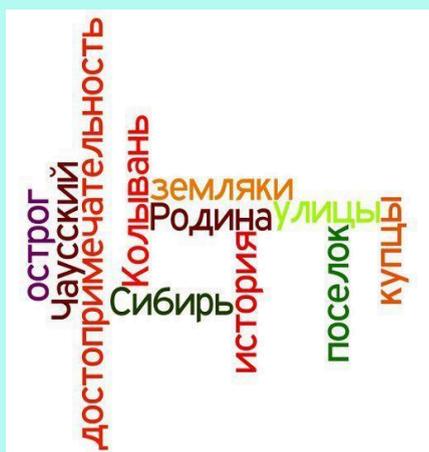


Методический материал

Адрес: НСО, р.п. Колывань,
ул. Советская,40
Директор: Тайлакова Ольга Борисовна
Тел.: 8(38352)54-102
e-mail: kolyvan_bib@sibmail.ru
сайт:www.libklv.ru

*Авторы: зав. сектором обслуживания
Мурзаева Ольга Александровна;
методист Максимова Надежда
Викторовна;
библиотекарь Косинцева Наталья
Александровна*

Колывань 2013



Одним из важнейших событий 2013 года для Колывани стало празднование 300-летия со дня основания Чаусского острога. В рамках этой Колыванская центральная библиотека в мае 2013года организовала и провела квест «Родной свой край люби и знай». Квест - это современная и популярная игра, включающая продвижение по определенному маршруту и требующая от игроков решения логических задач и обязательно знание темы игры. Квест «Родной свой край люби и знай» направлен на пропаганду краеведческих

знаний, популяризацию культурного наследия родного края, привлечение учащихся к делу охраны и сохранения памятников исторического прошлого.

Название: «Родной свой край люби и знай»

Форма проведения: квест.

Цель:

Привлечение молодёжи к изучению истории родного края.

Задачи:

- активизация интересов юных жителей Колывани к историческому прошлому и настоящему поселка;
- популяризация чтения среди молодежи по краеведению;
- воспитание чувства уважения, гордости за своих земляков;
- формирование культурно-исторического сознания молодежи посредством получения и расширения знаний о родном крае, его истории, традициях и культуре.

Участники: команды в количестве 7 человек, созданные при общеобразовательных учреждениях р.п. Колывань в возрасте от 14 до 18 лет.

Подготовка и оборудование:

За два месяца до проведения квеста было разработано положение (Приложение №1) и разослано во все учебные заведения поселка. Обязательным условием игры было прочтение научно-популярных и художественных книг о Колывани.

Для проведения квеста были задействованы специалисты тех организаций и учреждений, которые непосредственно занимаются изучением истории нашего поселка: начальник Отдела архивной службы, экскурсовод Колыванского краеведческого музея. В проведении квест-игры приняли участие специалисты Отдела молодежи. Все выше перечисленные стали координаторами на игровых станциях.

Сотрудники Центральной библиотеки разработали маршрут движения игры, на котором были расположены игровые станции: памятные исторические места и учреждения Колывани.

Для квеста было подготовлено:

- значки с надписью «Знаток родного края»;
- юбилейные ленточки «Чаусский острог 300 лет»;
- пазлы с видом купеческого особняка Колывани; (для создания пазлов использованы сервисы: [JigZone](http://JigZone.com), [JigsawPlanet](http://JigsawPlanet.com)).
- конверт с ориентиром (в зашифрованном виде) с указанием на место, в котором находится следующая игровая станция (Приложение №2).
- маршрутный лист (для команд);
- контрольный лист прохождения станция (для координаторов);

- тубус с гербом Колывани;
- дипломы и благодарности с юбилейной символикой (Приложение №3);
- купеческие костюмы для координаторов на станциях;
- футболка с логотипом «Колывань читай!» для организаторов;
- мультимедийная установка (компьютер, проектор, экран);
- макет Чаусского острога.

Содержание мероприятия:

Перед началом игры все ребята собрались в актовом зале, где и прошло открытие квест-игры.

Слова ведущего: Добрый день ребята!!! Сегодня впервые у нас Колыванском районе проводится квест-игра. Что же такое квест-игра, я думаю, ребята вы знаете что означает слово - квест? Квест в переводе с английского означает – поиск. Это современная и популярная игра, включающая продвижение по определенному маршруту и требующая от игроков решения логических задач и обязательного знания темы игры.

Сегодня тема нашей игры это история поселка и приурочена квест-игра к **300-летию Чаусского острога.**

Сейчас в самом начале я объясню вам все основные правила квест-игры.

За тем пройдет представление команд и будет объявлен старт. И так правила игры:

1. Необходимо соблюдать всеми участниками принцип честной игры, подразумевающий, что игроки умышленно не помогают и не мешают соперникам;
2. Игра включает в себя движение по маршруту, на котором расположены игровые станции;
3. Старт игры – начинается на станции «Библиотека»;
4. В библиотеке каждая команда должна собрать пазлы и чем быстрее они будут собраны, тем лучше для команды, так, как собрав пазлы вы сразу получаете ориентир (в зашифрованном виде) – указатель на место, в котором находится следующая игровая станция;
5. Команда, попавшая на нужную станцию, должна ответить на вопросы для того, чтобы получить баллы для победы в игре;
6. На каждой станции вас будет ждать координатор, который задаст вам вопросы, за каждый правильный ответ будут поставлены баллы в контрольный листок прохождения станций квест-игры «Родной свой край люби и знай». После этого координатор вам выдаст конверт с зашифрованным ориентиром на следующую игровую станцию.

7. Если вы не смогли ответить на вопросы на одной из станции в этом случае вы не получаете не одного балла, но вы все равно получаете следующий конверт с заданием и продолжаете путь по маршруту.

8. На самой последней станции будет спрятан тубус, который найдет только одна команда, которая окажется первой на финишной станции. За это команда получит дополнительные 6 баллов, но победителем становится только та команда, которая набирает максимальное количество баллов за всю игру.

9. Командам для выполнения заданий запрещается использовать интернет, а также заранее подготовленные материалы. В случае если использование интернета или других источников будет зафиксировано, координаторы вправе не засчитывать выполнение задания.

10. Подведение итогов и награждение победителей и участников проходит в пункте старта, в библиотеке.

Обязательным условием Квест-игры является выполнение правил дорожного движения и техники безопасности, которые были прописаны в положении игры. За нарушение этих правил, команда выбывает из Квест-игры.

А сейчас слово командам.

Ход мероприятия: Представление команд включает название команды, девиз и краткую характеристику всех членов команды.

Ребятам вручается символика игры, значок «Знаток родного края», ленточка и контрольный лист прохождения квеста.

Станция №1 (Библиотека).

Задание:

Необходимо собрать пазлы на скорость. Команда, справившаяся с заданием, получает ориентир на следующую станцию (Приложение № 2).

Конверт с зашифрованным местонахождением станции: «Весной 1891 года Колывань готовилась к встрече цесаревича Николая Александровича Романова на его обратном пути через Сибирь из многомесячного путешествия вокруг Азии. Жители Колывани охотно отозвались на это известие. Во всех селах волости были проведены сходы крестьян, на которых принимались общественные приговоры, касающиеся встречи цесаревича. Даже специально для приема цесаревича был построен дом. Но цесаревич Николай по пути из Владивостока в Санкт-Петербург так и не заехал в Колывань, проплыв на теплоходе по р. Оби мимо. Необходимо найти этот дом».

Станция №2

Вопросы:

1. Кому принадлежат эти слова? «От Тырышкиной на Аюше земля возвышается до Чауского острога, где есть старая деревянная крепость, в ней живут старые беломестные казаки, ныне приписные крестьяне к заводам, как и все старожилы. Чауский стоит на изрядном месте при Чаусе. На перевозе оба видны берега каменистые, и берега поросли сосняком, а на низких местах горовица. Дорога лесиста, по рекам бор, а между березник; грунт песчаный»,

2. С началом в 1822 г. городской реформы, в Сибири вводилось новое районирование, и изменялась система учреждений для управления сибирскими губерниями. При первоначальном образовании Сибирской губернии 22 июля 1822 г. был "вновь учрежден город Колывань и назначен он из Чаусского острога". Город получил герб. Что он из себя представлял?

3. 29 октября 1878 года на общественном сходе граждан г. Колывани было принято решение построить новую каменную церковь во имя Покрова Пресвятой Богородицы на Нижней (позже Александровской площади). Как вы думаете что это за церковь? *убиенного государя Александра II церковь имени Александра Невского по плану, утвержденному для церкви Покрова).*

Конверт с зашифрованным местонахождением станции: Найдите здание соборно-приходской школы построенной в 1858 году, в которой в 1915 году обучалось 43 мальчика, затем в этом здании находилась библиотека, а сейчас там хранятся исторические раритеты и предметы старины.

Станция №3

Вопросы: Верно-неверно (выслушав высказывание нужно дать правильный ответ, обосновав его).

1. Основателем Чаусского острога был купец Кривцов.
2. Многие крестьяне из Чаусского острога отлавливали в Барабинской степи диких жеребят, и, выкормив их, употребляли в домашней работе.
3. Касается ли это высказывание жителей Чаусского острога? «с последним санным путем крестьяне уходят в степь или пустыню на расстояние 20 – 30 дней. Заметив холм, насыпанный над языческим захоронением, или скифский курган, они начинают копать его... и иногда в этих могилах находят много золота и серебра, и нередко найденное золото достигает 6 -7 фунтов»

Конверт с зашифрованным местонахождением станции: Нужно найти дом одного из богатых купцов Колывани, на деньги которого была построена церковь Александра Невского, на чердаке этого дома была найдена маска А.С. Пушкина сделанная по заказу купцов к 100-летию поэта.

Станция №4

Вопросы:

1. Знаете ли вы, какое название носили улицы Колывани до революции 1917 года?
2. Какое историческое событие связывает памятник на окраине Колывани (у Подгорского рва) и братскую могилу на площади у церкви Александра Невского.
3. В ноябре месяце в конце 19 – начале 20 века в Колывань съезжались купцы, скупщики и покупатели со всей Сибири на знаменитую ярмарку. Как называлась эта ярмарка?

Конверт с зашифрованным местонахождением станции: Вам нужно найти здание, которое являлось важнейшим объектом коммуникационной инфраструктуры Московско-Сибирского тракта, и было построено одним из первых в "новой" Колывани и до настоящего времени используется по прямому назначению. В этом здании, по пути в Сахалин в 19 веке останавливался русский писатель А.П.Чехов.

Станция № 5

Вопросы:

1. В 1844 году в соответствии с «высочайше утвержденным» планом началось постепенное переселение города на новую площадку, в 8 км к югу от первоначального расположения острога. Какие причины сопутствовали этому переезду?
2. План города был представлен в виде крупной прямоугольной сетки кварталов, ориентированных с юга на север и с запада на восток. По проекту предполагалось сформировать три городские площади – Соборную и две приходских. Ширина улиц была определена в 15 сажней (32метра), а главной улицы, впоследствии названной Московской, - 25 сажней (53,3 метра). В каком году и кем был представлен этот план
3. Купец 1-й гильдии, который занимался торговлей, имел свои магазины в Иркутске, Екатеринбурге и других городах бывшей царской России. Помимо этого у него была крупчатая мельница, мыловаренный и свечной заводы. Он, будучи попечителем церковно-приходской школы, подарил школе здание при храме Александра Невского. Дом, где он жил находится по улице Кирова и реставрируется под Колыванский краеведческий музей, улица, также носила его имя. О ком идет речь.

Конверт с зашифрованным местонахождением станции: Первоначально это был дом знаменитого купца, построившего церковь Покрова Пресвятой Богородицы, позже дом принадлежал купцу Михаилу Демьентивичу, в 1991 году, относительно этого здания был разработан проект по его реставрации и

приспособлении под районную библиотеку. В настоящее время, зайдя в это здание мы можем попасть на вернисаж под изящную музыку великих композиторов.

Станция № 6

Вопросы:

1. Это был центр города Колывани и очень оживленное место. К собору Святой Живоначальной Троицы стекались сотни прихожан, через площадь проходил Московско-Сибирский тракт, здесь размещался огромный базар, церковно-приходская школа городская Дума и управа. А сама площадь была обрамлена домами наиболее богатых людей. О какой площади идет речь? Что сейчас там находится?

2. В каком году было построено первое каменное здание? Что это за здание?

3. Купец ... занимался скупкой хлеба, при которой обвешивал людей: по этикету гиря числилась 2 пуда 10 фунтов. Каким-то образом это мошенничество было вскрыто, и он был отдан под суд. По приговору царского суда в 1880–х годах ему было вынесено наказание: каждый церковный праздник ходить в церковь в чугунных галошах, каковые и были отлиты для него. С тем, чтобы окупиться от этого наказания, он взял на себя обязательство – выстроить церковь и школу, которое он выполнил. О ком идет речь? Где располагалась церковь?

Конверт с зашифрованным местонахождением станции: На территории, названной в честь нашего земляка, Героя Советского союза, найдите памятник подаренный Валерием Лукьяненко колыванцам, встаньте спиной к его обратной стороне и сделайте 53 шага прямо, затем 12 – направо и 9 налево. Найдите «победный» тубус.

Станция № 7

Уважаемые участники квеста «Люби и знай родной свой край» мы ждем Вас в Центральной библиотеке на подведении итогов в 15.00!

Анализ и итоги мероприятия: Ребята шли по одному маршруту, но изначально они были отправлены на разные станции и тем самым не пересеклись не на одной. В игре приняли участие три сборные команды из школ Колывани. Составы команд квеста были сформированы в количестве семи человек. В каждой команде был сопровождающий (представитель школы).

Колывань богата историческими памятниками и конечно маршрут участников пролегал по достопримечательностям поселка, купеческим

особнякам. Идя по маршруту, ребята посетили купеческие дома. На станциях участников квеста ждали персонажи прошлой эпохи, например купец Е. А. Жернаков, который был одним из самых крупных меценатов того времени. Координаторы задавали ребятам вопросы, касающиеся истории Чаусского острога и Колывани, а также вопросы по книгам, которые они должны были прочесть. Тем самым ведущие проводили короткий экскурс в историю нашего поселка. Получив ответы на вопросы у ребят координатор заполнял контрольный лист прохождения квеста «Родной свой край люби знай» и отдавал следующий конверт с зашифрованным заданием. За правильные ответы на каждой станции ребята получали баллы и тем самым стремились к победе. В этот день участники игры прошли 7 станций, включая и библиотеку. Кроме того, поиск станций требовал хорошей физической подготовки. Перед командами стояла задача, пройти все станции как можно быстрее. Победным финишем игры стал тубус, в котором находился герб Колывани. Его то ребята и должны были разыскать. Тубус был найден одной из команд, которая и стала победителем квеста не только по скорости прохождения, но и по количеству набранных баллов.

В состав жюри входили координаторы, встречающие ребят на разных станциях: начальник архива Колыванского района, экскурсовод краеведческого музея; специалисты Отдела молодежи, а также сотрудники библиотеки. Именно они были в образе и исполнили роли жителей Колывани трехсотлетней давности, они задавали участникам вопросы и видели по глазам ребят, что эти моменты останутся у них в памяти навсегда. Участники квеста были в восторге от игры (Приложение № 4), просили сделать эту игру традиционной.

Квест проходил при финансовой поддержке Отдела молодежи администрации Колыванского района. Все участники и победители игры были награждены дипломами и ценными подарками.

Такая форма мероприятий будет продолжена, так как в процессе игры и поиска, мы уверены, что ребята открывают для себя много нового и интересного. Квест-игра «Родной свой край люби знай», была освещена в СМИ (Приложение № 5).

Список использованной литературы:

1. Деловая элита старой Сибири: исторические очерки / А.В. Старцев, В.А. Скубневский, В.П. Зиновьев и др. – Новосибирск: ИД «Сова», 2005. – 264с.
2. Книга памяти по Колыванскому району Новосибирской области: 1941 – 1945. – Новосибирск. – 1995. – 416 с.
3. Колывани 200 лет: буклет. – Новосибирск. – 1997. – 16 с.

4. Колыванский район: буклет. – Новосибирск. -2003. – 10 с.
5. Колывань на Оби и местное купечество // Архитектура городов Томской губернии и сибирское купечество (XVII- начало XX века) . – Томск. – 2011. – С.240-278.
6. Матвеева, Л.Л. Колывань историческая / Л.Л. Матвеева, В.Л. Гусаченко; отв. ред. Л.В. Тимяшевская. – Новосибирск: «Наука», 1996. – 118 с.
7. Новосибирская область: путеводитель – Москва. -2000. – 190 с.
8. О родной земле Колыванской: папка – досье. – Колыванская центральная библиотека
9. Русские остроги 18 века на территории Новосибирской области: учебное пособие. – Новосибирск. – 2003. -44с.
- 10.Тяпкина, О.А. Малые города Западной Сибири во второй половине XIX века: социально-экономическое исследование . – Новосибирск: ИД «Сова», 2008. – 307с.

ПРИЛОЖЕНИЯ

Фотоотчет







Приложение № 1

Положение проведении Квест-игры

о

«Родной свой край люби и знай!»

1. Общие положения

1.1 Квест-игра «Родной свой край люби и знай!» проводится 15 июня 2013 года в п. Колывань.

1.2 Организатор Квест-игры – Колыванская центральная библиотека.

1.3 Работу игровых площадок организуют: краеведческий музей, музыкальная школа, архив.

1.4 Оценку участия команд производит Жюри Квест-игры «Родной свой край люби и знай!».

1.5 Призы предоставляются отделом по делам молодежи администрации Колыванского района.

2. Регламент проведения игры

2.1 Участниками игры могут стать созданные команды при учебных общеобразовательных учреждений р.п. Колывань в возрасте от 14 до 18 лет. Состав команды не более 7 человек.

2.2 Начало игры 27 мая в 12.00.

2.3 Окончание игры 27 мая в 14.30. К этому времени все команды-участники должны сдать свои маршрутные листы с отметками о прохождении всех игровых станций.

3. Правила игры.

3.1 На старте (центральная библиотека) все команды одновременно получают ориентир (в зашифрованном виде) – указатель на место, в котором находится следующая игровая станция.

3.2 Необходимо соблюдать всеми участниками принцип честной игры, подразумевающей, что игроки умышленно не помогают и не мешают соперникам.

3.3 Игра включает в себя движение по маршруту, на котором расположены игровые станции.

4. Победителем Квест-игры становится команда, которая пройдет всю игру максимально быстро и угадает кодовое слово.

5. Инструкция по технике безопасности.

5.1 Для команд школьников (возраст 14-18 лет) обязательно наличие 1–2 взрослых сопровождающих.

5.2 Форма одежды членов команды во время Квест-игры – спортивная, теплая, удобная, обязательно по погоде.

5.3 Обязательным условием Квест-игры является выполнение правил дорожного движения и техники безопасности. За их нарушение команда выбывает из Квест-игры.

5.4 Участники несут личную ответственность за свою безопасность и здоровье во время проведения Квест-игры.

5.5 Использование личного и/или общественного транспорта во время Квест-игры является грубым нарушением – за это назначаются штрафные очки.

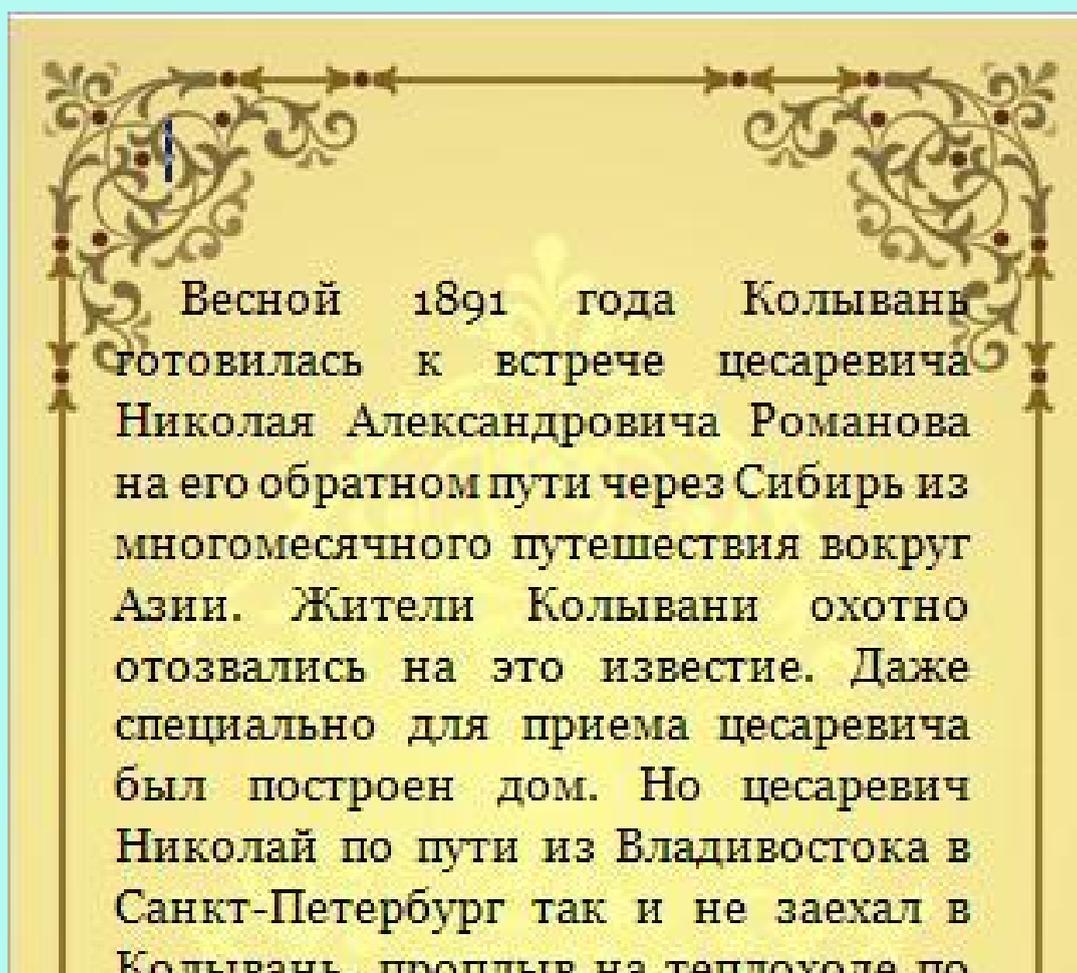
6. Подведение итогов игры.

6.1 Среди команд, прошедших все станции, жюри определяет победителя.

6.2 В 15.00 в Центральной библиотеке проходит награждение победителей и участников Квест-игры.

6.3 Участники команд-победителей награждаются дипломами и ценными призами.

Приложение № 2





Приложение №4

Отзыв участницы квест – игры Потеряевой Марии, учащаяся КСОШ № 2.

Я участвовала во многих играх, спортивных, интеллектуальных, но что два в одном – для меня это было впервые. На квест-игру, посвящённую истории Чаусского острога, от нашей школы выступала команда в составе семи человек. И нашу команду я могу с гордостью назвать – командой, все работали слаженно, посоветовавшись, ждали друг друга на путях, наверное, потому мы и заняли 1 место. Почти до самого начала игры, я думала, что мы просто будем отвечать на вопросы, но все оказалось гораздо интересней. Нам дали маршрутный лист и конверт с зашифрованным названием станции. Станциями были исторические памятники Колывани. Но самое интересное, что помимо разгадки нам нужно было еще и добежать до места. На станциях нас ждали люди из 1713 года, где-то это были дамы, а где-то купцы и смотря на них, представлялось, что мы перенеслись на 300 лет назад. К сожалению, реальность возвращала нас обратно, когда нужно было бежать к следующей станции. В гостях мы побывали у шести исторических героев. Самое запоминающееся, что ключ к победе оказался висющим на дереве, который нужно было найти, и на которое нужно было забраться... Мы устали, но все дошли до конца, наша команда первой вернулась из путешествия...

Не смотря на то, что на улице было тепло, и бегать было тяжело, нам это было интересно. Ведь историю своей малой Родины знать нужно и полезно. Я рада, что поучаствовала в квесте. Я узнала много интересного о зданиях, мимо которых хожу почти каждый день, оказывается, у них у каждого есть своя история, судьба. Я прочитала книги об историческом прошлом Колывани, о существовании некоторых книг я даже не знала. Это престижно знать о своем крае чуть больше. Квест – игра - познавательное мероприятие и это здорово, что она прошла в нашем поселке.

КУЛЬТУРА

КВЕСТ - это здорово!

Квест - это современная и популярная игра, включающая продвижение по определенному маршруту и требующая от игроков решения логических задач и обязательно знание темы игры.

В Кольванской центральной библиотеке впервые прошел квест «Родной свой край люби и знай».

Как нам рассказала заведующая сектором обслуживания О. А. Мурзаева, в игре приняли участие три сборные команды из школ Кольвани. Участникам квеста необходимо было пройти по разработанному маршруту, расшифровать ориентиры. Выполняя задания, ребята посетили купеческие дома Жернакова, Кривцова, Пастухова, краеведческий музей, архив и почту, где в 19-м веке останавливался сам А. П. Чехов. На станциях их ждали персонажи прошлой эпохи, в роли которых выступали члены жюри В. П. Полева, начальник архива Кольванского района, Н.

И. Зацепина, экскурсовод краеведческого музея; специалисты отдела по делам молодежи Т. Веденева и И. Беляева, а также сотрудники библиотеки Ю. Эрмих и Н. Косинцева.

Перед командами стояла задача пройти все станции как можно быстрее. Победным финишем игры стал тубус, в котором находился герб Кольвани. Его-то ребята и должны были разыскать в парке имени Пичугина.

В заключение игры директор МКУ «Кольванская ЦБС» О. Б. Тайлакова поздравила команды с успешным завершением квеста и вручила диплом победителей команде «Краевед» КСШ № 2 и Благодарственные письма участникам.

- Квест-игра удалась, и мы не жалуем останавливаться, - отмечают организаторы. - Такая форма мероприятий будет продолжена, так как в процессе игры и поиска, мы уверены, что ребята открывают для себя много нового и интересного.

- Я участвовала во многих играх, - дополняет рассказ организаторов одна из участниц команды-победителя Мария По-

терева, - спортивных, интеллектуальных, но что два в одном - для меня это было впервые». На квест-игру, посвященную истории Чаусского острога, от нашей школы выступала команда в составе семи человек. И нашу команду я могу с гордостью назвать командой, все работали слаженно, посоветовавшись, ждали друг друга на путях, наверное, потому мы и заняли первое место. Почти до самого начала игры я думала, что мы просто будем отвечать на вопросы, но всё оказалось гораздо интересней. Нам дали маршрутный лист и конверт с зашифрованным названием станции. Станциями были исторические памятники Кольвани. Но самое интересное, что, помимо разгадки, нам нужно было еще и, добежать до места. На станциях нас ждали люди из 1713 года, где-то это были дамы, а где-то купцы, и, смотря на них, представлялось, что мы перенеслись на 300 лет назад. К сожалению, реальность возвращала нас обратно, когда нужно было бежать к следующей станции. В гости мы побывали у шести исторических героев. Самое запо-



Команда-победитель «Краевед» КСШ № 2 и организаторы КВЕСТа.

минающееся, что ключ к победе оказался высаящим на дереве, который нужно было найти, и на которое нужно было забраться... Мы устали, но все дошли до конца, наша команда первой вернулась из путешествия... Несмотря на то, что на улице было тепло и бегать было тяжело, нам это было интересно. Ведь историю своей малой родины знать нужно и полезно. Я

рада, что поучаствовала в квесте. Узнала много интересного о зданиях, мимо которых хожу почти каждый день, оказывается, у них у каждого есть своя история, судьба. Это престижно знать о своем крае чуть больше. Квест-игра - познавательное мероприятие, и это здорово, что она прошла в нашем поселке.

Подготовила
Татьяна КУРНОЦОВА.

Квест – это здорово! // Трудовая правда. – 2013. - 13 июня. – С.4.

