

МУ «Музейное объединение» МОГО «Ухта»
Историко-краеведческий музей с музеем-квартирой А.Я. Кремса

Фольклорное наследие народов России
Квест по залу «Этнография народа коми»
«Вошӧм нывка»

Автор:

Пащак Татьяна Андреевна

Зав. отделом этнографии

Республика Коми, г. Ухта, ул. Мира 5 «б»

Тел. 8-912-141-94-09

destanya@yandex.ru

1. Тематика

Фольклорное наследие народов России

2. Тема/название занятия (тема раздела программы)

Квест по залу этнографии «Вошӧм нывка» (перев. с коми – «Потерянная девушка»)

3. Цели, задачи.

Цель проведения квеста – приобщение молодежи к истории и фольклору народа коми через игру.

Задачи квеста:

- создание нового игрового молодежного пространства в Историко-краеведческом музее;*
- популяризация истории родного края;*
- развитие у молодежи творческих и познавательных способностей через квест-игру.*

4. Рекомендуемый возраст детей/студентов

От 15 лет.

5. Продолжительность занятия

Не более 45 минут.

6. Место проведения занятия

Тематический зал в Историко-краеведческом музее «Этнография народа коми»

7. Опорные понятия (понятийный словарь)

Квест (английское “quest”, поиск) – это разновидность игр, в которых участник проходит по запланированному сюжету, стремясь выполнить какое-то поручение (задание).

8. Вещный ряд

Экспонаты зала «Этнография народа коми» Историко-краеведческого музея.

9. Методический репертуар занятия:

Квест-игра, загадки, задания на логическое мышление.

10. Научно-методические пособия

Иллюстрированные задания в конвертах в тематическом оформлении, фотографии.

11. Сценарий занятия.

Всех участников приглашают посетить один из залов «Историко-краеведческого музея», а именно — «Этнография народа коми». В этом зале их встречает экскурсовод и произносит следующее:

- «Сказки — один из наиболее распространенных жанров в фольклоре коми. Главными героями являются простые люди, выходцы из народа, обладающие смелостью, решительностью и добротой. Хорошие сказочники пользовались у коми большим уважением, их часто приглашали к себе жители соседних деревень.

Обычно сказки рассказывали в часы отдыха в охотничьих избушках, на лесозаготовках, а также по вечерам зимой и в домашней обстановке. Сказочников-профессионалов у коми немного, но почти каждый житель умел рассказывать их.

В сказочном репертуаре коми действующими лицами выступают колдуны, знахари, лешие и водяные»

Ребятам выдается записка с посланием №1:

- «В седой древности, на берегах Печоры и Ижмы рассеянно жили полудикие чудские племена. Не знали они хлебопашества, питались от промысла зверей и рыб, поклонялись богам каменным и деревянным. И вот однажды случилась у них беда большая. Раз у старшины одного из чудских селений пропала без вести единственная дочь. Проходит день, два, проходит неделя — прекрасной девушки нет, как нет! Мать ее все глаза выплакала, отец и жених исходили все окрестные селения и леса, но не нашли нигде дочери своей. Вот и пришлось им к людям за помощью обратиться. Узнать, кто украл единственную красавицу».

Здравствуйте, друзья! Вы находитесь в коми-избушке. Здесь спрятаны для Вас сложные задания. А вам как орешки их всех расцелкать нужно, и до истины добраться поскорее. Но время-то нынче ограничено. За 60 минут вам необходимо собрать 4 слова-подсказки, которые помогут ответить на главный вопрос – «Кто же украл дочь старшины?».

Ну а первое задание вы найдете, отгадав коми-загадку:

Берестяной мальчишка, вместо шляпы крышка. Людям очень помогает, всякую пищу сохраняет.

(Ответ: берестяной туес. В этом туесе ребята найдут послание №2 с иллюстрацией)

Текст записки:

Отлично! Вы молодцы. А теперь взгляните на этот предмет (фото 1). Найден он был в конце второго тысячелетия нашей эры, в 1975 году, на берегу реки Вычегда в районе села Сторожевск.

Как вы думаете, что это за предмет? Тарелка такая? А, может быть, элемент украшения?

А самое главное, что вам нужно найти животных, которые изображены на этом предмете среди моего списка:



- Ящерица

-Лиса

-Зубр

-Белка

-Росомаха

-Лось

-Медведь

-Крокодил

-Ворона

Сколько животных вы нашли?

-умножьте эту цифру на 3,

- разделите на 6,

-возведите ее в четвертую степень и найдите мешочек с конечной суммой, там лежит первое слово-подсказка

(Ответ:

$4*3=12$, $12/6=2$, два в четвертой степени = 16

Для ребят будут выставлены мешочки с цифрами 16, 8, 81, 0, 32)

В мешочке под цифрой 16 будет лежать послание №3.

Текст записки:

Это Коми промысловый календарь – случайная находка в селе Сторожевск (Корткеросский район). Артефакт был найден на берегу реки Вычегды в 1975 году Латкиным Н.А. – обычным жителем. На кольце, в едином круге, фигурки девяти различных животных. В основу деления года на периоды («месяцы») положены годовые биологические ритмы промысловых животных: период медведя – 22.03-27.04, период оленя – 28.04-02.06, период горностая – 03.06-04.07, период россомахи – 05.07-09.08, период лося – 10.08-04.10, период выдры – 05.10-19.12, период лисицы – 20.12-24.01, период белки – 25.01-21.02, период куницы – 22.02-21.03.

Охотники часто пользовались этим предметом. И, кстати, охотой могли заниматься только мужчины. Ну, а так как ты нашел это послание, на тебе первое слово-подсказку ЧЕЛОВЕК.

Ну а найти следующее задание вы сможете с помощью хитрой загадки:

Корова маленькая, а молоко никогда не исчезает.

(Ответ: рукомойник. В нем ребята найдут мешок с пазлами (фото 2) и посланием №4)



Текст записки:

Ну что, вам снова повезло? В этом мешке лежит пазл, который вы должны собрать и понять, что же объединяет эти четыре иллюстрации? Это и будет ваше второе слово-подсказка.

На оборотной стороне пазла написана загадка, где лежит следующее задание.

- Четыре брата живут под одной крышей.

Ответ: стол.

Под столом ребята находят послание № 5.

Текст записки:

Неужели вы еще здесь? Даже не верится, что у вас получается отгадывать эти сложные задания! Я уверен, что дальше не пройдет, потому что следующий этап вам явно не под силу. Попробуйте понять, кто описывается в этом предложении:

- Вöлі ыджыд кыдзи шань коз,кыдз пуяс вöлісны сылы пельпомöдз.

Ну а если, не знаете коми-язык — словарь вы найдете там:

- Из бересты плетут, в лес меня берут, на плечах несут.

Ответ: пестерь. За пестерем будет лежать коми-русский словарь.

С помощью словаря ребята переводят текст на русский:

Был он высок как добрая ель, березы были ему по плечу.

(Ответ третьего слова-подсказки – ВЕЛИКАН)

В словаре находят послание №6:

А теперь тебе нужно найти предмет, в котором спрятаны подсказки для следующего задания.

- Этот предмет не высок и не мал,

Не унести на одной лишь руке

Ты оглянись, осмотри этот зал,

Задания спрятаны в

Ответ: в сундуке.

В сундуке находят последнее послание №7.

И некоторые предметы.

Текст письма:

Ну что? Устали? Выдохните и вдохните обратно.

Перед вами 4 предмета (пакет лимонной кислоты, зажигалка, бумага, ручка). Все они представлены здесь не случайно, тебе нужно воспользоваться некоторыми из них, чтобы отгадать последнее слово-подсказку.

Ребята нагреют бумагу, и там проявится слово — РАЙДА.

Таким образом, у команды получились слова: ЧЕЛОВЕК, ЛЕС, ВЕЛИКАН, РАЙДА.

Не трудно догадаться, что все это относится к коми-сказкам. Очень популярным в фольклоре коми был персонаж – ЯГ-МОРТ (что означает на коми языке «Лесной человек»).

Это и станет ответом на главный вопрос – «Кто украл красавицу дочь у старшины» После того, как ребята назовут правильно имя героя, экскурсовод расскажет краткую историю сказки о Яг-морте.

Яг-Морт!

Никто не знал, какого роду-племени Яг Морт, никто не ведал, откуда появился он возле чудских жилищ. Яг Морт жил в глубине дремучего леса, в недоступных чащобах, рассеянных по пустынному побережью реки Кучи, и появлялся в селениях только для грабежа и убийств. Он уводил, резал скот, похищал жен и детей. Ненависть Яг Морта ко всему живому простиралась до того, что он часто без всякой причины убивал встречного и поперечного.

Раз у старшины одного из чудских селений пропала без вести единственная дочь, красавица Райда. Проходит день, два, проходит неделя — прекрасной Райды нет, как нет! Мать ее все глаза выплакала, отец и жених исходили все окрестные селения и леса, но не нашли нигде Райды.

Вот кликнули клич, созвали народ, объявили горестную утрату, и все, старые и малые, единогласно утвердили, что весеннему цветку, Райде, нельзя так рано увянуть, если она исчезла, это непременно сделано Яг Мортом.

И вот составилось ополчение: ратники вооружились луками, копьями, топорами — кто чем мог, и двинулись в поход — сто против одного! Но этот один был не простой человек, а силач необыкновенный, страшный разбойник, и вдобавок колдун, чернокнижник.

Неизвестно, долго ли парни таились в засаде, но вот однажды видят: Яг Морт переходит вброд Ижму, прямо напротив того места, где они притаились, и казалось, идет прямо на них. Тут не одно чудское сердце забилося от страха, но трусить было уже поздно, и, лишь только злодей ступил на берег, копья, стрелы, камни градом посыпались на него из чащи леса. Изумленный столь внезапным нападением, ошеломленный первыми ударами, разбойник на минуту остановился... Чудины окружили его со всех сторон, и началась страшная битва... Яг Морт долго, с яростным ожесточением отбивался от толпы озлобленных противников.

Он повел их в самую чащу леса, где на высоком берегу Кучи выкопана была огромная пещера, бывшая убежищем Яг Морта. Близ устья этой пещеры, на большой груде костей лежали обезображенные останки прекрасной некогда Райды...

12. Библиография по теме и использованная литература.

- *В.Н. Белицер «Очерки по этнографии народов коми»;*
- *В.В. Филлипова «Традиционная культура народа коми»;*
- *«Коми фольклор» Часть 1. Календарные обряды и поэзия;*
- *«Коми народные сказки на русском языке»;*

13. Приложение:

Поиск и разработка новых форм взаимодействия музея с посетителями являются основными задачами музея, который стремится соответствовать требованиям современного общества. Для этого вместо отдельных музейных лекций, экскурсий, бесед, на первый план выдвигается необходимость создания образовательных программ, направленных на социализацию и развитие личности.

Квест (английское “quest”, поиск) – это разновидность игр, в которых участник проходит по запланированному сюжету, стремясь выполнить какое-то поручение (задание).

Проведение квест-игры в музее стало особенно популярно в последнее время. Сегодня специалисты по-разному оценивают эффективность игр в усвоении учебного материала. Если при лекционной подаче материала усваивается не более 20% полученной информации, то в игре – до 90%, поэтому авторы различных игровых методик настаивают на их применении. Это означает, что музейный квест является более эффективной формой, чем традиционная экскурсия.

Идея квеста заключается в преодолении участниками заданного маршрута и одновременном получении новых знаний. Для этого необходимо постепенно отгадывать загадки и находить в пространстве музея необходимые предметы. Найденный предмет содержит новую загадку и т.д. Разгадки продвигают участников к конечной точке маршрута. Все задания квеста являются тематическими.

Осваивая игровое пространство и пребывая в свободном поиске, участники находят источники информации, осмысливают и перерабатывают её, накапливая знания.

ссылка на видео квеста, который участвует в конкурсе -

https://www.youtube.com/watch?time_continue=4&v=a0PnLDGI3Ao