**ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДА МОСКВЫ**

**Юго-Восточный административный округ**

**Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение города Москвы**

**"Лицей № 1793 "Жулебино"**

**Городской конкурс**

**«Школьный музей: новые возможности»**

**Номинация: «Музейная игра»**

**«Квест по музею лицея № 1793»**

**Автор: Цыброва Ирина Олеговна,**

**учитель информатики,**

**руководитель музея,**

**Тел:8-916-574-60-69**

**E-mail:** [**tsybrova1793@gmail.com**](mailto:tsybrova1793@gmail.com)

**Москва, 2016**

****

**«Великая Отечественная война в судьбе моей семьи»**

Квесты— это совершенно новый, интересный и эффективный способ изучения музейных экспонатов школьниками.

**Краткая аннотация.**

1. Квест работает как игровая экскурсия-приключение: ученики с энтузиазмом и воодушевлением выполняют задания игры;
2. Пройдя наш квест, ученик с легкостью запоминает больше информации по сравнению с обычной экскурсией;
3. Квест побуждает учеников активно действовать, проявлять логику и смекалку;
4. Позволяет развить одновременно командный дух и лидерские качества;
5. Оставляет яркие впечатления от знакомства с историей.

Квесты проходят в любимом ребятами мобильном формате: команды учеников соревнуются между собой, получая интересные задания на свой телефон и отвечая на них с помощью удобного мобильного интерфейса.

Наш музей сотрудничает с сетевым изданием m24.ru, который предоставляет нам неограниченные коды для прохождения квеста.

Квест позволяет передвижение групп с учетом индивидуального темпа экскурсии, возможности организации отдыха, обеспечения безопасности детей с ОВЗ.

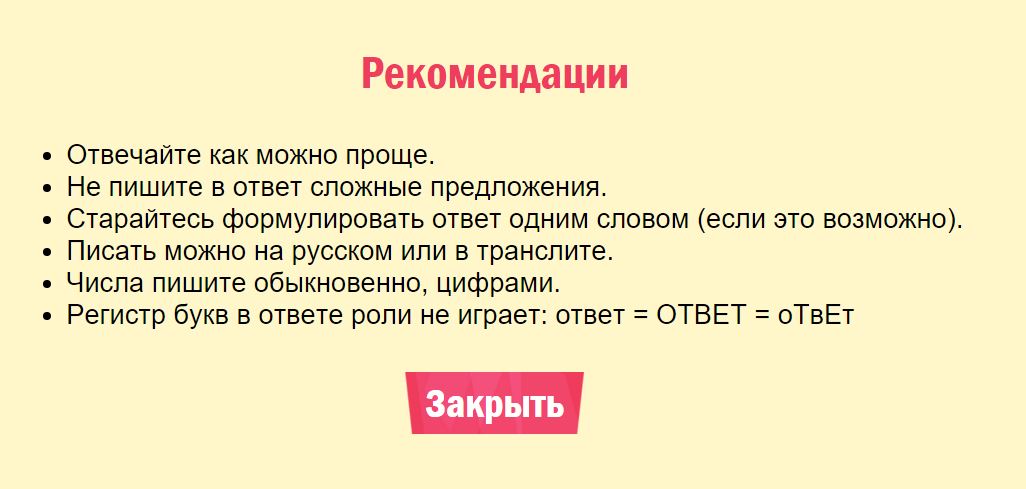
Рассчитана игра на 60 минут, с возможным перерывом. Возрастная аудитория с 4 по 7 классы.

Для начала игры необходимо зайти с мобильного телефона или планшета на сайт [sadv.me](http://sadv.me/) и ввести код**[[1]](#footnote-1)** (*код выдаётся или высылается руководителем музея в день игры*).

Правила игры.

1. Активировать квест можно в течение 1 месяца, а на прохождение самого квеста у вас есть целая неделя;)
2. Отвечайте просто, система поймет и без длинных предложений! :)
3. Для получения подсказки просто нажмите на слово „Подсказка“.
4. Время от времени вы будете получать интересные сообщения «Кстати», в которых рассказываются любопытные истории по вашему маршруту, зачитывайте их всем, кто с вами играет! ;)
5. Если вы случайно закрыли игру или хотите продолжить на другом мобильном устройстве - ничего страшного! Просто снова введите ваш код на страничке <sadv.me> и игра автоматически продолжится с того вопроса, на котором вы остановились.





**ВОПРОС 1**

Приключение начинается!

Подойдите к большому стенду «Великая Отечественная война в судьбе моей семьи». Изучите внимательно фотографии и предметы и ответьте на первый вопрос: с чем пили чай солдаты на фронте?

***ПОДСКАЗКА 1***

Ищите ответ под фотографиями.

***ПОДСКАЗКА 2***

Обратите внимание на предметы под стеклом внизу!

***ПОДСКАЗКА 3***

Видите, жестяные кружки? А что это за банка рядом с ними?

**ОТВЕТ**

Сгущёнка / сгущённое молоко

**ВОПРОС 2**



Молодцы! На первый вопрос вы ответили верно.

Среди фотографий есть советские плакаты с подписями-призывами. Такие картинки рисовали, чтобы вдохновить людей на подвиги. Если вы осмотрите весь стенд, то заметите: один из плакатов повторяется дважды. Что на нём написано?

***ПОДСКАЗКА 1***

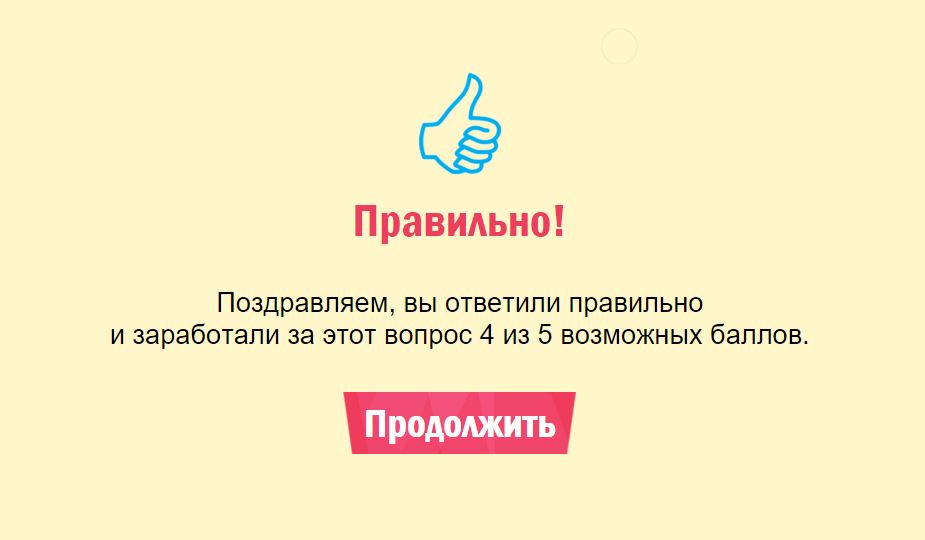
Плакат ищите на вертикальном стенде, а его дублёр – внизу под стеклом.

***ПОДСКАЗКА 2***

На этом плакате изображён солдат, натягивающий сапог.

**ОТВЕТ**

Дойдём до Берлина!



**ВОПРОС 3**

Ура! Теперь мы с вами можем зайти в музей.

Почти все предметы, которые вы здесь видите – подлинные. Их касались руки защитников нашей страны. Часть этих вещей передали в музей ветераны войны и их потомки, а часть нашли на раскопках ученики нашего лицея.

А вы хотели бы принять участие в раскопках? Сегодня мы с вами потренируемся в поисках и проверим, кто готов к подвигам. Вот вам следующее задание: найдите вечный огонь. Что за большой красный предмет рядом с ним?

***ПОДСКАЗКА 1***

Чтобы найти огонь, не нужно уходить далеко от входа.

***ПОДСКАЗКА 2***

Подставка под огонь – большая красная звезда. Но мы загадали другой предмет.

***ПОДСКАЗКА 3***

Это такой развевающийся предмет. Обратите внимание на букву «е» в этом длинном слове!

**ОТВЕТ**

Флаг / красный флаг

**ВОПРОС 4**

Отлично! Обратите внимание: макет огня – далеко не единственный макет, который есть в музее. Все эти удивительные сцены сражений сделали учениками лицея вместе со своими родителями.

Одно из важнейших умений солдата – умение ориентироваться на местности и видеть врага издалека. А какой предмет в этом помогает? Ответ вы найдёте на одном из макетов.

***ПОДСКАЗКА 1***

Сориентируйтесь на местности – найдите макет с ветряной мельницей.

***ПОДСКАЗКА 2***

Какой предмет держит в руках и один из казаков, и солдат противоположной стороны?

**ОТВЕТ**

Бинокль

**ВОПРОС 5**

Вы прекрасно справляетесь! Попробуем-ка усложнить задачу. Следующий вопрос звучит так: сколько правды на Москву?

**ПОДСКАЗКА 1**

Подсказка: Москва не простая, а «Вечерняя».

***ПОДСКАЗКА 2***

Неужели не догадалась? Отыщите-ка старые газеты!

**ОТВЕТ**

1 / одна

**ВОПРОС 6**

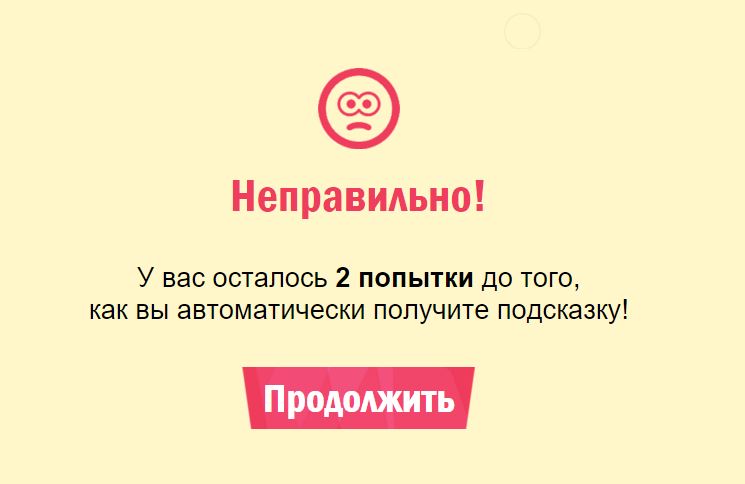
Точно! Теперь найдите «крылатую барышню». Изучите предметы под её ногами и вспомните старую солдатскую пословицу. Что в этой пословице обзывают некрасивым словом?

***ПОДСКАЗКА 1***

Крылатая барышня – золотая фигурка. Чтобы найти её, смотрите выше!

***ПОДСКАЗКА 2***

Что за часть винтовки лежит на одной из полок этого стенда?

***ПОДСКАЗКА 3***

Согласно нужной вам пословице, эта часть винтовки – молодец.

***ПОДСКАЗКА 4***

А загаданный предмет обзывают дурой…

**ОТВЕТ**

Пуля

**ВОПРОС 7**

Именно. «Пуля – дура, штык - молодец» говорят солдаты. Выстрелив, можно промахнуться.

Оглянитесь и найдите снайпера, который притаился в разрушенном доме. Что за книга прямо над ним?

***ПОДСКАЗКА 1***

Этот снайпер совсем крошечный, меньше вашего пальца. И тем не менее он не нарисованный!

***ПОДСКАЗКА 2***

Насколько внимательно вы рассматривали макеты сражений?

***ПОДСКАЗКА 3***

Этот снайпер засел под стендом, посвящённым сражению под Прохоровкой.

**ОТВЕТ**

Прохоровское поле

**ВОПРОС 8**

Иногда на полях сражений не находят совсем никаких предметов. Но и тогда оттуда можно кое-что увезти. Что, кроме воспоминаний, подарило музею Прохоровское поле?

***ПОДСКАЗКА 1***

Найдите надпись «70 лет Прохоровскому танковому сражению» - и вы найдёте ответ.

***ПОДСКАЗКА 2***

Чем наполнена жестяная кружка?

**ОТВЕТ**

Земля

**ВОПРОС 9**

Да, верно. Земля помнит кровь, пролившуюся на ней. Давайте и мы не забудем ужас войны и сделаем всё возможное, чтобы это никогда не повторилось.

А теперь давайте вспомним других героев – покорителей неба!

Найдите соответствующий стенд и скажите, что можно отключить красной кнопкой?

***ПОДСКАЗКА 1***

Нужный вам стенд посвящён заслуженному пилоту СССР Карапетяну Сергею Гарегиновичу.

***ПОДСКАЗКА 2***

Один предмет был для Сергея Карапетяна важнее всего на свете. Выйдя на пенсию, он попросил разрешения забрать его с собой. Найдите эту вещь, и вы найдёте ответ на вопрос о красной кнопке.

***ПОДСКАЗКА 3***

Приглядитесь к рулю.

**ОТВЕТ**

Автопилот

**ВОПРОС 10**

Угадали! Выйдя на пенсию, лётчик Сергей Карапетян попросил разрешения забрать с собой штурвал своего верного самолёта. Нашему музею штурвал пожертвовала его вдова.

А теперь летим ещё выше! Какое слово переводится с казахского как «богатая долина»?

***ПОДСКАЗКА 1***

Выше неба – это куда? Конечно, в космос!

***ПОДСКАЗКА 2***

Отыщите «космический» стенд и изучите материалы под стеклом.

**ОТВЕТ**

Байконур

**ВОПРОС 11**

Конечно, это Байконур, знаменитый на всю страну космодром. Оттуда когда-то стартовали знаменитые космонавты, в том числе Юрий Гагарин и Валентина Терешкова – их подлинные автографы хранятся в нашем музее. Кстати, еда для космонавтов – самая настоящая! Но есть её мы не будем – оставим потомкам.

А вас ждут несколько интерактивных заданий**[[2]](#footnote-2)** Выйдите в коридор и подойдите к большому экрану (инфокиоску). Затем следуйте указаниям на нём. Когда пройдёте все задания, получите секретное слово, которое вам нужно написать в поле ответа.

***ПОДСКАЗКА 1***

Вся нужная вам информация – на экране инфокиоска.

**ОТВЕТ**

Семья

**ВОПРОС 12**

Ура! Возвращаемся обратно.

Ваше внимание наверняка уже привлёк ещё один необычный музей. Да-да, настоящий музей в музее. Точнее, в…

***ПОДСКАЗКА 1***

Ответ написан на этом предмете.

***ПОДСКАЗКА 2***

А что это у нас на столе?

**ОТВЕТ**

В чемодане

**ВОПРОС 1З**

Ура! Почти добрались до конца. Открывайте чемодан и скорее отвечайте: что такое «Молния»?

***ПОДСКАЗКА 1***

Чтобы узнать ответ, нужно очень внимательно изучить все предметы, которые лежат в чемодане.

***ПОДСКАЗКА 2***

Вот вам ещё подсказка: этот предмет – круглый….

***ПОДСКАЗКА 3***

И очень маленький.

**ОТВЕТ**

Часы

**ВОПРОС 14**

Отлично! Часы вы отыскали, но с круглыми предметами на сегодня мы ещё не закончили. Отгадайте простую загадку:

*Он не сахар, не мука,  
Но похож на них слегка.  
По утрам он всегда  
На зубы попадает.*

***ПОДСКАЗКА 1***

Неееет, не зубная паста!

***ПОДСКАЗКА 2***

Вы точно осмотрели весь чемодан?

**ОТВЕТ**

Зубной порошок

**ВОПРОС 15**

Верно. В чемодане – предметы, из которых и складывался солдатский быт. Фляга для воды, китель, походная сумка, зубной порошок, карманные часы. Есть даже советская музыкальная пластинка – и в гарнизоне бывали праздники. Обратите внимание на ложку! Солдаты носили её в правом голенище сапога, чтобы ни в коем случае не потерять. Считалось, что ложка даже важнее ружья: если потеряешь ружьё, можно биться врукопашную, а вот как пообедать без ложки?

Но здесь ещё кое-что ещё, из того, что солдатам обычно не полагалось. Листы бумаги – для нас с вами. В музее есть один шкаф, к которому мы сегодня ни разу не подходили. Внимание: последний вопрос! Что написано на почтовом ящике под стеклом?

***ПОДСКАЗКА 1***

Это шкаф у входа в музей.

***ПОДСКАЗКА 2***

Ищите ответ под словом «Почта».

**ОТВЕТ**

Письмо ветерану

**ВОПРОС 16**

Ура! Квест пройден!

Надеемся, сегодня вы открыли для себя что-то новое. Давайте порадуем ветеранов, покажем им, что их дело для нас важно. Пусть наши дорогие ветераны знают, что мы уважаем их и гордимся ими.

Из листов бумаги, которую вы нашли в чемодане, можно свернуть небольшие треугольники. В солдатской сумке вы найдёте инструкцию, как это сделать. Напишите на готовых треугольниках благодарность за победу. Можно писать разными цветами или даже нарисовать что-нибудь! А мы сложим ваши маленькие послания в наш специальный почтовый ящик и 9 мая раздадим ветеранам на Красной площади. Присоединяйтесь и вы к нашей доброй акции!

Спасибо вам за игру и память.

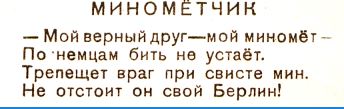
Приложение 1

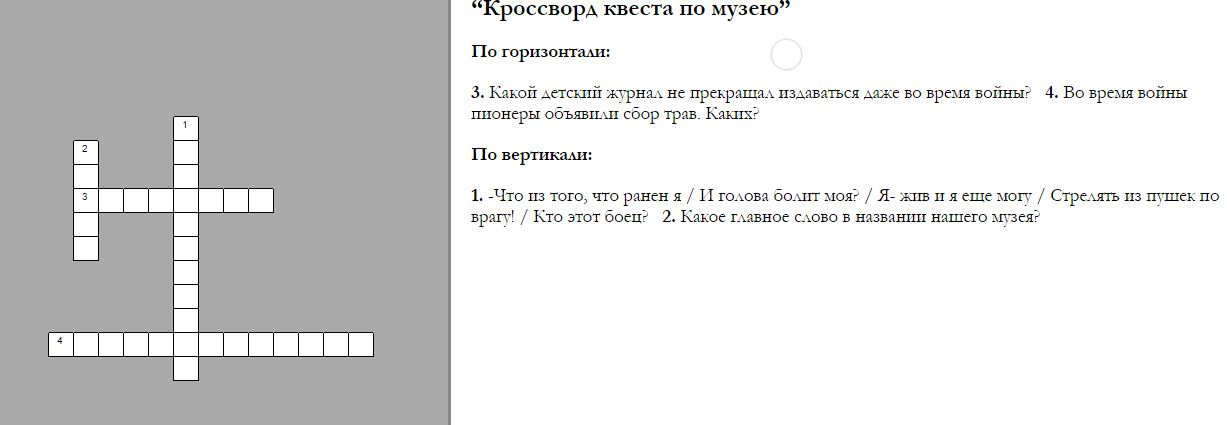
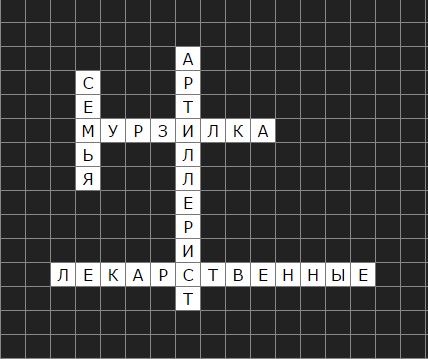
Стенд «Журнал Мурзилка о войне»



Вопросы:

1.Собери пазлы и узнай какой род войск представляет боец?

2. Найди на стенде «Журнал Мурзилка о войне» стихотворение о нем и прочитай.

3. Реши кроссворд и найди секретное слово (Ответ: Семья) для перехода в следующий этап.

(<http://puzzlecup.com/?guess=6C1914B1962B26AU>)

Приложение 2

**ВНИМАНИЕ!**

**Музей лицея № 1793 представляет квест по музею**

**«Играй вживую!»**

**Для начала игры зайдите с мобильного телефона или планшета на сайт**[**sadv.me**](http://sadv.me/)**и введите код ………!** (*код выдаётся или высылается только руководителем музея в день игры*).

**Правила игры.**

1. **Активировать приключение можно в течение 1 месяца, а на прохождение самого квеста у вас есть целая неделя;)**
2. **Отвечайте просто, система поймет и без длинных предложений! :)**
3. **Для получения подсказки нажмите на конвертик.**
4. **Время от времени вы будете получать интересные сообщения «Кстати», в которых рассказываются любопытные истории по вашему маршруту, зачитывайте их всем, кто с вами играет! ;)**
5. **Если вы случайно закрыли игру или хотите продолжить на другом мобильном устройстве - ничего страшного! Просто снова введите ваш код**

**на страничке sadv.me и игра автоматически продолжится с того вопроса, на котором вы остановились.**

***Уважаемые классные руководители, записаться на квест можно у Цыбровой И.О. (ауд. 405А), тел.8-916-574-60-69***

***Количество игроков 8-10 (две команды).***

<https://www.youtube.com/watch?v=lefXJvZKK-Y&feature=youtu.be> – ссылка на видео

Приложение З

**Коды для игры[[3]](#footnote-3)**

**3fymxuad**

**bhvgri3i**

**gtqch76y**

**6vwpj2nv**

**3yft4wit**

**4xfas0gi**

**dx2ncagd**

**3imusq9o**

**2kcq267p**

**8s6vp4yy**

**gnj1cp69**

**m3auppt4**

**o09gzmp9**

**wwmce0oz**

**w95161wp**

**zy2f6n18**

**96c2w0uh**

**tftuxood**

**3s0dio2w**

**8ae1bekp**

**rwmx1r1o**

**mn83zux8**

**tnyi6gfr**

**994u17oa**

**kpt3o99r**

**r8ud2tg0**

1. Приложение 3 [↑](#footnote-ref-1)
2. ***Здесь группы выполняют задания в зависимости возраста: пазлы, ребусы, кроссворды и т.д.***

   ***(см пример в Приложение1).***  [↑](#footnote-ref-2)
3. Для тестирования квеста, уважаемые члены жюри, вы можете взять любой код и, имея ответы, пройти его. [↑](#footnote-ref-3)