1. **Пояснительная записка**
   1. Тема и актуальность: «И край родной откроет тайны». В настоящее время роль краеведения неуклонно возрастает, особенно в последние годы, когда одной из важнейших общественных задач становится нравственно-патриотическое воспитание. Краеведение лучше других областей знания способствует воспитанию патриотизма, любви к родному краю, к формированию бережного отношения к природе.

Занятие выводит учащихся в мир окружающей действительности,

расширяет их кругозор, область интересов, способствует развитию

наблюдательности, внимательности.

* 1. Целевая аудитория: 12-13 лет (6 класс)
  2. Роль и место мероприятия: занятие в рамках факультатива «Краеведение» тесно связано с курсом географии. Создавая благоприятную обстановку в сочетание с различными формами и методами работы, факультативные занятия способствуют мотивации к учению, формируют интерес к предмету. В условиях отсутствия четкой регламентации проверка результатов осуществляется в форме игр, конференций, исследований, викторин, виртуальных путешествий, что способствует формированию функциональной грамотности.
  3. **Цель:** познакомить учащихся с достопримечательностями родного города
  4. **Задачи:** 1. Вовлечь учащихся в поисково-исследовательскую деятельность, связанную с изучением географии, истории, своего родного города;

2. Развивать у учащихся навыки познавательных,

интеллектуальных, коммуникативных и творческих качеств;

3. Способствовать формированию читательской, естественно-

Научной грамотности, креативного мышления;

4. Формировать навыки работы в команде;

5. Создать здоровую атмосферу соперничества, партнёрства и

командного духа.

**Планируемые результаты:**

Регулятивные УУД: умение соотносить свои действия спланируемыми

результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе

достижения результата, корректировать свои действия всоответствии с

изменяющейся ситуацией;

Познавательные УУД: поиск и выделение необходимой информации; применениеметодов информационного поиска;

Коммуникативные УУД: развитие навыков сотрудничества с взрослыми и

сверстникамив процессе игры; использование речевых средств для

решения различныхкоммуникативных задач.

* 1. Форма проведения, обоснование выбора: интеллектуально-познавательная квест-игра. Игра является одним из самых эффективных средств, которое позволяет использовать знания в новой ситуации, делает процесс обучения увлекательным, интересным и эмоционально окрашенным.
  2. Педагогические технологии, методы, приемы, используемые для достижения планируемых результатов. При проведении данного занятия использовались элементы технологий игрового, личностно-ориентированного, информационно-коммуникативного обучения. А также разнообразные методы: наглядные (демонстрации, иллюстрации), словесные (объяснение, беседа, рассказ), практические (составление схем); Приемы: «Логическая цепочка» «Кроссворд», «Ребус», «Анаграмма», «Вопрос-ответ».
  3. Ресурсы, необходимые для подготовки и проведения занятия: предварительный сбор методических и дидактических материалов, привлечение учеников к подготовке и проведению занятия, мультимедийная установка, подготовка раздаточного материала для двух команд (эмблем, карточек, географических карт, маршрутных листов).
  4. Рекомендации по использованию методической разработки в практике по формированию функциональной грамотности. Данная разработка может использоваться учителями и классными руководителями для проведения внеклассных мероприятий, классных часов, посвященных родному краю. А так же можно использовать как шаблон, для наполнения дополнительными или иными другими материалами при проведении квест-игр.

1. **Основная часть**
   1. **Организационный этап**

**Ведущий (учитель)**Занятие сегодня у нас необычное, оно пройдет в форме квест-игры. Я уверенна, что каждый из вас знает, что такое квест. Напомню, слово квест в переводе с английского означает поиск. Это современная и популярная игра, включающая задания, которые требуют решения логических задач, общую эрудицию и смекалку.

Тема нашего занятия «И край родной откроет тайны». Игра несет краеведческий характер и посвящена истории, природе родного края, города Мончегорска. И начнем занятие с лирического вступления.

**Ученик 1:**

**Город мой**

Держат горы в гранитных ладонях  
Твою синюю чашу озер  
Спину Ниттис сгибает в поклоне  
Перед городом, вставшим у гор.  
Золотою листвою осыпан  
Тротуар его каменных плит,  
Гордый лось здесь, из бронзы отлитый,  
В окруженье деревьев стоит  
И взирает на мир суетливый  
С высоты своего валуна.  
У него этой ночью игриво  
На рогах покачалась луна…

**Ученик 2:**

**Мончегорск - красивый город**

Мончегорск - красивый город!  
Очень любим мы его.  
Нам наш город очень дорог  
Чудо, сколько здесь всего!  
Есть озера тут и реки,  
Горы здесь и лес кругом  
Окружают человека, радуют со всех сторон.  
Солнце днем и ночью светит,  
Когда лето на дворе.  
Очень долго снег не сходит –   
Вот где радость детворе.

**Ведущий (учитель):** Любая игра имеет правила, наша – не исключение!!!!

В игре участвуют две команды, которые следуя определенному плану маршрутной карты (приложение 1)и, выполняя задания, должны отгадать ключевое слово. На каждом пройденном этапе при правильном решении задания команды будут получать **буквы-подсказки**. Выигрывает та команда, которая правильно выполнит все задания правильно, быстрее наберет все буквы и составит из анаграммы ключевое слово.

**ПРАВИЛА:**

1. Вкладывайте в выполнение заданий ваше логическое мышление, энергию, креативность.

У вас все получится, двигайтесь дальше вместе и побеждайте!

1. На выполнение задания у вас от 1 до 10 минут в зависимости от сложности. Не старайтесь экономить время – лишних баллов это не приносит!
2. Если вы растерялись и не знаете, куда двигаться дальше, или как правильно выполнить задание, спросите у учителя
3. Команда, выполнившая первая и правильно задание этапа, получает 1балл, вторая - 0,5 балла.
4. Команда, первая отгадавшая загаданное слово, получает дополнительный балл.
5. Не консультируйтесь с членами команды-соперников, не мешайте, не помогайте другой команде: идет соревнование, и задача каждой команды – победить!
6. Важно!!!! Не только первыми добраться до заветного слова и назвать его, но и правильно выполнить все этапы квеста!

Желаем успехов!

**Ученик 1:**Есть легенда, согласно которой так звали дочь охотника, который жил на берегу крохотного озера. Однажды ее увидел молодой человек. Девушка была невероятна хороша собой, прекрасно владела луком и стрелами и успешно охотилась вместе с отцом. Заливистый смех красавицы привлек внимание проходящего мимо молодого охотника, который был столь очарован звуком, что пошел искать девушку. Увлекшись поисками загадочной незнакомки, юноша совсем забыл, насколько опасны скалистые берега и обрывистые утесы. Он сорвался вниз и погиб, разбившись о прибрежные камни. Омраченная красавица долго просила богов вернуть к жизни прекрасного охотника, но они оставили ее мольбы без ответа. Тогда от отчаяния и горя девушка бросилась в воды озера, которое приняло ее печаль, расступилось и стало огромным. А погибший охотник и красавица обратились в многочисленные острова на синей глади водоема, который потом назвали в честь ее имени. Как звали эту юную красавицу??? Нам сегодня предстоит узнать.

**Ведущий (учитель):** Итак, начнем игру!

Условия работы с маршрутной картой: нужно выполнить задания по очередности, получить подсказки, которые помогут отгадать ключевое слово.

* 1. **Таблица проведения игры**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Название этапов | Задания | Необходимые материалы (Приложение 1) |
| **«Разминка»** | Сложить пазлы достопримечательности города, назвать и выбрать из набора описаний нужный объект. Зачитать выразительно! Этот текст используется для добычи первой буквы-подсказки! (4минуты) | Разрезанные на части (пазлы) изображения достопримечательностей города |
| **1 этап «Путешествие по городу»** | Работа с текстом. Найти по координатам нужные буквы из текста, вписать слово в табличку. (8 минут) | 1.Карточки для команд с координатами букв.  2.Тексты «**Музей истории города Мончегорска»**(команда 1)**, «Памятник лосю»**(команда 2) |
| **2 этап «Символика»** | Разгадать ребус, в атласе Мурманской области найти соответствие животного и герба города области.Вназвании города найти с помощью атласа две буквы-подсказки. (8 минут) | Карточки с ребусами для команд, атлас Мурманской области с изображением гербов городов Мурманской области, карточки с номерами (для определения букв-подсказок) |
| **3 этап «Братья наши меньшие»** | 1.Отгадать животных Кандалакшского заповедника. Для этого необходимо зачеркнуть в ряду все буквы, обозначающие глухие звуки и записать название животного  ЧТЛКЕМСКМИШЦНХГ  Зачеркнуть все буквы, которые командуют согласному «читайся мягко»  РЯЕОСЮОМИЯАХЁА  2. Разгадать загадку (ответ- цифра), для определения очередной буквы-подсказки  (8 минут). | Карточки с набором букв для двух команд, загадки. |
| **4 этап «В мире пернатых»** | Разгадать кроссворды с фрагментами, в которых будет столбец с выделенными буквами-подсказками. При необходимости использовать подсказки - загадки о данных птицах (10 минут) | Карточки с кроссвордами и изображениями птиц, загадки-подсказки. |
| **Финал** | Собрать все буквы. Составить из сложившейся анаграммы ключевое слово. По легенде это будет имя девушки – дочери охотника (3 минуты) | Карточки с буквами |

* 1. **Подведение итогов**

Пройдя все этапы квест-игры, команды составляют ключевое слово «Имандра». В завершении звучит краткий рассказ об удивительном озере.

**Ученик 1**: Озеро Имандра располагается на территории юго-западной части полуострова Кольского. Немногим более десяти тысяч лет назад всю территорию полуострова покрывал ледник. После его отступления остались сглаженные льдом скалы со своеобразными штрихами на поверхности. Воды Имандры отличаются большой прозрачностью — до 11м. Богато рыбой: сиг, хариус, голец, окунь, щука, ряпушка. Во все сезоны на Имандре можно заниматься скимбатом. Это катание с помощью паруса-крыла (Приложение 1)

**Ведущий (учитель):**Нашаквест-игра подошла к концу. Команды справились с своими заданиями, наступило время отметить команду, которая быстрее справилась с заданиями без подсказок и ошибок! (4 минуты)

Приложение 1

**Маршрутная карта**

Команда \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | Название станции | Результат |
| 1 | **Разминка** |  |
| 2 | **1 этап «Путешествие по городу»** |  |
| 3 | **2 этап «Символика»** |  |
| 4 | **3 этап «Братья наши меньшие»** |  |
| 5 | **4 этап «В мире пернатых»** |  |
| 6 | **Финал** |  |
| Итог | |  |

1. **«Путешествие по городу»**

Команда №1

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № строки | 1 | 2 | **4** | 5 | 6 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| № буквы | 10 | 40 | **52** | 9 | 9 | 19 | 49 | 66 | 44 |

Подсказка: буква находится в колонке, где сумма цифр соответствует 56

**Музей истории города Мончегорска**

Краеведче**с**кий музея города Мончегорска был открыт в 1980 году и находится на базе финского коттеджа, построенного для первого д**и**ректора главного промышленного предприятия города ОАО «Кольстрой» В.Кондрикова. Небольшой дом в финском стиле выделяется на фоне плотно застроенного Мончегорска. В фонде **м**узея находятся более 2000 предмето**в**, которые разделены на несколько экспозиций, рассказывающих об истории города в в**о**енные и пос**л**евоенные годы, о природных красотах тундры, что окружает город. В музее часто проводятся интерактивные программы, рассч**и**танные на разные категории населения. Часто в музее проводятся временные выставки с участием рисунков ш**к**ольников, фотографий местных жителей, помогая тем самым созд**а**ть лестницу между прошлым и настоящим города.

Команда №2

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № строки | 1 | 1 | 2 | 4 | 4 | 5 | 6 | 7 | **7** |
| № буквы | 49 | 64 | 41 | 6 | 51 | 1 | 13 | 3 | **41** |

Подсказка: буква находится в колонке, где сумма цифр соответствует 48

**Памятник лосю**

Однако главной достопримечательностью города по праву **с**читается памятн**и**к лосю, открытый в 1957 году в честь 20-летия города. Пьедестало**м** для памятника стала гранитная глыба, которая была найдена при строительстве одной из улиц Мончегорска. Памятник имеет **в**ысоту 4,3 метра. Лось представлен в полный рост и гордо см**о**трит в сторону города. **Л**ось был выбран потому, что застройщики города часто встречали здесь это животное, и поэтому решил**и** отдать ему честь, поставив ему памятник, и высадив рядом осиновую рощу. Та**к**им образом, создается впечатление, что лось н**а**ходится посреди лесной чащи

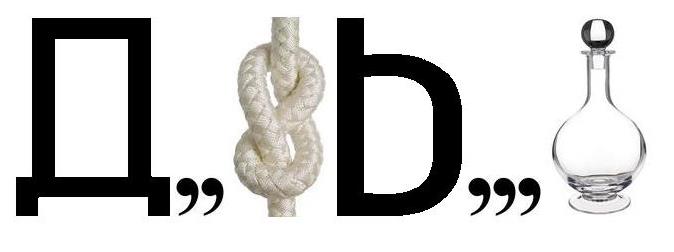
1. **«Символика»**

Команда №1



(НЕРПА. Подсказки: цифры 1 и 3)

Команда №2



(ДЕЛЬФИН. Подсказки: цифры 1 и 5)

1. **«Братья наши меньшие»**

Команда №1

Зачеркни в ряду все буквы, обозначающие глухие звуки и запиши название животного

ЧТЛКЕМСКМИШЦНХГ \_\_\_\_\_лемминг\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Команда №2

Зачеркни все буквы, которые командуют согласному «читайся мягко»

РЯЕОСЮОМИЯАХЁА \_\_\_\_росомаха\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Очередную букву- подсказку найдете в названиях животных под номером, отгадав загадки

|  |  |
| --- | --- |
| Что стоит в конце страницы,  Украшая всю тетрадь?  Чем вы можете гордиться?  Ну, конечно, цифрой… | Удивительный значок!  Это серп или крючок?  Можно ковшиком назвать…  Нет! Ведь это цифра… |

1. **«В мире пернатых»**

Команда №1

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
| 1 | Г | А | Г | А |  |  |  |
|  | 2 | Д | Р | О | З | Д |  |
| 3 | Б | А | К | Л | А | Н |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1C:\Users\Антонина\Desktop\гага.jpg | 2C:\Users\Антонина\Desktop\дрозд.jpg | 3C:\Users\Антонина\Desktop\баклан.jpg |

Подсказки:

1.Это – северная птица,

На камнях она гнездится,

Щиплет теплый пух из грудки,

Чтоб согреть гнездо малютке. *(Гага)*

2. В певчем деле эта птица,

Прямо скажем мастерица,

Родственник он воробья

И напарник соловья. *(Дрозд)*

3. Чёрных птиц летают тучи,  
Заселил обрывы, кручи  
Колонист приморских стран  
Рыбий враг – *...(Большой баклан)*

Команда №2

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 1 | Ф | И | Л | И | Н |  |  |  |  |
|  |  | 2 | Б | Е | Р | К | У | Т |  |
|  |  |  | 3 | С | А | П | С | А | Н |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1 C:\Users\Антонина\Desktop\филин.jpg | 2  C:\Users\Антонина\Desktop\беркут.jpg | 3 C:\Users\Антонина\Desktop\саасан.jpg |

Подсказки:

1.В небе кружит ночью длинной

Самый крупный, самый сильный.

Из большой семьи совиной

Крючконосый хищный… *(Филин)*  
  
2. Его люди приручают,

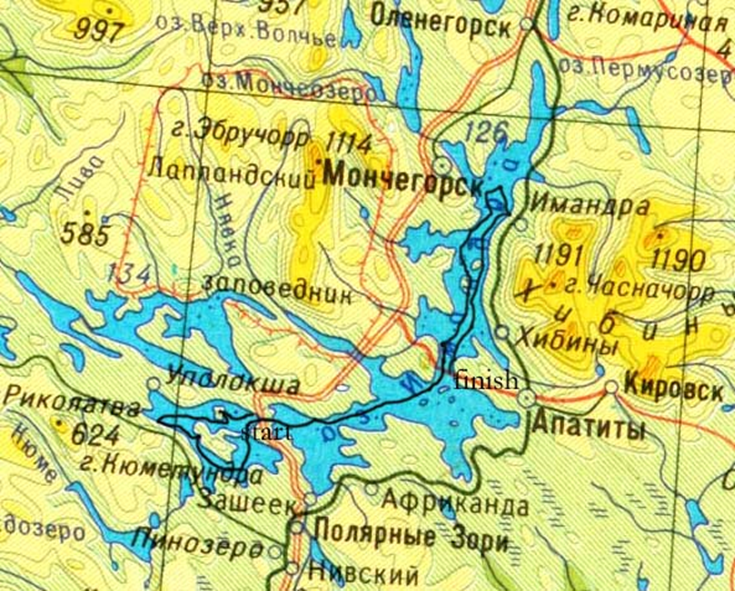
И охоте обучают,

Чтоб волка ловил, лисицу …

Каждый знает эту птицу. *(Беркут)*

3. Знает небо, знают ветер,   
Скалы и речной лиман,   
Что быстрее всех на свете   
Птица гордая *…(Сапсан)*

**ИМАНДРА**

****

****

****

****

****

****

****