка Євразії.

- ☐ Найбільший материк.
- ☐ Найменший материк.
- ☐ Материк, який умовно поділяється на дві частини.
- ☐ Материк, на якому представлені всі природні зони Північної півкулі Землі.
- ☐ Найжаркіший материк.
- ☐ Найхолодніший материк.
- ☐ Найнаселеніший материк.
- ☐ На цьому материка розташована Україна.

Завдання 2. Пронумеруйте назви природних зон Євразії, починаючи з півночі.

- | | |
|---|---------------------------------------|
| ☐ Арктичні пустелі | ☐ мішані ліси |
| ☐ тайга | ☐ листяні ліси |
| ☐ лісотундра | ☐ лісостеп |
| ☐ тундра | ☐ степ |
| ☐ екваторіальні ліси | ☐ пустеля |

Завдання 3. Допишіть поняття.

У тундрі Євразії живуть лемінги, _____.

У тайзі Євразії ростуть ялини, _____.

У мішаних лісах Євразії живуть лосі, _____.

У пустелях Євразії росте верблюжа колючка, _____.

У пустелях Євразії живуть варани, _____.

В екваторіальних лісах Євразії живуть мавпи, _____.

Завдання 4. Розгляньте та прочитайте опис їжаків, які живуть у різних природних зонах Євразії. З'єднайте назву природної зони та зображення їжачка.☐ ПУСТЕЛЯ☐ СТЕП☐ ЛІС

1) Європейський їжак

У нього короткі лапки, невеликі вуха, невеликі за розміром голки, із темними та світлими смугами. Всеїдна тварина. Їсть тваринну і рослинну їжу. Гніздо облаштовує в кущах, ямках, коренях дерев, покинутих норах інших тварин.



2) Вухатий їжак

Найменший серед цих їжаків. Має великі вуха, тонкими й короткими голками вкрита лише спина. Їсть здебільшого комах, але може дозволити собі інколи рослинну їжу. Набагато проворніший, ніж європейський їжак. У клубок згортається рідко. Може довго обходитися без їжі й води. Рие глибокі нори.



3) Довгоголковий їжак

Найбільший серед цих їжаків. Найшвидше з усіх бігає, тому в разі небезпеки не згортається у клубок, а тікає або підстрибує та намагається вколоти ворога. Найдовші лапки та «залісінка» на голівці, тому його називають ще «лисим» їжачком. Найдовші голки темного кольору. Їсть здебільшого комах. Рие досить глибокі нірки.

Станція «Африка»

Завдання 1. Підкресліть одне поняття в дужках так, щоб твердження стали істинними.

Африка (перший, другий, третій) материк за площею на Землі.

Африка розташовується у (Західній, Східній) півкулі.

Африка — (найхолодніший, найжаркіший, найвологіший) материк.

Більшу частину Африки займають (гори, рівнини).

Африканські степи називаються (рівнини, савани, прерії).

Найбільша пустеля Африки — (Самара, Сахара, Атакама).

В Африці ростуть (дуб, осика, баобаб, конвалія, вельвічія).

В Африці живуть (африканський слон, лев, бурий ведмідь, шимпанзе, рись).



Завдання 2. Запишіть припущення, чому баобаб так називають:

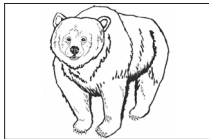
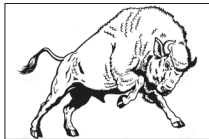
пляшкове дерево — _____;

мавпячий хліб — _____;

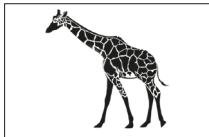
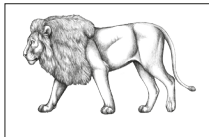
лимонадне дерево — _____.

Завдання 3. Учитель попросив учнів принести фотографії африканських тварин для шкільної виставки «Тваринний світ Африки». Підкресліть ім'я учня, який правильно дібрав фотографії.

Ольга. Зубр, бурий ведмідь, білка.



Степан. Лев, жирафа, зебра.



Андрій. Кенгуру, єхидна, качкодзьоб.



Станція «Північна Америка»

Завдання 1. Позначте істинні судження.

А Материк Північна Америка — найбільший.

Б Північна Америка розташовується в Західній півкулі.

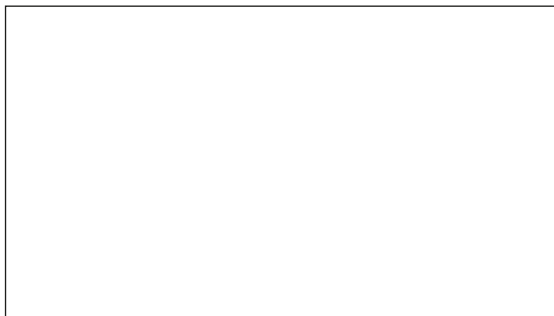
В Північна Америка повністю розташована в Північній півкулі.

Г На території Північної Америки є гори та рівнини.

Д Природні зони Північної Америки збігаються з природними зонами Євразії.

Завдання 2. За допомогою кіл Ейлера накресліть у прямокутнику співвідношення між обсягами таких понять.

- A** — материки Землі;
- B** — материки Західної півкулі;
- C** — материки Східної півкулі;
- D** — Північна Америка.



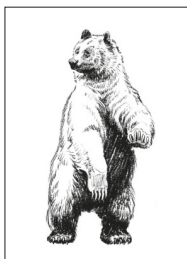
Завдання 3. Пронумеруйте від найбільшого до найменшого.

- ☐ Секвойя ☐ Дерево ☐ Рослина ☐ Організм ☐ Хвойне дерево

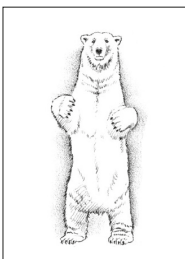
Завдання 4. Позначте ведмедів, які живуть у Північній Америці. Обведіть тих, які трапляються в Європі.



чорний
ведмідь барибал



сірий
ведмідь гризли



білий
ведмідь



бурий
ведмідь

Станція «Південна Америка»

Завдання 1. Південна Америка — це материк природних рекордів. Запишіть назви з використанням слів із довідки.

- А Найбільша у світі низовина — _____.
- Б Найдовша гірська система — _____.
- В Найбагатоводніша річка — _____.
- Г Найсухіше місце у світі — _____.

Довідка. Амазонська низовина, Придніпровська низовина, гори Анди, Кримські гори, Дніпро, Амазонка, Дністер, пустеля Сахара, пустеля Атакама.

Завдання 2. З'єднайте родові та видові поняття.

- | | |
|---------------------------|--------------|
| Орхідея | Гевея |
| Мурахойд | Анаконда |
| Вікторія амазонська | Дерево какао |
| Капібара | Кондор |
| Рослини Південної Америки | Піранья |
| Тварини Південної Америки | |

Завдання 3. Запишіть назви рослин- і тварин-рекордсменів із Південної Африки, використавши слова з довідки.

- А Найбільше листя з цільною пластинкою у _____.
- Б Найсолодша рослина у світі _____.
- В Найбільша квітка у _____.
- Г Найбільший літаючий птах _____.
- Д Найменша пташка _____.
- Е Найбільший гризун _____.
- Є Найбільша змія _____.
- Ж Тварина з найдовшим язиком _____.

Довідка. Вікторія амазонська, стевія Ребо, рафлезія Арнольда, кондор, колібри, капібара, мурахойд, анаконда.

Станція «Австралія»

Завдання 1. Позначте істинні судження.

- А Материк Австралія — найменший. _____
Б Австралія розташована в Західній півкулі. _____
В Австралія розташована в Південній півкулі. _____
Г Материк Австралія — найвологіший. _____

Завдання 2. Підкресліть ознаки евкаліпта, вибравши одне з виділених слів.

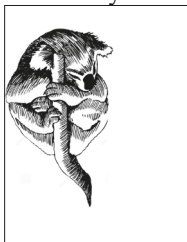
- Евкаліпт у природі трапляється *лише* / *не лише* в Австралії.
Евкаліпт вважають *деревом без тіні* / *деревом із тінню*.
Евкаліпт — це *вічнозелене дерево* / *дерево, яке скидає листя*.
Евкаліпт щорічно *мінє* / *не мінє* кору на стовбурі.
Із евкаліпта *одержують* / *не одержують* олію.

Завдання 3. Василько збирав колекцію марок із зображенням сумчастих тварин Австралії. Обведіть тварин, зображення яких є на марках колекції хлопчика.

Сумчасті тварини



кенгуру



коала

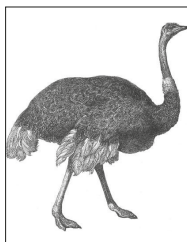


сумчастий кірт



вомбат

та інші



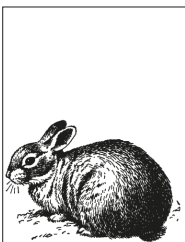
страус ему



ведмідь



білка



кролик

Завдання 4. Доповніть судження так, щоб вони стали істинними.

А Атлантичний і _____ океани розташовуються в Західній та Східній півкулях.

Б Тихий і _____ океани розташовуються в Південній і Північній півкулях.

В _____ океан розташований здебільшого в Південній півкулі.

Г _____ океан розташований у Північній півкулі.

Станція «Антарктида»

Завдання 1. Позначте знаком «+» істинні судження.

☐ **А** Материк Антарктида — найхолодніший.

☐ **Б** Антарктида розташовується на Південному полюсі планети Земля.

☐ **В** На материк Антарктида розташовано п'ять держав.

☐ **Г** В Антарктиді живуть імператорські пінгвіни.

☐ **Д** В Антарктиді ростуть ялини, сосни, модрина.

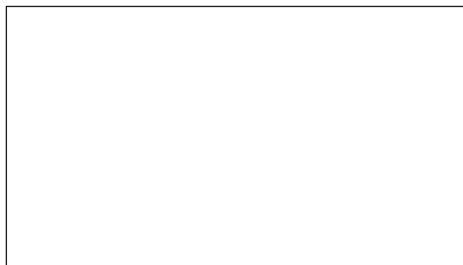
Завдання 2. За допомогою кіл Ейлера накресліть у прямокутнику співвідношення між обсягами таких понять.

А — материки Землі;

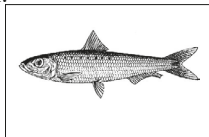
В — материки Західної півкулі;

С — материки Східної півкулі;

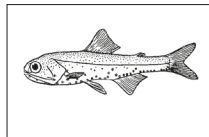
Д — Антарктида.



Завдання 3. Нагодуйте імператорського пінгвіна. Обведіть його здобич.



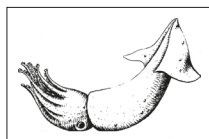
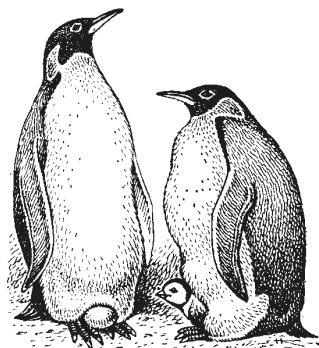
сардина



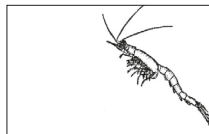
анчоус



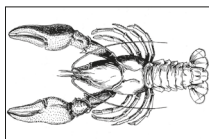
краб



кальмар



криль



рак



зелена водорість

Завдання 4. Доповніть судження так, щоб вони стали істинними.

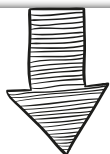
А Північна Америка і _____ розташовуються в Західній півкулі.

Б Євразія і _____ розташовуються в Східній півкулі.

В Євразія і _____ розташовані в Північній півкулі.

Г Антарктида і _____ розташовані в Південній півкулі.

Д Європа і _____ є частинами Євразії.



Квест

«Як школярі на Січі побували» (4-й клас)

Мета: пробудити інтерес дітей до історії України, зокрема до козацтва; створити умови для відпрацювання командної взаємодії, розвитку креативності; дати можливість відчувати успішність від спільного творчого процесу.

Місце проведення: спортивний зал, актовий зал, класна кімната, кабінет образотворчого мистецтва, кабінет історії.

Тривалість: 1,5 год.

Сюжет. Учитель розповідає дітям про те, що українські вчені винайшли машину часу та запропонували учням нашої школи її випробувати. Ця машина може відправити їх у часи козацької доби. Для цього всі повинні одягнути елементи українського одягу та перейти до спортивного залу.

Механіка гри. У квесті беруть участь три команди: «Козацьке братство», «Козацька вольниця», «Козацький кіш». Вони рухаються від локації до локації згідно зі своїм маршрутно-оцінювальним листом і виконують завдання. Квест починається з естафети, де команди перебувають усі разом, і завершується загальним виступом на сцені актового залу. Команди відвідують три локації окремо одна від одної. Учителю допомагають троє дорослих (учителі чи батьки), які є ведучими на локаціях. У кожній команді є кошовий, який організовує всю команду та несе за неї відповідальність, і писар, який робить відмітки й записує бали в маршрутно-оцінювальному листі.

Довідка

Козацька вольниця — так називали об'єднану громаду козаків, які жили на Січі. Козацька вольність за часів козацької доби в Україні існувала за своїми законами, що були по суті своєрідним відголосом Закону Божого і Божих заповідей. На вольниці була людська воля, бо там єдина воля. Бути вільним — значить бути в єднанні з навколишнім

світом, у гармонії з природою, із волею Небесного Отця.

«Козацьке братство» — це українська громадська організація, яка виникла на Запоріжжі наприкінці 90-х років ХХ ст. із метою відродження козацтва, пропаганди козацької ідеї, козацьких традицій.

Козацький кіш — це:

1) центральний орган управління в Запорозькій Січі, що відав адміністративними, військовими, фінансовими, судовими та іншими справами;

2) збірна назва для позначення всього військового товариства запорозьких козаків;

3) козацький військовий табір, у якому перебувала військова старшина на чолі з кошовим отаманом, і яка здійснювала управління всіма справами Війська Запорозького.

Маршрутно-оцінювальні листи

№ локації	Команда «Козацьке братство»	Відмітка про відвідування	Бали
1	Локація «Козацький вишкіл»		
2	Локація «Козацький флот»		
3	Локація «Характерники»		
4	Локація «Козацькі клейноди»		
5	Локація «Пісня — душа народу»		
		Усього балів:	

№ локації	Команда «Козацька вольниця»	Відмітка про відвідування	Бали
1	Локація «Козацький вишкіл»		
2	Локація «Характерники»		
3	Локація «Козацькі клейноди»		
4	Локація «Козацький флот»		
5	Локація «Пісня — душа народу»		
		Усього балів:	

№ локації	Команда «Козацький кіш»	Відмітка про відвідування	Бали
1	Локація «Козацький вишкіл»		
2	Локація «Козацькі клейноди»		
3	Локація «Козацький флот»		
4	Локація «Характерники»		
5	Локація «Пісня — душа народу»		
		Усього балів:	

Хід квесту

Локація «Козацький вишкіл» (спортивний зал)

Учитель. Щойно ми промовимо слово *козак* — відразу в нашій уяві виникає безкрай степ. Куди тільки дістане око — скрізь духмяні трави. Серед цього дива степом, підіймаючи куряву пилу, скаче на булатному коні статний чоловік!



— Гей, чоловіче, куди ти так поспішаєш? — вигукнули ми.

— На Січ! На рааадуууу! — почули у відповідь.

Давайте і ми вирушимо на Запорозьку Січ, де живуть козаки — вільні люди!

Уявіть, що ми верхи на швидкому коні скачемо степом. Минаємо козацькі «фігури» — це сторожові вежі! (Побачивши ворога, козаки, які несуть варту, підпалюють фігуру, дим бачать з іншої вишки, яку теж підпалюють. Так досить швидко димове сповіщення доходить до самої Січі та попереджає про наступ ворога.)

Аж ось здалеку показалаась і сама Січ — дерев'яна фортеця. Глибокий рів і височезний вал оточують її із суходолу, високий берег із боку Дніпра, дозорні башти з бійницями для гармат, дерев'яний частокіл — усе це свідчить про те, що тут живуть не прості люди, а лицарі.

Спішившись, входимо у великі ворота. Зліва бачимо січову школу. Великий курінь, критий очеретом, поділений надвоє: один — для молодших, другий — для старших школярів, майдан для навчання військової справи. Тут учили дітей грамоти, співу та військового ремесла.

У нас є унікальна можливість — на кілька хвилин стати учнями козацької січової школи.



• Влучні стрільці

Учитель. Усі козаки повинні вміти влучно стріляти. Пропонуємо вам потренуватися і заробити для своєї команди бали.

(Накидання кільця на палку. Кожен учасник має дві спроби. За кожне влучне попадання команда отримує 1 бал.)

• Кінна переправа

Учитель. Дослідники січової школи зазначають, що «молодиків у школі та поза школою вчили на коні реп'яхом сидіти» (дуже міцно триматися).

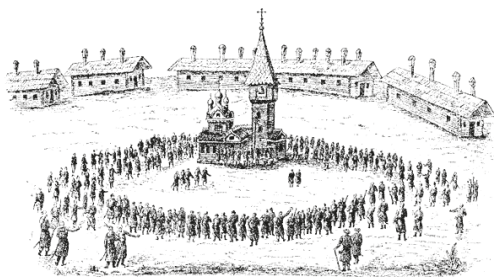


Учитель. У січовій школі починається урок кінної переправи. Вам потрібно з одного берега ріки переправитися на інший.

(Кожна команда шикується в колону одне за одним. Перший учень («кінь») одягає на себе гімнастичний обруч («вуздечку»), другий («наїзник») стоїть позаду і тримається за обруч. За командою ведучого діти біжать до іншого берега (відмітки навпроти на відстані 10—15 м). «Кінь» залишається, «наїзник» повертається до команди. Тепер він стає «конем», а наступний гравець — «наїзником». Перемагає команда, усі учасники якої першими перебралися на інший берег. Перша команда отримує 3 бали, друга — 2, а третя — 1.)

(Бали за обидва конкурси командні писарі вносять до маршрутного оцінювального листа.)

Учитель. Уздовж куренів, де живуть великою сім'єю козаки, між кузень, комор опиняємося на майдані, де посередині стоїть церква Покрови Пресвятої Богородиці — заступниці усього козацтва. Ми як раз встигли до початку ради!



Учитель. Аж ось пролунав постріл із гармати, а довбиш, який стояв на майдані, почав бити в литаври, із усіх кінців фортеці на майдан до церкви посунули козаки.

Під звуки литавр вийшла військова старшина на чолі з кошовим отаманом, кошовий став під корогвою, а військова старшина — під бунчук. Отаман підняв булаву вгору, і всі замовкли!

Наплив людей помалу відтіснив нас поодаль, і ми лише з уривків фраз розуміємо, що готується похід задля визволення бранців із турецького полону.

Ми також можемо долучитися і допомогти козакам підготуватися до походу! Для цього вам потрібно знайти підказку та вирушити до наступної локації.

(По одному ведучому підходять до кожної команди і кажуть, де шукати підказку.)

Ведучий 1. «Козацьке братство» шукає підказку на гумових кулях, які вміють стрибати. *(До одного з м'ячів прикріплено конверт із підказкою: «Наступне завдання чекає на вас там, де учні створюють картини». Діти повинні відгадати, що це кабінет образотворчого мистецтва.)* (Додаток 1 на с. 113.)

Ведучий 2. «Козацька вольниця» шукає підказку на м'яких килимах для гімнастичних вправ. *(До одного з гімнастичних матів прикріплено конверт із підказкою: «Наступне завдання чекає на вас там, де ви щодня дізнаєтеся багато корисного і цікавого». Діти повинні відгадати, що це їхня класна кімната.)* (Додаток 2 на с. 114.)

Ведучий 3. «Козацький кіш» шукає підказку під довгою дерев'яною поверхнею, на якій можна сидіти. *(Під однією з гімнастичних лав прикріплено конверт із підказкою: «Наступне завдання чекає на вас там, де знають усе про стародавній світ, про те, що було в минулому». Діти повинні відгадати, що це кабінет історії.)* (Додаток 3 на с. 114)

(Відгадавши підказки, кожна команда зі своїм ведучим вирушають на відповідну локацію, де на них чекають завдання.)

Локація «Козацький флот» (кабінет образотворчого мистецтва)

Ведучий 1. Морські війни козаків належать до найславніших сторінок історії українського воєнного мистецтва. Своєю вправністю в морському бою, відчайдушністю й дотепністю під час штурмів прибережних фортець козаки викликали непідробне захоплення в сучасників.

Французький посол у Стамбулі Філіп де Арле де Шанваллон називав у 1625 р. козаків «господарями Чорного моря». Посланець шведського короля Жак Руссель звертався у 1632 р. до українських козаків як до «володарів Дніпра і Чорного моря».

Завдання: прочитайте опис козацького човна — чайки та намалюйте його. (Додаток 4 на с. 115.) Час на роботу — 7 хв.

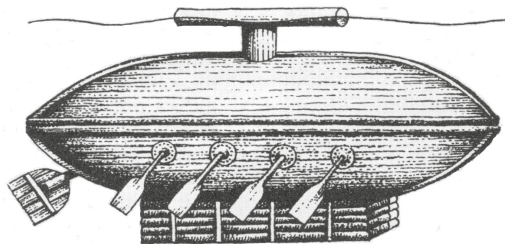
(Ведучий засікає час і через 7 хв (чи після завершення роботи, якщо діти закінчать малюнок раніше) дає команді зображення чайки (додаток 5 на с. 115), пропонує перевірити малюнок та за потреби внести корективи. Потім дітям пропонується оцінити свою роботу (максимальна оцінка — 5 балів). Еталоном для оцінювання є оригінальне зображення. Що більше коректив було внесено, то менша оцінка.)

(Якщо команда виконала завдання раніше відведеного часу, то ведучий пропонує додаткове запитання (за правильну відповідь — 1 бал).)

Ведучий 1. Чи були у козаків підводні човни? (Так.)

Довідка

Човен складався з двох днищ, між якими розміщували вантаж, щоб занурити судно у воду. Так козаки непомітно підпливали до ворогів. Перед початком наступу вантаж викидався, а судно раптово піднімалося на поверхню. Звичайно, це ставало несподіванкою для противника, адже ніхто не очікував, що Запорозьке Військо може з'явитися з морських глибин. Для такої справи використовувалися перевернуті чайки, які не боялись ні штормів, ні ворожих військових кораблів. Їх часто перевертали догори дном, щоб непомітно підкрастися до ворога.



(Виконавши завдання, діти шукають підказку та вирушають далі.)

Ведучий 1. Ваша підказка перебуває у відомого художника... (Учитель за власним вибором називає ім'я художника, діти знаходять його портрет, до якого прикріплено конверт із підказкою.) (Додаток 2 на с. 114.)

Локація «Характерники» (класна кімната)

Ведучий 2. Були серед козаків особливі хлопці, яких звали характерниками. Уважалося, що вони походять від давніх язичницьких волхвів, які володіли таємними знаннями, уміли пророкувати майбутнє. Про характерників казали, що їх «ні вогонь, ні вода, ні шабля, ні звичайна куля, крім срібної, не брали» і що вони «могли відкривати без ключів замки, плавати на човнах по підлозі, як по морських хвилях, переходити через річку по тканині чи килимках із лози, брати в голі руки розпечені ядра, бачити за кілька верств довкола себе, перебувати на дні ріки, влізати і вилазити з туго зав'язаних і навіть зашитих мішків, „перекидатись” у котів, перетворювати людей у кущі, вершників — на птахів, залазити у звичайне відро та плисти в ньому під водою сотні, тисячі верств»...



Ведучий 2. «Характерництво» йшло від сильного характеру. Це магічна сила від народження. Варто зазначити, що у Війську Запорозькому характерники становили окремий загін. Їх було небагато, деякі гетьмани, кошові, отамани були характерниками. Серед них — Петро Сагайдачний, Іван Сірко, Іван Богун, Максим Кривоніс, Северин Наливайко.

Запорозькі козаки-характерники володіли не лише військовою магією, вона (магія) була присутня у них під час приготування страв, лікуванні хвороб і загоюванні ран.

Завдання. Пропоную вашій команді перетворитися на козаків-характерників, які розуміють усе без слів. Ваш кошовий (капітан) отримає назви та зображення українських народних страв (додаток 6 на с. 117) та за допомогою міміки й жестів буде показувати їх. За кожну відгадану страву команда може отримати 1 бал. Час на виконання завдання — 8 хв.

Ведучий 2. У вас є можливість отримати додатковий бал. Чи готові ви її використати? (Якщо діти відмовляються, учитель не наполягає.) Серед загаданих слів було слово *оселедець*, тобто засолена риба. Через 30 секунд ви повинні пояснити, чому козаки «оселедець» носили на голові. Порадьтеся. (Після відповідей дітей ведучий зачитує текст (додаток 7 на с. 126) для перевірки і, якщо відповідь правильна, додає команді 1 бал.)

(Виконавши завдання, діти шукають підказку та вирушають далі.)

Ведучий 2. Підказку знайдете там, де є свіже повітря і стоять квіти. (На одному з підвіконь лежить конверт із підказкою (додаток 3 на с. 114).)

Локація «Козацькі клейноди» (кабінет історії)

Ведучий 3. Символами влади військової старшини були клейноди (від нім. *kleinod* — «дорогоцінність»).

Козацькі клейноди — це відзнаки й атрибути влади української козацької старшини. До них належали: короґва, булава, бунчук, пірнач, гербова печатка, каламар, литаври, духові труби, значки, палиці, гармати.

Вони зберігалися в Січовій Покровській церкві чи у військовій скарбниці, звідки їх виносили перед козацькими радами, походами. Кожен із клейнодів належав певній особі із запорозької старшини: булава — кошовому отаману, прапор — хорунжому, бунчук — кошовому, але тримав його над головою отамана бунчужний. Військова печатка належала судді, пірнач — полковникові, литаври — усьому війську.

Ведучий 3. Злі вороги зіпсували козацькі клейноди. Лише ви можете врятувати Січ.

Завдання. Зберіть і склейте пазли, на яких зображено різні клейноди (додаток 8 на с. 127). До кожного зображення доберіть і наклейте відповідну назву (додаток 9 на с. 129).

(Команда отримує 6 конвертів: у п'ятьох — пазли із зображенням клейнодів (булава, бунчук, литаври, печатка, каламар; 1 конверт — 1 зображення), в одному конверті — назви клейнодів (одна назва — «корогви» — зайва. Після завершення роботи ведучий демонструє дітям і пояснює, що це таке (додаток 11 на с. 131).

Ведучий попереджає, що можна брати підказки (додаток 10 на с. 129), кожна з яких «коштує» 1 бал (знімається з команди, про що ведучий робить позначку в листі оцінювання). Команда повинна порадитися і назвати ведучому клейнод, до якого хоче отримати підказку.)

(Після виконання всіх 5-ти завдань команда отримує зображення для перевірки (додаток 12 на с. 131). За кожне правильно виконане завдання команда отримує 2 бали.)

(Виконавши завдання, діти шукають підказку та вирушають далі.)

Ведучий 3. Підказку знайдете в гетьмана. (На стіні висить портрет гетьмана (на вибір учителя), за яким розміщується конверт із підказкою (додаток 1 на с. 113).)

(Коли кожна команда відвідає локації «Козацький флот», «Характерники» та «Козацькі клейноди» (про що матиме відмітки в маршрутно-оцінювальному листі), ведучий, який ставить відмітку біля четвертої локації, пропонує знайти підказку, відгадавши яку всі разом вирушають до останньої локації «Пісня — душа народу».)

Ведучий 3. Підказку знайдете там, де закінчується кабінет і починається коридор. (Над дверима прикріплено конверт із підказкою (додаток 13 на с. 132).)

Локація «Пісня — душа народу» (актовий зал)

Учитель. На небо висипали зірки — ніч увійшла у свої права. Наступного ранку гримнула гармата, і всі козаки пішли до річки митися. Поснідавши, усі йшли на заутреню до січової церкви, потім почали готуватися до походу — перевіряти зброю, смолити чайки, збирати провіант. Усі, мов у мурашнику, виконували свої обов'язки, і вже до вечора все було готове.

Ранком третього дня — сівши на чайки, із благословення січового священика, козаки рушили у свій морський похід.

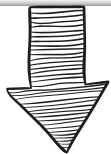
Частина козаків, яка лишилася на Січі, продовжила нести свою службу, навчати дітлахів, удосконалювати свої військові вміння...

Аж ось, неначе поряд, чуємо кінський тупіт копит і гучні співучі козацькі голоси:

— Ой на горі та жінці жнуть,
А попід горою,
Яром-долиною
Козаки йдуть!

(Усі команди виконують українську народну пісню (на вибір учителя). Тим часом ведучі підраховують бали та визначають переможців.)

Усім учням, які посіли перше місце, учитель виставляє 12 балів із літературного читання, «Я у світі» і трудового навчання; за друге місце — 11 балів; за третє — 10. Усі учасники квесту отримують у подарунок книги чи розмальовки на українську тематику.)



Використані джерела

1. Весела абетка [Електронний ресурс]. — Режим доступу : <http://abetka.ukrlife.org>.
2. Про Україну [Електронний ресурс]. — Режим доступу : <http://about-ukraine.com>.
3. Козаки : історія лицарства [Електронний ресурс]. — Режим доступу : <http://kozaku.in.ua>.
4. Україна : історія великого народу [Електронний ресурс]. — Режим доступу : <http://www.litopys.com.ua>.
5. Пугу-пугу козак з луку [Електронний ресурс]. — Режим доступу : indragop.org.ua.

Додаток 1

**Наступне завдання
чекає на вас там,
де учні створюють картини.**

Додаток 2

**Наступне завдання
чекає на вас там,
де ви щодня дізнаєтеся багато
корисного та цікавого.**

Додаток 3

**Наступне завдання
чекає на вас там,
де знають усе
про стародавній світ,
про те, що було в минулому.**

Опис козацького човна — чайки

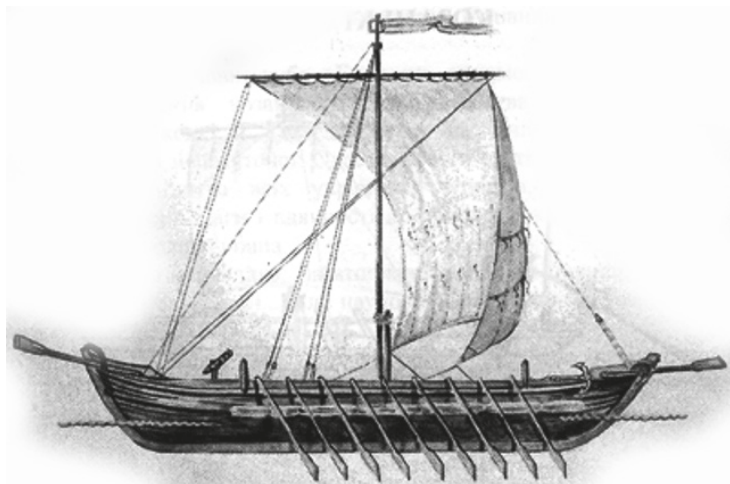
Швидкохідний козацький човен, що називався «чайка», був близько 20 м завдовжки і 3—4 м завширшки та заввишки. Як відзначав французький інженер Гійом де Боплан, козаки будують човни «зі стовбура верби або липи. Боки доповнюються дошками. Вони скріплюють їх дерев'яними цвяхами, настеляючи один ряд на другий, так, як це робиться у звичайних річкових човнах.

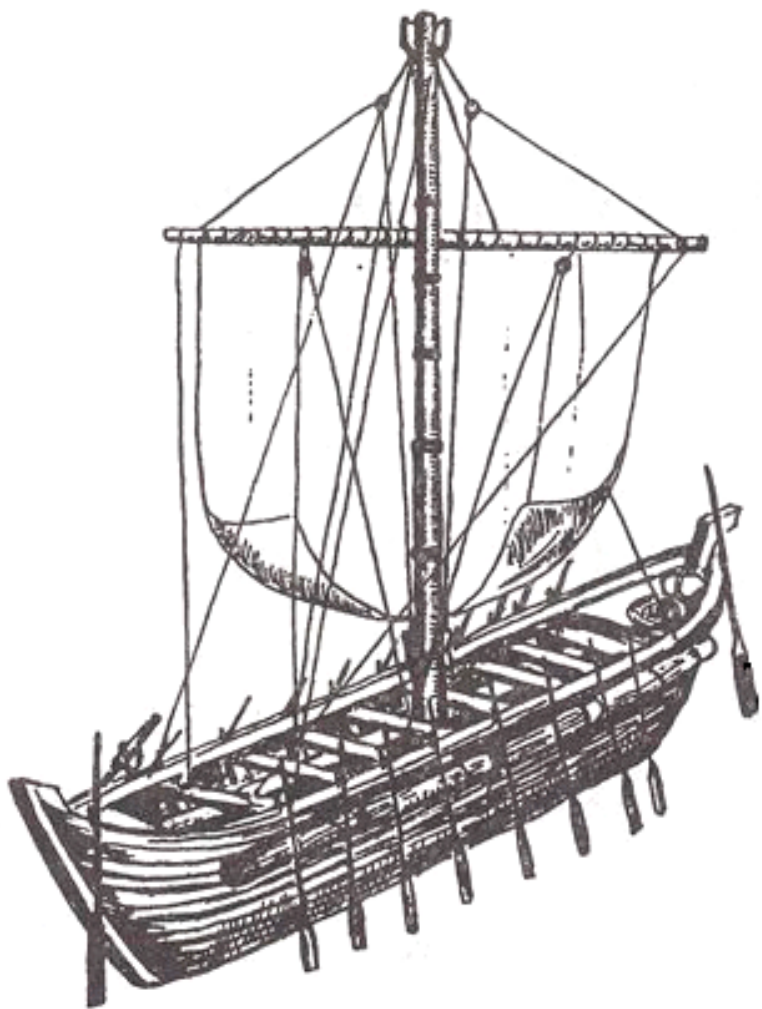
Можна побачити товсті в'язки очерету, що прив'язуються один до одного вздовж бортів. Козаки будують човни з перегородками та лавками, а потім просмолюють.

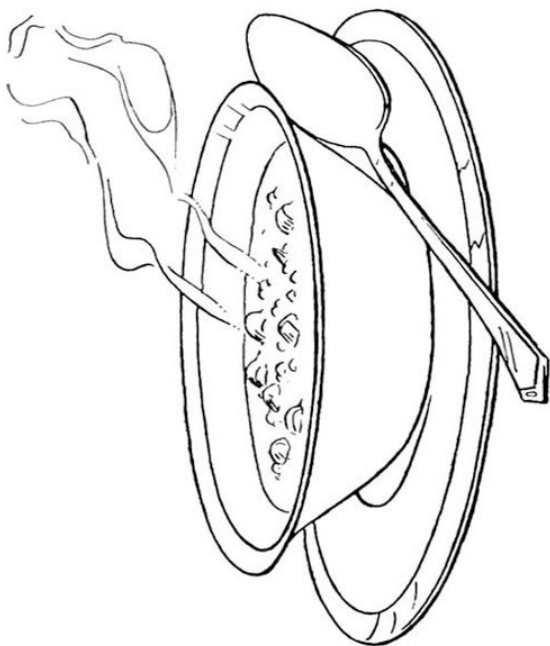
Човни їхні дуже довгі. Звичайно, на їхньому човні є десять-п'ятнадцять пар весел із кожного боку, і пливають ті човни швидше, ніж турецькі.

На човнах також ставлять щоглу, на яку напинають вітрило, котре розпускають лише в гарну погоду. Човни їхні не мають верхньої палуби, і, коли наповнюються водою, в'язки очерету, почеплені по обох боках бортів, не дають човнові потонути.

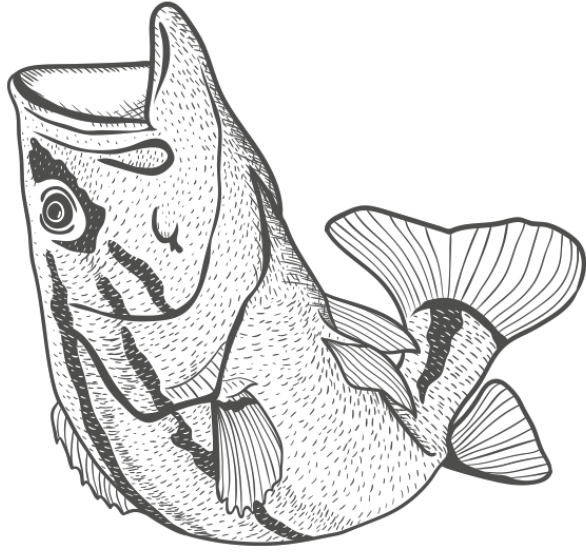
В один човен сідає від 50 до 70 козаків. Кожен козак озброєний двома рушницями, шаблею».





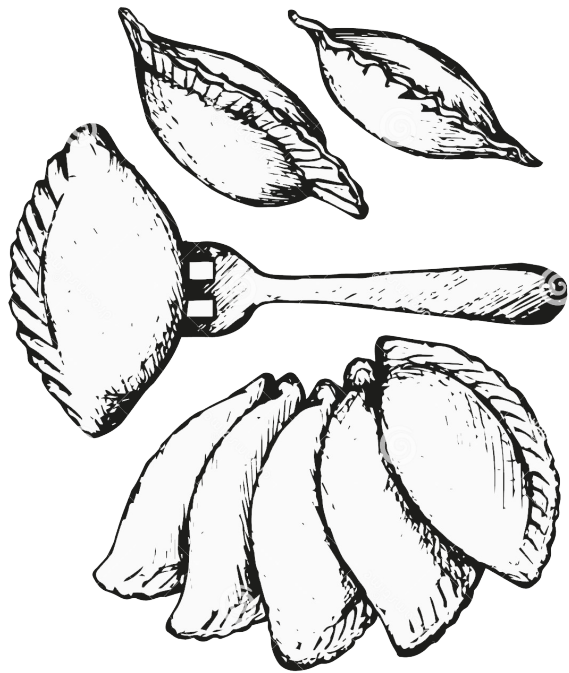


БОРЩ

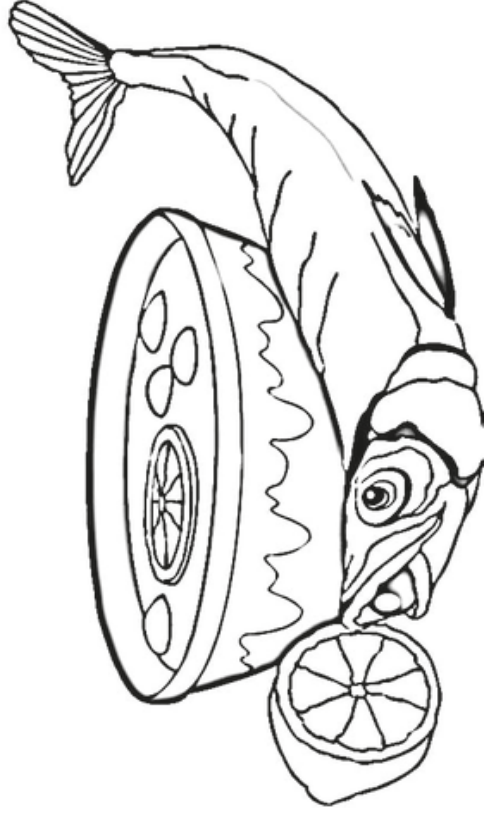


ОСЕЛЕНЕЦЬ

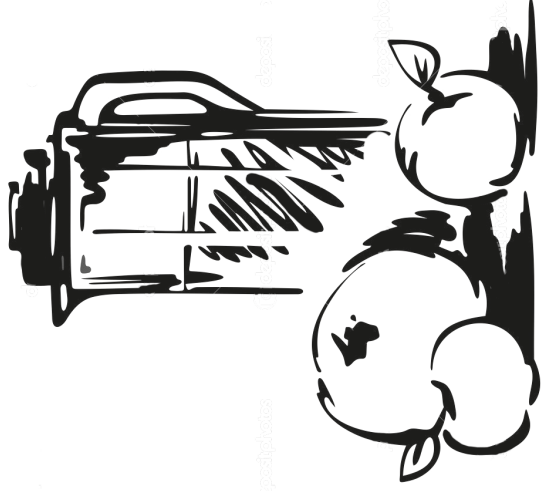
ВАРЕНИКИ



Використані джерела



РИБНА ЮШКА



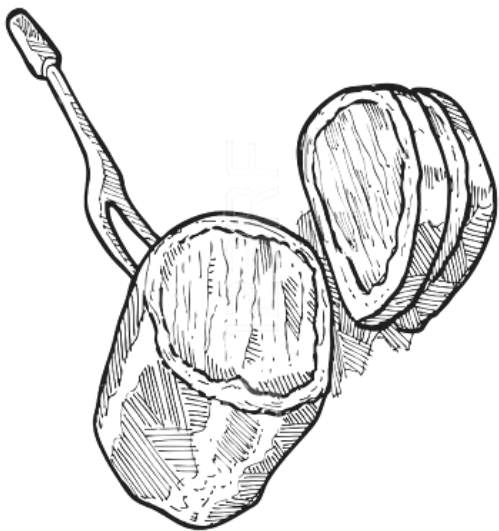
УЗВАР

(компот із сухофруктів)

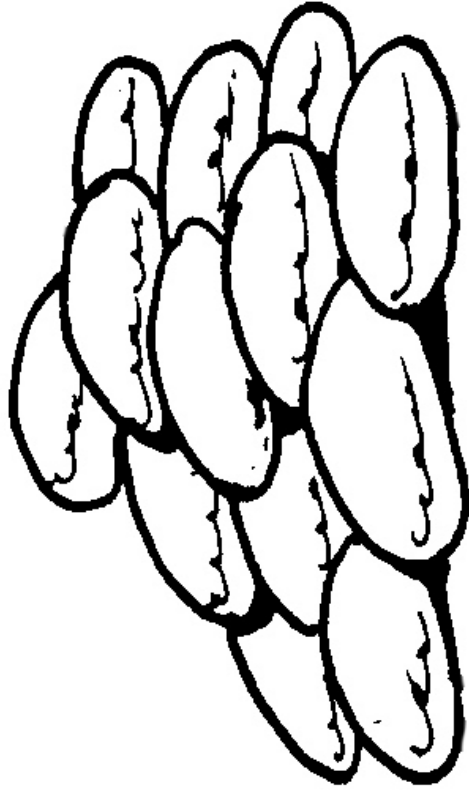


ГОЛУБИЦІ

САЛЮ



Використані джерела



ПІРОГІ

ПННН



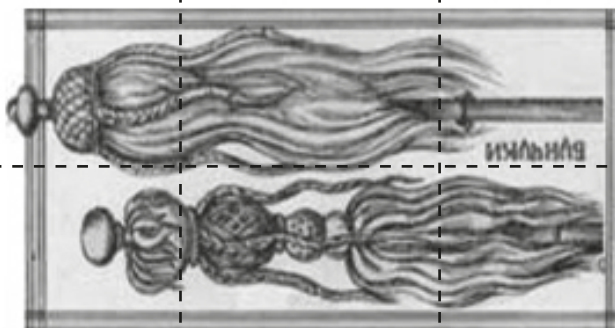
Про козацький чуб або оселедець

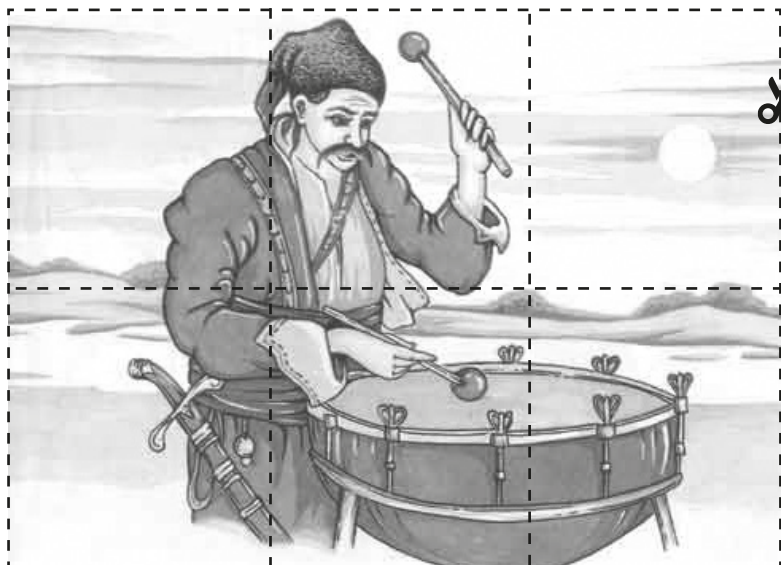
Запорожці брили голову, залишаючи над лобом чуприну — оселедець. Коля ця чуприна виростала довгою, то козак закладав її за вухо. Вусів не підстригали, а змашували та закручували вгору. Це ставили вони собі за особливу козацьку славу і честь. Позбавити чуприни козака вважалося найбільшою ганьбою.

Про надзвичайно високий статус цієї зачіски в запорожців свідчить і суворо регламентований спосіб носіння чуприни, закрученої саме за ліве вухо.

В Україні існував навіть спеціальний термін «чуприндир» — хоробрий, як запорожець, який носить чуприну на голові.







Б У Л А В А

Б У Н Ч У К

П Е Ч А Т Ь

К А Л А М А Р

Л И Т А В Р И

К О Р О Г В И

Булава була відзнакою гетьмана з найдавніших часів. Гетьмани діставали булаву від війська та від різних володарів, які хотіли собі приєднати козаків. На урочистих виступах гетьман тримав булаву в руці; а так булава лежала перед ним на столі, або за гетьманом тримав її в руках гетьманський джура (учень).

Бунчук — також відзнака гетьмана. Це був дрючок більш ніж 3 м завдовжки, закінчувався металевим «яблуком», з-під якого звисало кінське волосся. Бунчук носив бунчужний над гетьманом, особливо якщо гетьман був між військом. Ставили також бунчук на майдані серед ради.

Печать Запорозького Війська була округла, спершу меншого, пізніше більшого розміру. Посередині був герб. Довкола печаті — напис. Окремі печаті мали деякі військові уряди, військова канцелярія та суд. Свою печать мав також кожний полк, а інколи й сотня.

Каламár (від лат. *calamarius* — «шкатулка для приладів для писання») — інструмент для письма, приладдя для зберігання чорнил (звідси інша назва — чорнильниця) і вмочування в нього предмета для письма (найчастіше пера) під час писання. У козацьких канцеляріях чорнильниці-каламарі мали найрізноманітніші форми та зазвичай були мистецькими витворами народних умільців. Виготовлялися вони з металу (бронза, срібло), скла або кераміки.

Козацькі каламарі були стаціонарними та похідними. Щоб чорнило не виливалося й не висохло, каламар мав кришечку.

Козацький каламар уважався одним із козацьких клейнодів, символом влади військового писаря (зокрема, генерального писаря), який під час ради займав місце поряд з іншими старшинами.

Назва «**литаври**» має грецьке походження (багато барабанів). Литаври були різних розмірів. Прийнято розрізняти три групи: великі, середні та малі. Колись існували навіть кінні парні литаври, що чіплялися з обох боків коня і звучали «на ходу», були також великі литаври, які возили на возі, — їх тримали лише в Запорозькій Січі.

Але фактично це котел із міді чи заліза з натягнутою за допомогою гвинтів телячою шкірою. Звук на литаврах видобувають за допомогою двох калатал із повстяними головками на кінцях. Для отримання більш різкого та сухого звука використовують дерев'яні палички без покриття.

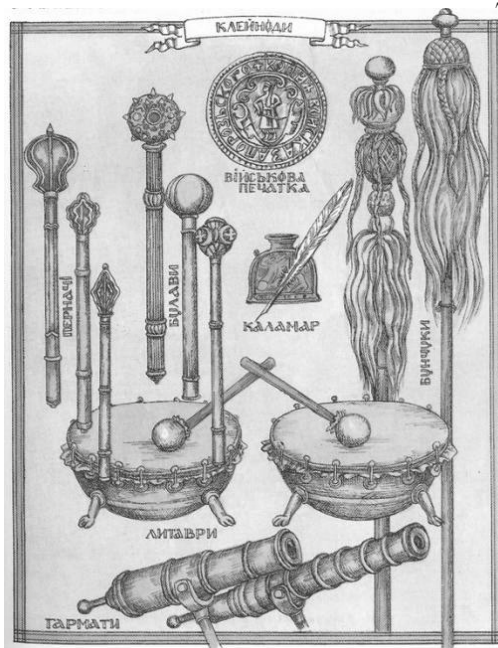
Свого часу литаври широко використовувалися в побуті запорозьких козаків. По-перше, це військовий інструмент, він, як жоден інший, наганяв жах на ворога своїми громовими ударами, був засобом зв'язку між козацькими загонами. По-друге, литаври виконували безпосередню функцію ударного музичного інструмента в полковій музиці Війська Запорозького, акомпануючи козацьку похідну музику. По-третє, для козацтва литаври були священною річчю. Вони входили до клейнодів Запорозької Січі, традиційно литаври зображувалися на полкових печатках, значках кошів, полкових знаменах та прапорах.

Додаток 11

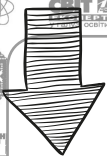


Корогва́ — вид прапора; полотнище довільної форми, на якому зображені специфічні символи, що характеризують діяльність певної організації. Часто на корогві зображується герб та назва організації. На всіх військових козацьких корогвах був «національний герб»: козак із шаблею й самопалом.

Додаток 12

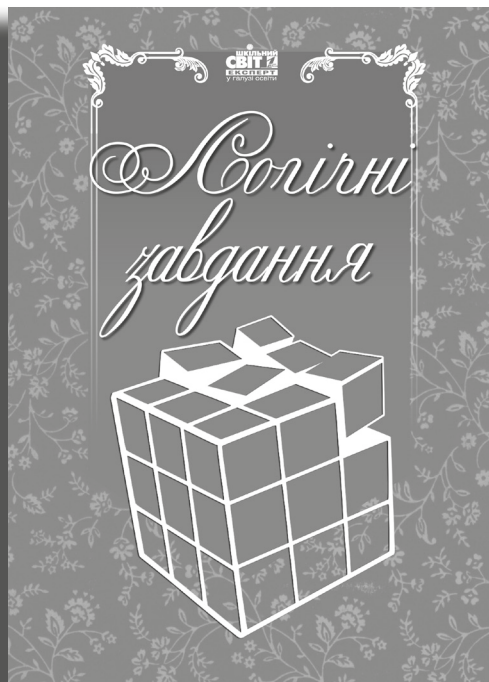


**Наступне завдання
чекає на вас там,
де можуть виступати
справжні артисти.**



Для нотаток

This image shows a blank sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.



Нині важливо не лише вивчати навколишній світ, а й розуміти його, керуючись логікою. Навчати дитину, сприяти розвитку її логічного мислення насправді дуже просто й неймовірно цікаво.

Посібник стане у пригоді вчителям початкових класів і батькам під час роботи з розвитку логічного мислення з дітьми від 5 до 8 років. Розвивальні вправи й завдання, що сприяють розвитку логічного мислення, подано простою мовою з малюнками, які допоможуть уявити, пізнати й запам'ятати навколишній світ у деталях.



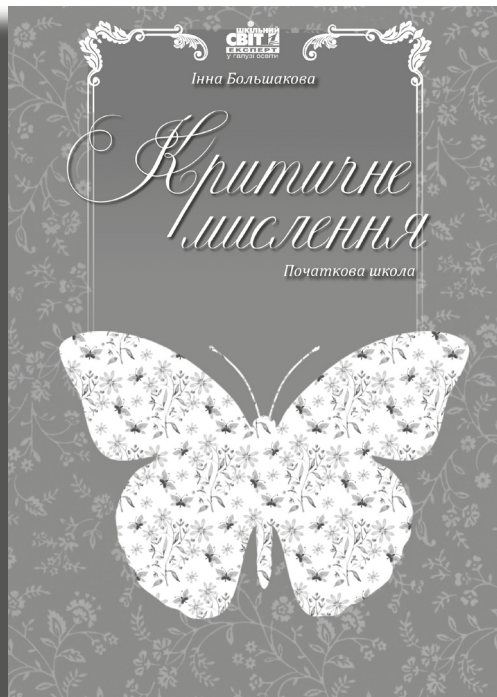
Обравши кілька книжок, замовляйте їх за тел.:

(044) 284-25-12, (067) 408-84-73

або надсилайте СМС-повідомлення такого змісту: «Хочу замовити книжки» та отримайте замовлення у своєму поштовому відділенні.

Анотації та зміст книжок читайте в розділі «Книги» на сайті:

www.osvitaua.com/shop



У посібнику розкривається значення поняття «критичне мислення», описується структура уроку та стратегії розвитку критичного мислення з огляду на специфіку їх впровадження в початковій школі. Також подаються методичні рекомендації, наводяться приклади застосування стратегій на уроках.

Для вчителів початкових класів, вихователів груп продовженого дня, методистів з початкового навчання, студентів педагогічних ВНЗ.



Обравши кілька книжок, замовляйте їх за тел.:
(044) 284-25-12, (067) 408-84-73

або надсилайте СМС-повідомлення такого змісту: «Хочу замовити книжки»
та отримайте замовлення у своєму поштовому відділенні.

Анотації та зміст книжок читайте в розділі «Книги» на сайті:

www.osvitaua.com/shop

Науково-виробниче видання

Бібліотека «Шкільного світу»

Большакова Інна Олексіївна

Пристінська Марина Сергіївна

Ареф'єва Валерія Геннадіївна

**КВЕСТИ
В ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ**

Формат 60 × 84/16.

Ум. друк. арк. 7,90. Наклад 1500 пр.

Зам.

ТОВ «Видавничий дім «Перше вересня»

01014, м. Київ, вул. Тімірязєвська, 2

Свідоцтво про внесення суб'єкта видавничої справи

до Державного реєстру видавців, виготівників

і розповсюджувачів видавничої продукції

серія ДК № 4671 від 09.01.2014

Видруковано з готових діапозитивів у ПП «Житомироблдрукарня»

10014, м. Житомир, вул. Мала Бердичівська, 17

Свідоцтво про внесення суб'єкта видавничої справи

до Державного реєстру видавців, виготівників і розповсюджувачів

видавничої продукції серія ДК № 3882 від 21.09.2010