

Квест

«Тайна старой пластинки»

Цель: познакомить детей с экспозицией музея посредством интерактивной игры.

Целевая аудитория: учащиеся 5 -7 классов.

Оборудование: экспозиция музея, реквизиты для квеста (бумага и авторучка, задания – ребус, кроссворд, музыкальная запись из мультфильма «Ну, погоди», запись произведения на пластинке - разгадка квеста).

Ход игры

Группа детей заходит в помещение музея, где их встречает хранитель музея.

Хранитель: Здравствуйте, ребята. Сегодня мы отправляемся в необычное путешествие по Музею техники, который скрывает от нас свои тайны. Одну из них мы и должны с вами раскрыть. Готовы? Вперёд.

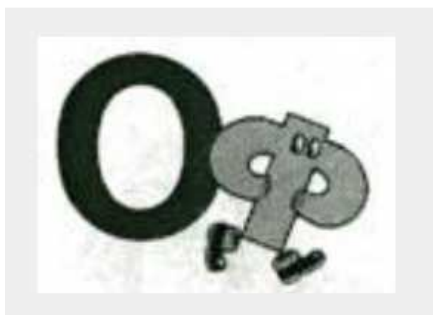
1 задание. Хранитель музея загадывает загадку на логику:

На поляне шерстяной,
В Тулу по дорожке,
В одной туфельке стальной
скачет тонконожка.

(Швейная машинка «Тула»)

Дети отгадывают загадку и ищут среди экспонатов музея ответ. В швейной машинке находится следующее задание.

2 задание. Ребус.



(Фото)

В музее находится большое количество старых фотографий, которым более ста лет. Задача детей, получив следующий ключ, найти на обратной стороне одной из фотографий слово, имеющее самое прямое отношение к экспозиции. На одном из фото дети ищут слово «техника».

3 задание. Ищем на одном из фото слово «техника». Это слово необходимо зашифровать с помощью алфавита/цифр, чтобы получилась правильная комбинация чисел - ключ к следующему заданию. Для шифровки дети используют русский алфавит, ведя отсчет с буквы А.

(Техника – 20 6 23 15 10 12 1)

4 задание. Ребята подходят к дисковому телефонному аппарату и набирают отгаданный номер. При правильном наборе номера, дети получают голосовое сообщение. (Музыка из мультфильма «Ну, погоди!»).

5 задание. Найти экспонат, который напрямую связан с мультфильмом.

(Электронная игра «Ну, погоди»)

б задание. Дети, вместе с электронной игрой, находят и ключ к б заданию. Это кроссворд, где ключевое слово по вертикали станет следующим ключом в квесте.

По горизонтали:

1. Марка наручных часов, выпущенных в 1946 г. к годовщине великого праздника («Победа»)
2. Модель радиопроигрывателя, выставленного в нашем музее («Ригонда»)
3. Устройство для записи и воспроизведения устной речи (Диктофон)
4. В настоящее время эти машинки заменили персональные компьютеры. О чем идет речь? (Пишущая машинка)
5. История музейного экспоната (Легенда)
6. Устройство для регистрации неподвижных изображений (Фотоаппарат)
7. Координаторное устройство для управления курсором и отдачи различных задач компьютеру (Мышь)
8. Комплекс устройств для передачи движущегося изображения и звука на расстоянии (Телевидение)
9. Южнокорейская международная компания по производству техники и электроники («Самсунг»)
10. Бытовая техника, а в древности нагретый булыжник (Утюг)
11. Носитель информации на магнитной ленте (Кассета)
12. «Необходимость-мать всех изобретений». Кто автор этих строк? (Платон)
13. Тип, марка, образец конструкции (Модель)

По вертикали:

Победа
Ригонда
диктОфон
пИшущая
леГенда
фотоаппаРат
мЫшь
телеВидение
сАмсунг
уТюг
кассЕта
пЛатон
модель

Отгадав кроссворд, участники игры получают ключевое слово - проигрыватель. Ищут данный экспонат с пометкой на нем «ключ». Включают проигрыватель, слушают запись на пластинке. Ребятам необходимо назвать произведение и автора данного произведения, что и служит «тайной старой пластинки», соответственно и разгадкой квеста.

Хранитель: Благодарю вас, ребята, за игру и жду снова для разгадки новых тайн музея.