

II Всероссийский дистанционный конкурс среди классных руководителей
на лучшие методические разработки воспитательных мероприятий

Тематическое направление: Патриотическое воспитание и
формирование российской идентичности

Тема методической разработки: Исторический квест по Петрозаводску.

Автор: Кирина Ольга Александровна, преподаватель
Беломорско-Онежский филиал ФГБОУ ВО
«ГУМРФ имени адмирала С.О. Макарова»

1. Пояснительная записка

1.1 Тематическое направление.

Настоящая методическая разработка может быть применена в следующих тематических направлениях: патриотическое воспитание и формирование российской идентичности; приобщение к культурному наследию.

1.2 Тема воспитательного мероприятия и обоснование её выбора.

Тема мероприятия: Исторический квест по городу Петрозаводску. История Петрозаводска может быть интересна и коренным его жителям, и людям приезжим. Второе относится прежде всего к студентам, которым предстоит жить и учиться в новом для них месте. На этом этапе знакомство с городом с более чем 300-летней историей, открытие для себя его уголков, культурных и памятных мест будет полезным. Даже в петрозаводских школах истории родного города уделяется очень немного времени. Так как не везде есть курс «История Карелии», знакомить школьников с Карелией и её столицей выпадает часто на долю классного руководителя или учителя истории. К слову сказать, Всероссийские проверочные работы по истории и окружающему миру содержат задания, связанные с региональным компонентом. Готовиться к ним приходится школьникам зачастую самостоятельно.

Настоящее мероприятие ставит перед собой главную цель: заинтересовать обучающихся, показать им, что наш «Петрозаводск знаменит». Для создания некоторых заданий квеста использованы отрывки художественных произведений признанных классиков: М. Горького, К.Г. Паустовского, обыгрывается и цитируется эпос «Калевала», а воспитательное значение литературы огромно.

Станции квеста, где его участников ждут испытания, находятся на памятных исторических местах. Например, сквер имени И.И.Сенькина у Законодательного собрания. Раньше здесь находилась Сенная площадь.

Увидеть её можно, не сходя с места, достаточно навести телефоном на QR-код, полученный в ходе выполнения задания.

1.3 Целевая аудитория воспитательного мероприятия.

Мероприятие предназначено для обучающихся старших классов школ, а также для студентов первых курсов СПО.

1.4 Роль и место воспитательного мероприятия в системе работы классного руководителя.

Методическую разработку настоящего мероприятия рекомендуется применять в начале учебного года на первых этапах знакомства классного руководителя с коллективом класса или учебной группы студентов. Это хорошая возможность пообщаться с обучающимися в неофициальной обстановке, в которой ребята чувствуют себя непринуждённо и, как следствие, проявляют свои истинные качества личности. Проходя каждый этап квеста вместе с командой, классный руководитель наблюдает за деятельностью ребят, за их общением. В игре закладывается будущее взаимодействие ребят друг с другом, и при грамотной работе классного руководителя уже сейчас его можно корректировать. Особо следует обратить внимание на коммуникацию, на реакции обучающихся (в случае неуспеха или когда долго не получается справиться с заданием), на способность самоорганизации, последовательность выполнения задачи, усилия, прилагаемые при её выполнении. Все это ценно для педагога и несомненно пригодиться в дальнейшем. Свою роль на квесте классный руководитель выбирает сам. Он может быть как бы сторонним наблюдателем и только болеть за своих ребят, а может стать и активным участником: советовать, направлять, потирапливать, подбадривать, подсказывать. Для признания и принятия руководителя его активность важна.

Но самая большая заслуга квеста в том, что он поможет обучающимся включиться в новый коллектив сокурсников, снизит стресс при социальной адаптации. Многие задания можно успешно выполнить только «плечом к плечу», это способствуют формированию дружного коллектива. С помощью

подсказок обучающиеся сами находят решения задач, и это создаёт ситуацию успеха, радость от открытий, которые сделала команда. Привлечение ребят к активной практической и познавательной деятельности помогает привить интерес к ней. В дальнейшем с такой группой (классом) будет легче работать.

1.5 Цели, задачи и планируемые результаты воспитательного мероприятия.

Цели: вовлечение обучающихся в образовательный процесс, создание мотивации к обучению, формирование умений работать в команде, развитие способностей к самореализации, воспитание патриотизма, приобщение к культурному наследию.

Задачи:

- 1) познакомить обучающихся с некоторыми этапами истории города Петрозаводска;
- 2) развивать способность самостоятельно приобретать и использовать на практике новые знания и умения;
- 3) способствовать реализации развития личностного потенциала обучающихся;
- 4) создать условия для развития речи и аналитических способностей обучающихся: уметь анализировать, сравнивать, сопоставлять, обобщать, делать выводы и предположения;
- 5) способствовать развитию внимания, ответственности, сообразительности, взаимопомощи;
- 6) воспитывать любовь к своей истории, к своему Отечеству, к его культурному достоянию;
- 7) формировать умения конструктивного общения и взаимодействия в коллективе.

Планируемые результаты:

Предметные: осознание значимости изучения истории и культурного достояния своей страны (края);

-владение навыками анализа и критической оценки информации;

Личностные: способность к сотрудничеству в процессе исследовательской и творческой деятельности;

формирование мотивации к учебной деятельности;

формирование коммуникативной компетенции;

развитие сознания ответственности и любви к своей родине и её культурному наследию;

формирование навыков самоорганизации, саморазвития.

Метапредметные: владение критическим и творческим мышлением;

умение излагать и интерпретировать полученную информацию;

умение эффективно работать в группе;

владение навыками принятия решений, самоконтроля, самооценки.

1.6 Форма проведения воспитательного мероприятия и обоснование её выбора.

Квест как интерактивная образовательная технология и форма организации воспитательного мероприятия достаточно популярна в наше время. Эффективность его много раз доказывалась в разных научных работах. Квест воспринимается подростками как приключение, игра, в которую они активно включаются. Таким образом, процесс приобретения знаний будет увлекательным, а участники квеста смогут усовершенствовать свои исследовательские навыки, а также такие качества, как внимание, ответственность, организованность, самообладание. О роли квеста для сплочения коллектива и помощника в адаптации уже говорилось выше.

В мероприятии участвует несколько команд (Это может быть один класс, поделённый на группы, или разные классы одной параллели). Это создаёт конкуренцию, которая держит в тонусе игроков. Но испытания на станциях сформированы так, что проиграть невозможно. Квест построен по модели хинт квеста. Само слово «хинт» означает подсказку. На каждой точке маршрута участников ждёт ведущий. Как правило, он предлагает игрокам сложное задание, для выполнения которого необходимо воспользоваться подсказкой (подсказками). Каждую подсказку надо добыть команде,

выполняя несложные игровые действия: разгадать шифр, провести опыт, выбить кегли с опорными буквами и т.п. Получив все подсказки, проанализировав их, команда выполняет основное задание станции и, получив трофей, следует по указанному маршруту на следующую игровую точку. Таким образом, каждая команда сама по себе победитель. Но секрет в том, что игроки этого не знают. В итоге дипломы победителей получает все участники. Никто не обижен.

Таким образом, являясь интерактивной формой, квест отвечает требованиям системно-деятельностного подхода в обучении, является хорошей площадкой для психолого-педагогических наблюдений за обучающимися, обладает большим адаптационным и методическим потенциалом.

1.7 Педагогическая технология, методы, приёмы, используемые для достижения планируемых результатов.

Квест-технология - это вид исследовательской деятельности, в ходе которой обучающийся находит информацию или решает определённую задачу по запланированному игровому сюжету. Эта технология содержит большое количество приёмов и методов активного обучения и воспитания. В нашем квесте применяются такие приёмы и методы, как опыт, беседа, творческое представление, дискуссия, мини-лекция, приём сопоставления, сравнения, обобщения, дешифровка, описание, исследовательский метод, частично-поисковый, наглядный метод, работа с книгой, приём «верный и неверные утверждения», приём «угадай слово».

1.8 Ресурсы, необходимые для подготовки и проведения мероприятия (кадровые, методические, материально-технические, информационные)

На каждой из 7 станций должен находиться ведущий. Это может быть педагогический работник или студент более старшего курса. Все ведущие должны быть хорошо проинструктированы. На каждой станции ведущий готовит необходимый реквизит (расставляет кегли, готовит магнитную доску с магнитами и т.п.) Удобно, если есть складные стулья или табуретки (для

отдыха ведущего и выполнения некоторых заданий). Участники команд в количестве 5-7 человек проходят маршрут в сопровождении своего классного руководителя, другого педагогического работника или родителя. Так как квест организуется в центре города, все его участники должны быть проинструктированы по правилам безопасности дорожного движения. За исполнение правил безопасности ответственность несёт сопровождающее лицо. Важно сообщить участникам, что учёт времени не ведётся, это поможет избежать суеты при переходе от станции к станции.

Для организации мероприятия потребуются маршрутные листы. Их количество определяется числом команд-участников. Маршрутные листы созданы в программе CANVA. QR-коды на базе [QR Coder – Генератор QR кодов](#). Для информации на QR-кодах создан сайт: <https://ootjb5o27.ukit.me/> Образцы художественного литья надо распечатать заранее. Их можно найти на сайте или по QR-коду:



На телефоне хотя бы одного участника каждой группы должна быть установлена программа для распознавания QR-кодов (любая). Необходимый реквизит на станциях: шифровальный круг, вода, бутылка с отверстиями, заглушки для отверстий, QR- коды, книга К.Г. Паустовского «Судьба Шарля Лонсевиля», кегли с буквами, мяч, шифровка страницы книги, магнитная доска, картинки с изображением элементов герба на магнитах, карточки с заданиями, отрывки из книги М. Горького «Жизнь Клим Самгина».

1.9 Рекомендации по использованию методической разработки в практике работы классных руководителей.

Заслуга нашего проекта в его образовательной информационной составляющей. Маршрут команд состоит из 7 станций. Они отражают разные моменты истории города и края: приезд А.В. Суворова на Александровский завод в 1791 году; наводнение 1800 года; Кижское восстание 1769 - 1771 годов; Великая Отечественная война. Раскрываются интересные факты

жизни Петра первого. Станция «Дом Кантеле» посвящена карельскому фольклору и сказительнице И.А. Федосовой. Таким образом, мы хотели показать уникальность нашего города, его истории, культуры; стойкость народа, который восставал против угнетателей ещё до Емельяна Пугачёва, и потом этот же народ спустя почти 2 века боролся за свою независимость с фашистскими захватчиками.

Ведущие на станциях выступают отчасти в роли экскурсовода, поэтому должны быть хорошо подготовлены, обладать достаточными знаниями.

Данное мероприятие рекомендуется реализовывать воспитательной частью образовательных организаций, методическим объединением классных руководителей. Сценарий игры или некоторые задания можно менять, переделывать. Надеемся, что классные руководители смогут найти в нашем квесте идеи для своих педагогических проектов.

2. Основная часть

2.1 Описание подготовки воспитательного мероприятия.

Для мероприятия готовится необходимый реквизит, выбираются участники и сопровождающие лица, проводится инструктаж по безопасности дорожного движения, инструктаж ведущих на каждой станции. Выбирается место старта и финиша.

2.2 Описание проведения воспитательного мероприятия.

Легенда, которая озвучивается командам-участникам на месте старта:

В галерее промышленной истории Петрозаводска оформляется выставка образцов старинного художественного литья, который выпускал Александровский завод (бывший Петровский завод) в 19 веке. При подготовке материалов выяснилось, что некоторые ценные образцы пропали. Когда именно произошло хищение не установлено, так как литье долгое время находилось в хранилище музея и не выставлялось. Вам предлагается найти потерянные образцы или достать другие для экспозиции, перенесясь в разные точки истории Петрозаводска. Вам выдаются маршрутные листы, по которым вы будете следовать. На каждой точке маршрута нужно добыть экспонат музея и принести его.

Станция 1. Парк Ямка.

Ведущий: Мы находимся в парке с очень необычным названием «Ямка». Почему такое название? Как образовалось это место? (Наводнение)

Если игроки не знают ответа на вопрос, то им предлагается воспользоваться шифровальным кругом Леона Альберти. Для того, чтобы получить код к шифру (Код: $A=K$), команда должна исполнить фрагмент песни про Карелию. Ведущий может помочь. Думается, что даже жители других регионов слышали такие строки: "Долго будет Карелия сниться...". Получив подсказку, команда без труда найдёт на круге слово "наводнение".

Верно! Здесь мы будем говорить о наводнении 1800 года.

Получают QR-код.

Читают: Летом 1800 года в Петрозаводске шли ливневые дожди. Заводское водохранилище, созданное для нужд завода, вышло из берегов. 16 августа вода стала заливать завод. Рабочие, возглавляемые Полторацким, рыли отводной канал. Но вода прорвала плотину и обрушилась на завод. Масштаб разрушений был огромен. В озеро было снесено 360 тысяч пудов железной руды, постройки, небольшие плотины. Из-за разгула стихии к северу от завода сформировался большой овраг, глубина которого превышала 8 метров. Длина его составила около 160 метров, а ширина – порядка 110 метров. В дальнейшем его назвали Ямка. Река немного успокоилась и пошла по отводному каналу, то есть поменяла своё русло. Получилось так, что за ночь Александровский завод переместился с левого берега реки на правый.



Ведущий: **Как получилось, что Александровский завод за ночь переместился с левого берега реки на правый?**

Опыт: Перед вами бутылка с отверстиями в разных местах, вода, заглушки для дырок. Проведите опыт и подумайте: Какую ошибку совершил Карл Гаскойн, управлявший в то время Александровским заводом? Именно из-за этого его неудачного нововведения произошло наводнение в 1800 году.

Комментарий ведущего: Карл Гаскойн, управлявший заводом в то время, сделал большую ошибку. Он замуровал затворы, которые Аникита Сергеевич Ярцов, бывший управитель завода, соорудил специально для стока внешних вод. Если бы не это, то наводнение вряд ли бы произошло.

Выполнив все задания, команда получает карточку с изображением художественного литья и идёт на следующую станцию.

Станция 2. Площадь Кирова

Ведущий: **Вам предлагается собрать герб нашего города из этих деталей. Но внимание! Не все эти детали есть на гербе. (Все детали герба на магните, крепятся к небольшой магнитной доске)**



Участники пытаются собрать герб. Если у них это не выходит, то ведущий предлагает присмотреться внимательно к месту, где они находятся. Это центр города, а потому изображение герба можно найти на разных объектах. В конце концов команда собирает герб и получает QR-код. Открыв его, команда видит, что не все элементы есть на том гербе, который они собрали.



Ведущий: Чего же не хватает вашему гербу? Верно! Надписи: "знаменит!" и двух фигур. Что за люди изображены здесь? Кому принадлежит фраза "Петрозаводск знаменит", которая с 2016 года украшает герб нашего города?

Кто изображён на гербе, не трудно догадаться, если внимательно взглянуть на фигуры. Ведущий может помочь и прокомментировать ответы. Слева - кузнец. Он олицетворяет мастеровых, которыми жил город. Вторая фигура - гвардеец времён Петра первого. Город был создан для военных нужд. Не зря гвардеец держит старый герб с рукой и щитом. Это геральдическое изображение Олонецкого полка. Со вторым вопросом сложнее, поэтому ведущий предлагает подсказку, которую надо заработать, вспомнив название карельских сказок. Даже если команда назовёт только одну, пусть это будет самая знаменитая "Красавица Насто" или что-то иное, игроки могут получить подсказку, которую зачитает ведущий.

Подсказка: Этот полководец приехал на Александровский завод с инспекцией в 1791 году. Осмотрев продукцию завода: ножи, вилки, ножницы, посуду, он морщился и охал: "Упаси, бог, чашки, ложки. Неужели ухватом, помилуй бог, драться?" Но когда он увидел пирамиды ядер, бомб, картечи, сказал: "Любо, какой славный гостинец шведам!" А в донесении императрице Екатерине II он отмечал: "...Петрозаводск знаменит!" Кто же этот полководец? (Александр Васильевич Суворов)

Команда получает изображение художественного литья и идёт дальше.

Станция 3. Сквер имени И. И. Сенькина

Ведущий: Хочу прочитать вам отрывок из романа К.Г. Паустовского "Судьба Шарля Лонсевиля". Герой этого романа попал в Россию с войсками Наполеона и был сослан на Александровский завод. "Всю глубину человеческого несчастья и низости я узнал только в России на Александровском заводе" - напишет Шарль Лонсевиль. Итак, читаю фрагмент:

"В конце зимы на завод приехал принимать пушки величественный генерал Ламсдорф... На пробе пушек присутствовало все заводское начальство. Шёл тёплый и пухлый мартовский снег... Костыль был приставлен сметать снег с бронзовых оружейных стволов... Ламсдорф взял Костыля за волосы, откинул его голову и медленно обвёл пальцем шрамы на щеках и лбу - клейма В, О и З.

- Сии знаки выжжены по приговору императорского сената".

Внимание вопрос! Что означают буквы В, О и З? По какому поводу эти клейма были поставлены?

Вопрос сложный, поэтому команде придётся воспользоваться подсказкой. В качестве подсказки предлагается найти и прочитать продолжение фрагмента этого романа:

"Он поворачивал голову Костыля решительно и умело, точно показывал собравшимся ручного зверя...

- В Кижях был?

- Так точно был, - тихо ответил Костыль.

- Петрушку Соболева помнишь?

- Запомятовал, ваша светлость.

- То-то, запомятовал.

Ламсдорф, забыв о том, что рука его крепко держит Костыля за взъерошенные волосы, взглянул на почтительную толпу, окружавшую его, и медленно заговорил:

- Вот один из девяти тысяч мятежников, **возмутившихся** против императрицы Екатерины. Приписные к вашему заводу холопы, пользуясь дикостью окрестных лесов и отсутствием гарнизона, безнаказанно буйствовали 3 года, остановили завод и лишили государство оружия, потребного для войны с турками. Роте Зюдерманского полка, в коем я служил в то время в малом чине, посчастливилось окружить мятежников в погосте Кижы и принудить к покорности орудийной пальбой. История сия поучительна". (Глава 6)

Страница книги с данным фрагментом зашифрована. Каждой цифре страницы соответствует буква фамилии Паустовский.

П А У С Т О В С К И Й

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Команда получает набор букв (ПВС). Но собрать кодовое слово ей надо самой. Здесь можно предложить поиграть в боулинг. На каждой кегле буква. У команды есть 3 попытки, чтобы сбить кегли. Сколько кеглей сбили, столько букв получили. Это всегда весело. Главное подобрать нужное расстояние, чтобы получить трофей было не очень просто и не запредельно трудно.

Комментарий ведущего: Здесь идёт речь о знаменитом Кижском восстании в 1769 - 1771 годах. Буквы В, О, З означают возмутителей. Приписные олонекские крестьяне не могли больше терпеть тяжёлые условия труда и непомерно растущие пошлины. 11 января 1772 года именно в этом месте, где мы сейчас находимся, произошло публичное наказание восставших. Их пороли кнутами и плётками, а зачинщикам, К. Соболеву, С. Костину, А. Сальникову, вырвали ноздри и выжгли на лицах раскаленным железом клейма В, О, З. В романе Паустовского есть небольшие неточности, но в целом это произведение неплохо рисует быт и нравы того времени. В этом

сквере раньше была расположена Сенная площадь. Может быть кто-то знает: почему такое название? Здесь продавали сено и дрова - самые необходимые вещи, поэтому на площади всегда было многолюдно.



Посмотрите, как это место выглядело в 18 - 19 веках. (Смотрят по QR-коду). Что было достопримечательностью этого места? (Верно. Деревянная карусель) А знаете, где раньше испытывали новые пушки? На улице Пробной, поэтому такое название.

Команда получает ещё одно изображение художественного литья.

Станция 4. Памятник Петру Великому

Ведущий: Перед вами свиток, в котором факты, связанные с основателем нашего города Петром Великим. Не все факты достоверные. Найдите «фальшивку». *(Комментарии ведущего даны в скобках)*

- 1) Онежская военная флотилия была создана Петром Великим для борьбы со шведами. *(Нет, конечно. Она возникла в годы гражданской войны 1918-1919)*
- 2) Петр посетил Петровский завод впервые, когда ехал лечиться марциальными водами на первый российский курорт. *(Верно. Высоко Петр оценил литье наших пушек).*
- 3) Дворец Петра располагался в нашем городском парке. Это было двухэтажное деревянное здание. *(Да, каменные здания впервые начали строить в Петербурге в 1703 году. Дворец был расположен в зеленой зоне, чуть выше аттракционов, там же был разбит сад (где фонтан был пруд), а чуть выше Петровская церковь. Кстати, парк наш находится под государственной охраной как объект археологического наследия)*
- 4) Самую тяжёлую медаль придумал Пётр. Это была медаль «За пьянство». Вес ее 7 кг. *(По воспоминаниям современников Петр не жаловал загульного пьянства. Для борьбы с этим злом он в 1714 году начал «награждать» заядлых алкоголиков медалями за пьянство. Эта награда,*

сделанная из чугуна, была весомой в прямом смысле слова – даже без цепи она весила около 7 килограммов. Говорят, что это самая тяжелая медаль в истории. Медаль вешалась провинившемуся на шею в полицейском участке, и снять ее самостоятельно «награжденный» был не в состоянии. Этот знак отличия пьянице нужно было носить на себе целую неделю)

5) Памятник Петру скульптора Ивана Николаевича Шредера установлен здесь в 1872 году в честь 200-летия Петрозаводска. *(Памятник изначально был на Круглой площади, затем у собора Ал. Невского и только в 1978 году перенесен в этот сквер. Кстати, указывает Петр на место, где должен быть построен завод.)*

6) На островах Заонежья Петр перенимал умение плести лапти у олонекских крестьян. *(Петр не умел плести лапти, у него это не получалось. Хотя и был знатоком с судостроение, был отличным кузнецом, токарем, столяром и вообще мастером на все руки.)*

7) Петр был высоким человеком, но размер ноги был «женским» 38-ым. *(Верно, кстати, именно он придумал прикреплять на обувь коньки).*

8) Смерть Петру предсказал местный блаженный Фаддей. *(Это так. За это Петр разгневался на старца и приказал отправить его в острог. После смерти Петра не прошло и года, как сам Фаддей умер. Говорят, что и на смертном одре Петр вспоминал этого старика).*

9) Петрозаводск – это единственный город, названный в честь Петра Великого. *(Да, Санкт-Петербург назван в честь святого, небесного покровителя Петра)*

На обдумывание команде даётся 3 минуты. Затем ответы представляют ведущему на станции. Ведущий даёт комментарии. За неверные ответы игроки получают «штрафные» задания. Задания могут быть самые разные. Все зависит от игроков. Можно сделать селфи с Петром; изобразить героев эпоса "Калевала": хозяйку Похьёлы, Вяйнямёйнена, Илмаринена,

Лемминкяйнена; признаться в любви родному городу или памятнику Петра, объяснить карельскую пословицу; попросить прощение у Петра за неправильные ответы и т.п. В итоге команда все равно получает трофей, ведь в нашем квесте главное узнать и открыть для себя что-то новое, а потому все участники - победители.

Станция 5. Набережная.

Ведущий: Мы находимся на набережной, открытой в июне 1994 года. На набережной расположен целый музей под открытым небом. Все экспонаты музея – подарки городов-побратимов Петрозаводска. Все скульптуры выполнены в манере авангарда. Посмотрите фотографии.



Что общего у всех этих памятников? *(Команда обдумывает задание в течение 1,5 мин. Зайти по коду:*

Комментарии ведущего: Общее между ними то, что они все символизируют дружбу и сотрудничество. **«Рыбаки»**, подарок Дулута – два человека, держащие сеть, один из них американец, другой русский. **«Место встречи»** (подарок Норвежского города Мо-И-Рана) Два города изображают женщины, чьи руки переплетаются и прорастают молодыми побегами симпатии друг к другу – первый признак зарождающейся верной и крепкой дружбы на века. **Тюбингенское пано** (подарок Германии) 61 столбик. Столбики имеют отличную друг от друга форму и высоту, они окрашены в разные цвета, а в их вершины вмонтированы взятые из исторических мест республики Карелия и города Тюбингена камни. Композиция олицетворяет взаимодействие двух городов, их сотрудничество, дружбу навсегда, крепкие культурные связи между ними, знание истории друг друга. **«Волна дружбы»** (Варкаус) – само название говорит за себя. **«Единство»** или **«Искра дружбы»** (Йонсуу), думаю, тоже понятно все по названию.

С этим заданием команды справляются без труда. Ведущий может немного направить работу игроков.

Команда получает трофей.

Станция 6. Дом кантеле.

Ведущий: Традиционный карельский струнный инструмент вы знаете, это... Кантеле. И знаете вы, конечно, что в эпосе "Калевала" сделал его старый мудрец Вяйнямёйнен. А из чего сделал, помните?

Создан короб многострунный,
Кантеле давно готово,
Короб тот из щучьей кости,
Кантеле из рыбьих перьев.

И пошли песни, причитания, былины по земле карельской. Попробуйте догадаться, о ком рассказывает М. Горький в романе "Жизнь Клима Самгина":

"Заметьте: она не актриса, не играет людей, людьми играет"

Если не догадались, то зарабатывают подсказку: В причитаниях, особенно погребальных, большую роль играет метафора. Слова не называются прямо, а указываются их признаки. Подберите к слову «ребёнок» 10 метафор. (В фольклорных источниках: «Спи, спи, луговая птица», усни, моя печёночка», «Усни, росточек») Как только метафоры «пропеты» команда получает другой отрывок текста:

"Она неграмотна. Знает на память тридцать тысяч стихов, а у Гомера в "Иллиаде" только 27815... Самгин несколько смягчился и, решив перетерпеть нечто в течение десятка минут, он, вынув часы, наклонил голову. И тотчас вскинул её, - с эстрады полился необыкновенно певучий голос, зазвучали веские, старинные слова. Голос был бабий, но нельзя было подумать, что стихи читает старуха. Помимо добротной красоты слов было в этом голосе что-то нечеловечески ласковое и мудрое. Магическая сила, заставившая Самгина оцепенеть с часами в руке". (сказительница и плакальщица Ирина Андреевна Федосова)

Команда забирает трофей.

Станция 7. Стела городу воинской славы Петрозаводску.

Ведущий: Петрозаводск признан городом воинской славы в 2015 году. На стеле в бронзе отпечатан Указ президента. Вокруг стелы замечательные барельефы. Следующее задание вы найдёте там, где мастера в художественной форме отразили этот Указ. (Задание спрятано за барельефом «Вставай страна огромная. 1941 год». Именно здесь отражён «массовый героизм», о котором говорится в Указе)

Задание:

С помощью картинок отгадайте слово



На картинках обозначены насилие, захват, территория. Загаданное слово: оккупация

Ведущий: Примерно две трети территории Карелии было оккупировано. На этот момент здесь насчитывалось около 86 тысяч человек. Оккупационный режим длился 3 года, тысячу дней. 2 октября 1941 года Петрозаводск был сдан Финской армии, поддерживавшей фашистский режим. В самом Петрозаводске было 7 концлагерей. По различным оценкам историков, через финские концлагеря в Карелии прошли от 50 до 60 тысяч человек. Много героических поступков совершено уроженцами Карелии. Соотнесите героев с их подвигами:



Н.Г. Варламов М.В. Мелентьева Н.Ф. Репников И.П. Торнев В.М. Зайцев

1. Закрыв собой амбразуру вражеского дзота.

2. Вела подпольную работу в тылу врага. Была поймана финнами, но не выдала врагам никаких сведений.

3. Сбил 5 вражеских самолётов. Погиб при таране. Это был один из первых воздушных таранов на Карельском фронте.

4. Старшина. Отличился при освобождении Могилева-Подольского, при форсировании реки Днестр (Украина)

5. Младший лейтенант, командир танкового взвода. Оставшись один в подбитом танке до последнего стрелял из пулемёта, сдерживая натиск противника вблизи г. Тихвин.

Получив изображение литья, команда идёт на финиш.

Важным этапом мероприятия становится подведение итогов. Здесь проявляется рефлексия. Отлично, если при награждении смогут высказаться ведущие на станциях. Во время оглашения результата можно сказать о слабых и сильных сторонах команд. Если в квесте участвовали разные группы во главе со своим руководителям, то этап рефлексии у каждой группы будет свой. Это можно сделать в то время, пока команды ждут общего сбора или даже по пути к конечной точке маршрута.