

# QR - квест

## «Чи знаємо ми Тараса?»

*Для учнів 9 класу*



**Тема:** Чи знаємо ми Тараса?

**Мета:** поширювати знання учнів про життя і творчість Т.Г. Шевченка, сприяти вихованню національної самосвідомості, формувати у дітей уміння працювати в команді, розвивати здатність до взаємодії, розвиток пошукових вмінь та навичок (за допомогою мережі Інтернет), формувати громадянську і загальнокультурну компетентності, бажання читати твори Т. Шевченка, збагачувати словниковий запас, розвивати творчі здібності, виховувати любов до національної культури, прагнення бути справжніми українцями, виховувати почуття гордості за Україну.

**Учасники:** учні 9 класу

**Обладнання:** смартфон з програмою розпізнавання Qr-коду, доступ в Інтернет, маршрутний лист гри, роздатковий матеріал для проходження станцій



## Інструкція для учнів

- ❖ Квест розрахований на проведення під час Шевченківського тижня;
- ❖ Змагання починається з моменту отримання завдання;
- ❖ Завдання виконуються лише на перервах та в позаурочний час (кожний день є тематичним, відповідно до станцій);
- ❖ Відповідаючи на питання, скористайтеся Інтернетом;
- ❖ Рухаючись по маршруту, дотримуйтеся техніки безпеки;
- ❖ Для квесту потрібно мати смартфон з програмою розпізнавання qr-коду та доступ в Інтернет;
- ❖ Результат зараховується при наявності виконання і здачі всіх бланків завдань;
- ❖ Штрафна санкція – 5 балів за порушення будь-якого пункту даної інструкції.

## Оцінювання

**Зупинка 1. Біографічна** - 20 б.;

**Зупинка 2. QR-кросворд** – 20 б.

**Зупинка 3. QR-вікторина «З якого твору?»** – 20 б.;

**Зупинка 4. Диво-хмара** – 20 б.

**Зупинка 5. Мистецька** - 20 б.

**Зупинка 6. Автопортрет** -20 б.

**Зупинка 7. Цікава математика** – 20 б.

- ❖ Додатковий бонус за швидкість виконання завдань, дотримання правил гри – від 5 до 10б.
- ❖ **Максимальна кількість балів – 140 б.**

Успіхів!

## Хід квесту

### I. Організаційний момент

#### *Вступне слово вчителя*

Доброго дня усім присутнім, а також тим, хто вирішив спробувати свої сили в літературному квесті!

Американо-англійський поет Томас Стернз Еліот зазначив, що великі поети ніколи не помирають, бо це взагалі не люди, а великі душі. Таким і є для кожного із нас Тарас Шевченко. Наш літературний квест проходить у час, коли вся Україна вшановує річницю дня народження славного Кобзаря. Гра має назву «Шлях до Тараса. Пізнаємо великого генія», тому що я б хотіла, щоб ви усі разом, і кожна команда зокрема, пригадали великого Тараса Шевченка, вкотре усвідомили значимість його постаті для українського народу, щось відкрили для себе нове у цій величній особистості і гідно, за словами В. Зінкевича, «пройшли шлях до Тараса».

Упевнена, що ви успішно подолаєте усі випробування квесту, і ми вже скоро зустрінемося на цій же станції, щоб привітати вас з перемогою. У пригоді вам стануть ваші знання біографії та творів Тараса Шевченка, а також логіка, витримка, кмітливість, згуртованість та бажання перемогти. То пізнаємо по-новому великого генія!

### II. Повідомлення теми та мети заходу, ознайомлення з правилами гри

Мета нашого сьогоднішнього заходу перевірити наскільки ви знаєте життєвий і творчий шлях Тараса Шевченка. Для цього ми проведемо гру-квест під назвою «Шлях до Тараса. Пізнаємо великого генія!». Кожна з команд отримає маршрутний лист гри, де вказано порядок та місцезнаходження станцій квесту. На кожній із станцій вас чекатиме її директор із різноманітними завданнями. *(Роздача маршрутних листів командам)*. Після проходження останньої зупинки команди повинні повернутися до мене для підбиття підсумків та оголошення результатів квесту. Перемагає команда, що виконала всі завдання, по-перше, швидше за інших, по-друге, отримала найвищі оцінки за пройдені завдання.

### III. Основна частина.

# Зупинка1. «Біографічна»

## Завдання:

1. За інформацією, яку ви отримаєте після опрацювання QR-кодів, складіть ментальну карту «Життєвий і творчий шлях Т.Г. Шевченка»



Дитинство

Родина

Брати і  
сестри

Військова  
служба

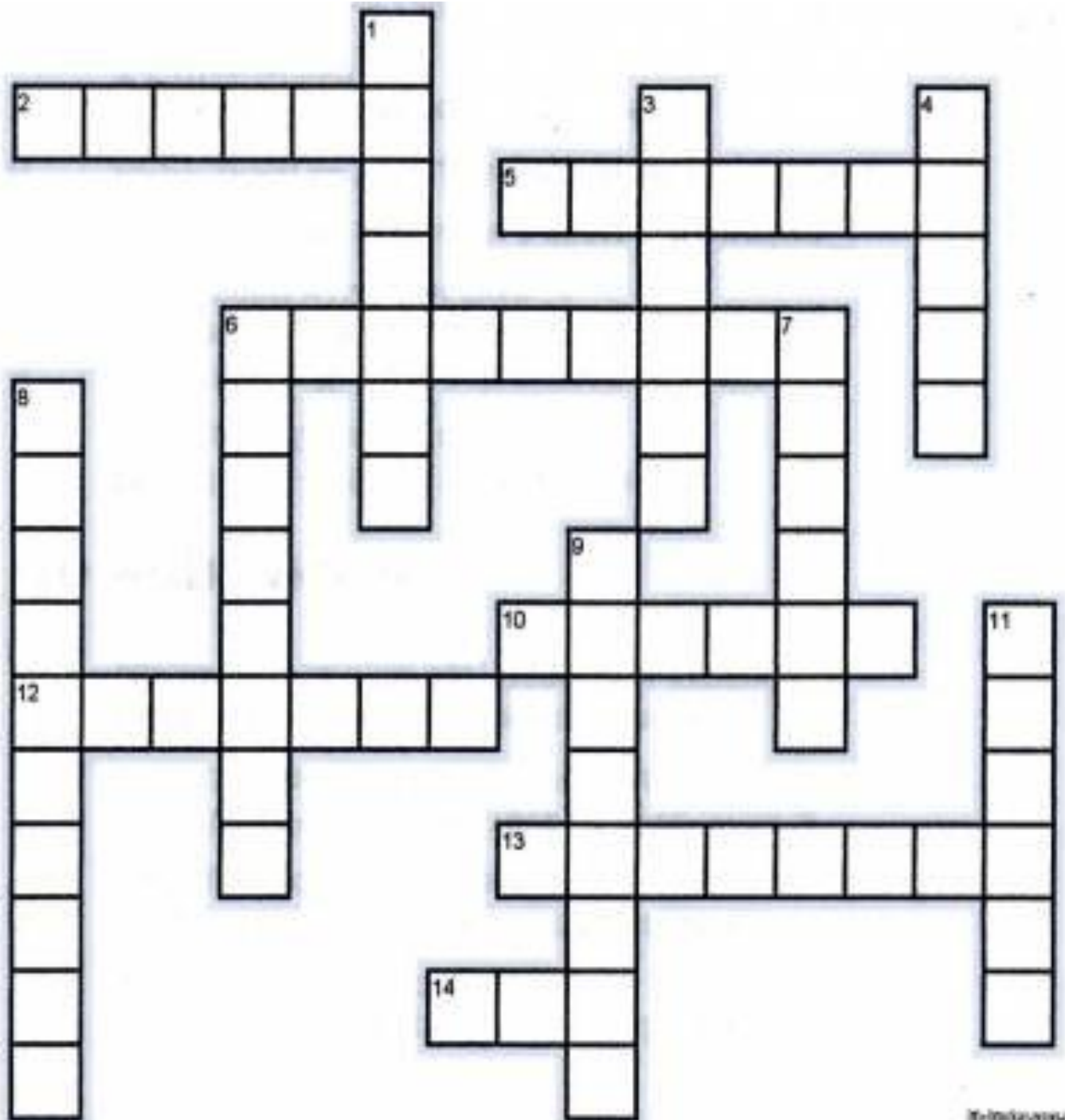


Юність

Арешти

Подальше життя.  
Смерть

## Зупинка 2. Qr-кросворд



По горизонталі:



По вертикалі:



## Зупинка 3. «З якого твору?»

1. Просканувавши QR-код, вкажіть назву твору, з якого взято цитату.



1.



2.



3.



4.



5.



6.

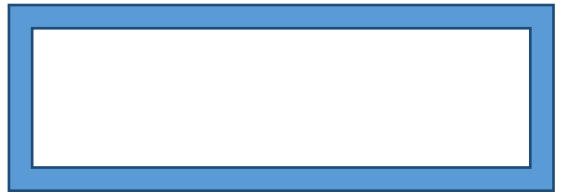


7.



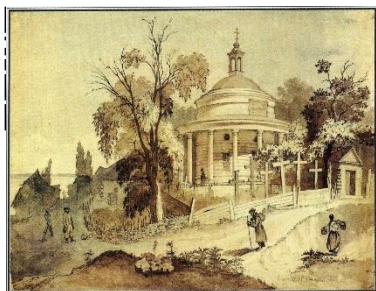
8.





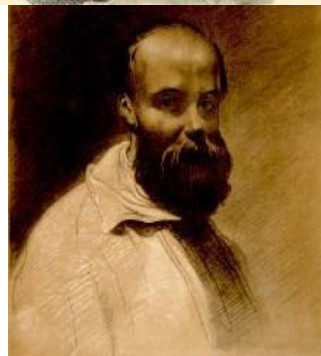
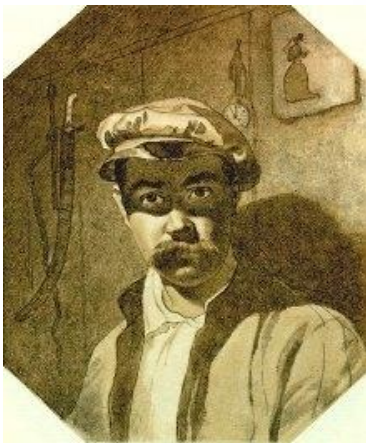
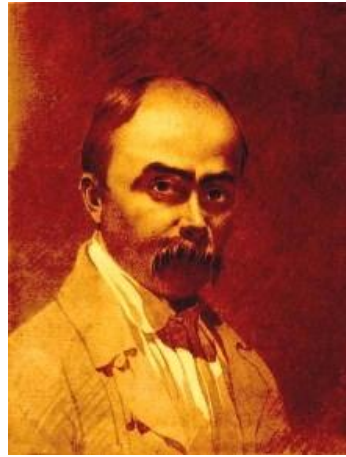
## Зупинка 5. «Мистецька»

Просканувавши QR-коди, доповніть картини Т. Г. Шевченка інформацією про них.



Розставити автопортрети в хронологічному порядку.





**Зупинка 6. Автопортрет.**

## Зупинка 7 . «Цікава математика»

### 1. На останньому етапі проходження квесту ми з вами проведемо змагання «Цікава математика»

1. У якому році побачила світ збірка Т.Г. Шевченка «Кобзар». Знайдіть значення виразу і дізнайтеся рік.

$$(25 \times 6 - 47) \times 20 - (115 + 985) \times 8 : 40$$

Відповідь: 1840.

2. Задача.

Наприкінці березня 1847 року почалися арешти членів Кирило-Мефодіївського товариства. Т.Г. Шевченка заарештували 5 квітня на Дніпровській переправі, коли він повертався до Києва та відібрали збірку «Три літа». Скільки років, місяців і днів було Шевченкові на той час?

Відповідь: 33 роки 0 місяців 27 днів.

3. Скільки творів містила перша збірка Т.Г. Шевченка «Кобзар»?

Знайдіть значення виразу і дізнайтеся рік.

$$(76 \times 83 - 257) : 3 - (158 \times 13 + 1964) : 2$$

Відповідь: 8.

4. Задача.

Свій цикл поезій «В казематі» Т.Г. Шевченко створив будучи ув'язненим в казематі «Третього відділу» в Петербурзі. Ця подія в його житті відбулася 17 квітня 1847 року. Скільки років, місяців і днів було Шевченкові на той час?

Відповідь: 33 роки 1 місяць 8 днів.

### IV. Підсумок заходу

*Журі гри підраховує кількість балів кожної команди.*

*(Визначення переможців та нагородження їх дипломами)*

### *Заключне слово вчителя.*

Після проведеної гри я переконалася в тому, що ви дуже добре знаєте життєвий і творчий шлях Тараса Шевченка. Проведення даного квесту допомогло вам дізнатися багато чого нового і цікавого. Я переконана в тому, що ви по-новому відкрили для себе постать Т. Шевченка.

