

Практичне заняття № 2

Тема. **Квест як сучасна технологія та метод навчання**

Мета: ознайомити із практичними порадами створення та оформлення квесту, вебквесту.; презентувати зразки квестів з мови та читання в початковій школі; розвивати в студентів уміння знаходити декілька способів рішень проблемної ситуації, визначати найбільш раціональний варіант, обґрунтовувати свій вибір; навички публічних виступів.

Питання для обговорення:

1. Характеристика основних понять.
2. Історичні аспекти розвитку квест-технології.
3. Класифікація квестів.
4. Основні етапи реалізації квест-технології.

Література:

1. Большакова І., Пристінська М., Ареф'єва В. Квести в початковій школі: посібник. Київ: Перше вересня, 2016. 132 с.
2. Булавко В. Кожен учитель має володіти сучасними освітніми технологіями // Освіта України. – 2001. – С.10.
3. Дичківська, 2006 – Дичківська І.М. Інноваційні педагогічні технології: навчальний посібник. К.: Академ.видав, 2006. 352 с.
4. Квест. Матеріал з вільної Інтернет енциклопедії «Вікіпедія». URL:<http://ru.wikipedia.org/wiki/Квест>
5. Сокол І.М. Квест як сучасна інноваційна технологія навчання /І.М. Сокол //Оновлення змісту, форм та методів навчання і виховання в закладах освіти: зб. наук. пр. - Рівне: РДГУ, 2013. – Вип. 7 (50). – С. 168-171.
6. Шапран О.І. Основні тенденції розвитку інноваційних освітніх процесів у практиці сучасної вищої школи // Наукові записки. К.: НПУ імені М.П. Драгоманова, 2005. Випуск LVIII (58). С. 186-197.

1. Характеристика основних понять.

Існує декілька підходів до трактування терміна «*квест*». Це жанр інтелектуально-логічних ігор, метод, метод проекту, засіб, форма освітнього процесу, діяльність, орієнтована на вирішення проблеми. Також це *проблемне завдання* з елементами рольової гри, для виконання якого використовуються інформаційні ресурси Інтернету. Окрім квесту, в освітній галузі використовується поняття вебквесту, яке трактується як сайт в Інтернеті, на якому працюють учні, виконуючи те чи інше навчальне завдання. *Вебквест* – проблемне завдання з елементами рольової гри, для виконання якої використовуються інформаційні ресурси мережі Інтернет.

Водночас учені стверджують, що *квест* – це технологія, яка реалізовується з участю керівника (наставника), має чітко визначене дидактичне завдання, ігровий задум, правила та використовується для формування в учнів знань і вмінь XXI ст., ключових компетентностей для життя.

Квест (від англ. quest – пошук, пошуки пригод) – захопливе дійство, що передбачає послідовне виконання заздалегідь підготовлених завдань командами чи окремими гравцями як у приміщеннях, так і на відкритій місцевості, наприклад, на пришкольній території. Лише після завершення одного завдання команда переходить до виконання наступного. Перемагає та команда, яка найшвидше «фінішує». Завдяки реалізації квестів учні знаходять необхідну інформацію, аналізують та систематизують її. Це один зі способів формування *ключових компетентностей*. Квест дає змогу виявити приховані таланти молодших школярів, розвинути їх лідерські якості, інтелектуальний потенціал, спритність, викликати позитивні емоції, що особливо важливо в початкових класах, адже привабливий образ школи викликає в дитини бажання навчатися далі.

Квест, як інтерактивна форма навчання вирішує наступні **завдання**:

1. Навчальне – залучення кожного учня до процесу активного навчання (організація індивідуальної та групової діяльності учнів, визначення здібностей та вміння самостійно працювати з кожного предмета);

2. Розвиваюче – інтерес до предмета, розвиток творчих здібностей, уяви учнів, формування дослідницьких навичок, уміння самостійно працювати з інформацією, розширення кругозору, ерудиції, мотивації;

3. Виховне – виховання відповідальності за доручення, поваги до праці та навчання, дисциплінованості, сумлінності, ініціативності, поваги до культурних традицій, історії, знання місця, вміння працювати в групі.

Основні засади квесту:

1. Проходження за сюжетом, який може бути чітко визначеним або мати декілька варіантів, у залежності від вибору учасника.
2. Питання розраховані на застосування логіки.
3. Однозначність відповіді (одне слово - якщо це запитання для переходу між етапами; розширена відповідь - якщо це запитання самого етапу).
4. Регламентована кількість часу на обговорення.
5. Не завжди лаконічні та чіткі завдання розвивають дослідницькі навички – аналіз випадкових, на перший погляд, відомостей, збір різних, дещо абсурдних як за виглядом, так і за функціональністю даних повідомлень.
6. Залучення всіх учасників – думка кожного учасника враховується, навіть, якщо це тільки «рух у невідоме», висловлювання ідей, виконання певних практичних завдань.
7. Міжпредметні зв'язки, застосування знань у новій ситуації.

2. Історичні аспекти розвитку квест-технології

Історія використання терміна «квест» розпочалася у 70-х роках ХХ ст. Його застосували в назві комп'ютерних ігор, розроблених компанією Sierra On-Line: King's Quest, Space Quest, Police Quest. Цим терміном розробники визначили ігрову діяльність, спрямовану на реалізацію мети. Її досягнення ставало можливим тільки в результаті подолання різних перешкод шляхом розв'язання завдань, пошуку і використання предметів, взаємодії з іншими персонажами. Пізніше квестом почали називати активні екстремальні та інтелектуальні ігри.

Концепцію вебквестів розробили в середині 90-х років минулого століття в США професори Б. Додж і Т. Марч. Науковці виокремили 12 видів завдань для

вебквестів: переказ, планування та проектування, самопізнання, компіляція, творче завдання, аналітична задача, детектив, головоломка, таємнича історія, досягнення консенсусу, оцінка, журналістське розслідування, переконання, наукові дослідження.

З кінця 90-х років квести почали використовуватися і в Україні. *Перші квести* було організовано в Києві в 2002 р. Окрім педагогіки й освітньої галузі, поняття «квест» поширене в міфології й літературі, де воно спочатку позначало один зі способів побудови сюжету – подорож персонажів до певної мети через подолання труднощів. Одним із таких є «Міф про 12 подвигів Геракла», де головному герою необхідно виконати за велінням царя Еврісфея 12 великих подвигів, щоб знайти велику славу, стати безсмертним й отримати вдячну пам'ять у віках .

3. Класифікація квестів

Створено багато різноманітних класифікацій квестів.

Залежно від *типу, цілей та завдань вирізняють квести*

- інформаційні
- операційні
- емоційно-художні
- емоційно-моральні
- евристичні
- прикладні .

За *формою проведення* виокремлюють

- комп'ютерні ігри-квести (один з основних жанрів комп'ютерних ігор, інтерактивна історія з головним героєм, у якій ключову роль відіграють вирішення головоломок і завдань, що потребує від гравця розумових зусиль);
- вебквести (діяльність, спрямована на пошук і аналіз вебресурсів, створення вебпродукту: сайту, блогу, віртуального словника тощо);
- QR-квести (дії з використанням QR-кодів (двовимірних штрихкодів));
- медіаквести (пошук і аналіз медіаресурсів, наприклад, фото-, відеоквести);
- квести на природі (ігрова діяльність на вулиці, у парках тощо);
- комбіновані .

За *терміном реалізації квести* можуть бути короткострокові (розраховані на одне-три заняття) й довгострокові (розраховані на тривалий термін (півріччя або навчальний рік)).

За *формою роботи* виділяють групові й індивідуальні квести.

За предметним змістом відомі моноквести й міжпредметні квести.

За структурою сюжетів розрізняють лінійні, нелінійні, кільцеві квести.

За *інформаційним освітнім середовищем*

- квести з традиційним освітнім середовищем;
- квести з віртуальним освітнім середовищем.

4. Основні етапи реалізації квест-технології.

Основні етапи реалізації квест-технології *Алгоритм дій квестів у початковій школі*.

Основні етапи квест-технології

Назва етапу	Зміст діяльності учнів	Зміст діяльності вчителя
Підготовчий етап	Обговорення теми. Створення команд. Фіксація правил і критеріїв оцінювання. Пошук інформаційних ресурсів. Розробка попереднього плану роботи.	Представлення теми, формування мотивації в учнів. Визначення правил проведення, часових рамок, ролей учасників, критеріїв оцінювання. Керівництво створенням команд. Консультації.
Етап виконання	Аналіз завдань, інформаційних ресурсів, корегування й виконання плану дій.	Спостереження за діями команд.
Підсумковий етап (рефлексія)	Участь у колективному обговоренні результатів квесту. Оцінювання команд. Виявлення досягнень і невдач. Формулювання пропозицій на майбутнє.	Участь у колективному обговоренні, оцінюванні результатів квесту. Висунення пропозицій. Визначення переможця. Підведення підсумків.

На підготовчому етапі відбувається ознайомлення з темою й змістом квесту; визначення правил проведення, часових рамок, попереднього плану роботи, критеріїв оцінювання; створення команд. Перелік інформаційних ресурсів (на електронних чи паперових носіях), необхідних для виконання завдання, може даватися учням в процесі роботи на кожному з етапів.

Основний етап – виконання завдань. Опис процедури роботи, яку необхідно виконати учасникам для проходження етапу, може вказуватися або під час гри, або на її початку. Учитель повинен уважно спостерігати за діями команд, виявляти їх досягнення й помилки.

На підсумковому етапі відбувається колективне обговорення результатів квесту, оцінювання учасників команд і визначення переможця.

Популярність квестів та їх ефективність в освітньому процесі стимулює вчителів початкових класів до створення відповідних методичних розробок, які представлені в Інтернеті, наприклад: «Пригоди першокласників у чарівному царстві» (поглиблене знайомство зі світом казок); «Моя Батьківщина – Україна» (формування й узагальнення знань про історію, культурну спадщину, символи рідної країни, виховання патріотизму).

Нерідко **квест ототожнюють із проектом**. Проте між ними є суттєві відмінності. Передусім, під час реалізації квестів заздалегідь визначаються ресурси, у яких є інформація, що необхідна для розв'язання проблеми (в електронному вигляді: на компакт-дисках, відео- й аудіо носіях; у паперовому вигляді; посилання на ресурси в Інтернеті, адреси веб-сайтів за темою тощо). Окрім того, у квесті визначені порядок дій, якого має дотримуватись учень для одержання необхідного результату, та критерії оцінки виконаних завдань. Проте обидві технології розвивають мотивацію до навчання, посилюючи його зв'язок із життям.

Принципи побудови квесту

1. Принцип навігації – вчитель виступає координатором навчально-виховного процесу, направляє дітей, «підказує» правильне рішення, але остаточні висновки роблять діти самостійно.
2. Принцип доступності завдань – завдання відповідають віковим та індивідуальним особливостям учнів.
3. Принцип порядку – завдання логічно йдуть одне за одним з друзями та з раніше виконаними завданнями.
4. Принцип емоційного забарвлення завдань – за грою ховаються методичні та навчальні завдання.

5. Принцип інтеграції – використання різних видів дитячої діяльності та інтеграція освітніх галузей під час виконання завдань.

6. Принцип раціональності часу - пошук може бути короткочасним і може бути довгостроковим при цьому виконання завдань займає кілька днів, і організатори пошуку повинні враховувати вік особливості пам'яті дітей шкільного віку.

Змістова лінія квесту включає такі компоненти:

1) Вступ, керівництво до дії – визначення часових рамок, головних ролей учасників або сценарій квесту, попередній план роботи, знайомлення зі змістом квесту в цілому.

2) Центральне завдання – чітко визначено результат, який має одержати команда, виконавши задану серію завдань.

3) Список інформаційних ресурсів (на електронних чи паперових носіях), необхідних для виконання завдання, може даватися учням в процесі роботи на кожному з етапів.

4) Опис процедури роботи, яку необхідно виконати учасникам під час проходження етапу (може зазначатися на кожному етапі окремо чи на початку гри).

5) Розробка критеріїв чи параметрів оцінювання – залежить від типу завдань, які вирішуються на квесті.

6) Висновок – аналіз досвіду, отриманого учасниками квесту.

Завдання до квесту подавати у вигляді ребусів, шарад, загадок, шифровок, підказок.

Ключові моменти в організації квесту:

1. Легенда 2. Мапа руху 3. Точки пошуку 4. Завдання на точках 5. Шлях до фінішу

Практичне завдання:

Розробити квест або вебквест для учнів 1-4 класів з мови або читання відповідно до тем, вивчених учнями. **(3 бали)**

Урок - квест з літературного читання

Тема: Літературні казки

Мета: формувати позитивний настрій і зацікавленість, вміння слухати один одного; розвивати увагу, кмітливість, спритність; виховувати почуття взаємодопомоги, дружні стосунки; удосконалювати вміння працювати в групі, робити висновки.

Обладнання: маршрутні листи, браслети, картки з завданням, пазли, завдання із зашифрованим текстом, загадки, прислів'я.

Хід квесту

1. Організаційний момент.

2. Вступне слово вчителя.

- Чи любите ви казки?
- Які казки ми з вами прочитали?
- Що таке літературні казки?
- Сьогодні ми з вами зробимо підсумок у незвичайному уроці. Це буде урок - квест.

- На дошці весить великий малюнок, але на ньому не вистачає декількох деталей. Кожна команда отримає свою деталь, лише пройшовши всі станції.

- Отож розпочинаємо.

3. Поділ класу на 6 груп. (з коробки витягують браслет певного кольору).

4. Пригадування правил і розподіл обов'язків в групах.

5. Капітани обирають маршрутні листи.

3. Хід квесту.

1 станція «Спритна»

Дати відповіді на запитання.

- Яке плем'я жило у густому- прегустому лісі?
- Що шукав дерев'яний чоловічок?
- Про які серця розповів лікар?
- Що в кінці сталося з дерев'яним чоловічком?

- Яким був старший син і молодший у казці «Чому в морі вода солона»? - Що засуджується у цій казці?

- То чому у морі вода солона?

- Як звали головних героїв казки «Місто Майстрів»?

- Що зробив Лар?

- Чому Кроса прогнали з міста?

- Як назвали місто?

- Як звали новенького у повісті «Суд у цирку»?

- У яке місто потрапили хлопці?

- Чи справедливим був суд над Ромкою?

2 станція «Народна мудрість».

Зберіть і підберіть прислів'я до казки. (В конверті картка).

Комусь ніяково, на чужі пожитки.

Скупому про все байдуже, той усе здолає.

Беруть завидки а йому однаково!

Хто добре серце має, аби гроші цілі.

3 станція «Майстерня».

Для кожної команди свій конверт. У конверті пазли з малюнками до казок.

Завдання. Скласти пазл і записати з якої це казки.

4 станція «Загадкова».

Розгадати загадки і написати на своєму листу відгадки.

Хоч я і страшнуватий,

Ось палиця в руці,

Та як мені прогнати

Від проса горобців? **(Опудало).**

Ніде не купиш,

На вагах не зважиш,

Сам здобуваєш,

У комору складаєш. **(Знання).**

Якщо руки ваші в ваксі,
Якщо на ніс сіли клякси,
Хто тоді ваш перший друг,
Змиє бруд з лиця і рук? **(Вода).**

Над глибокою рікою
Вигнув спину він дугою.
Всі по ньому їдуть,
Всі по ньому йдуть,
А з собою не беруть. **(Міст).**

Книжечки маленькі,
Аркуші біленькі.
В них ми вчимося писати,
І складати, й віднімати. **(Зошит).**

Дерев'яні хлопці
Лежать у коробці.
Коли з нами граються,
То вогнем займаються. **(Сірники).**

Ніг не маю, а ходжу. Рота не маю, а скажу. Коли обідати, коли спати, коли роботу починати. **(Годинник).**

- Яка загадка пов'язана з казкою. І як саме?

5 станція «Творча».

Вибрати казку і скласти до неї 5 запитань. Намалювати малюнок до улюбленого моменту з казки. (Казки з прочитаного розділу).

6 станція «Відтворення».

Відгадати казку за відривком . Записати відповіді і пройти лабіринт.

1. Заметами лягала сіль
на підвіконня, на постіль,

запорошила стіни, речі,
сягнула братові по плечі.

2. Чоловічок постояв, вагаючись: серце йому дуже сподобалося, воно ж було
таке блискуче!

3. На перерві новачок кудись зник, залишивши на парті свої окуляри.

4. Далеко линула слава про громадян безіменного міста, вправних майстрів.

5. Дивно і незвично почував себе чоловічок, повертівшись до своїх
одноплемінників...

6. Ще заздалегідь кожен майстер написав про свою Ляльку Раді найстаріших
майстрів міста.

7. Ми кинулись шукати Рудика. Але його ніде не було.

4. Підсумок квесту.

- Чи вам було цікаво?

- Що найбільше сподобалося?

- На якій станції було найважче?

Кожна команда отримує деталь, яку прикріплює на малюнок – казок. Зараз
оцініть свою роботу і поставте собі оцінку.

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 «справив» 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 дознахі		
Пункт 2.	Вамказку,аменібубликівв'язку		
Пункт 3.	П@e@p@e@v@t@i@l@e@n@n@я		
Пункт 4.	Рав лку Вип поми		
Пункт 5.	Ббіббллііооттееккаа		

№ пункту	Маршрут другої команди	Відмітка капітана	Відмітка модератора
Пункт 1.	Вамказку,аменібубликівв'язку		
Пункт 2.	Робю дознахі		
Пункт 3.	Рав лку Вип поми		
Пункт 4.	П@e@p@e@v@t@i@l@e@n@n@я		
Пункт 5.	Ббіббллііооттееккаа		

№ пункту	Маршрут третьої команди	Відмітка капітана	Відмітка модератора
Пункт 1.	П@e@p@e@v@t@i@l@e@n@n@я		
Пункт 2.	Рав лку Вип поми		
Пункт 3.	Робю дознахі		
Пункт 4.	Вамказку,аменібубликівв'язку		
Пункт 5.	Ббіббллііооттееккаа		

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 конкурсу 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 бульбиків 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 кожен правильно відновлену книгу я можу взяти собі два бублики. Що більше казок відгадаємо, то більше бубликів заробимо. 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. Узав 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».

(«Ялихата Хвеська».)

(Коли час мигнув, бубілиси 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, кіця, 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'якте, будь ласка, за нас пиріжки і яблука, щоб пічка та яблуня не ображалися. Альонка та Іванко».

Діти з'їдають пиріжки та яблука.

(Кали 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 виписати 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 тутинують там, де неправильно, і кажуть, як виправити. Модератор сам виписує 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 кексикки та поскікала».

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! Скажіть 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.