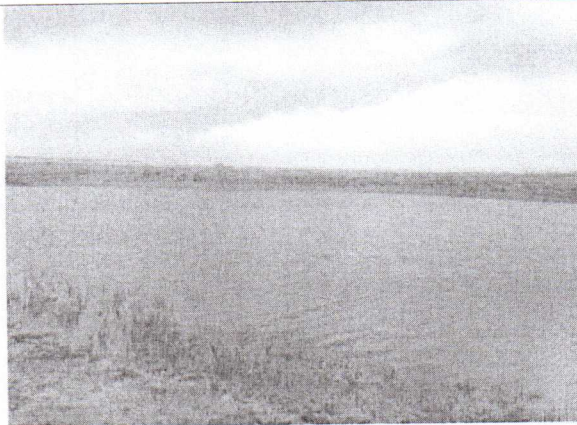
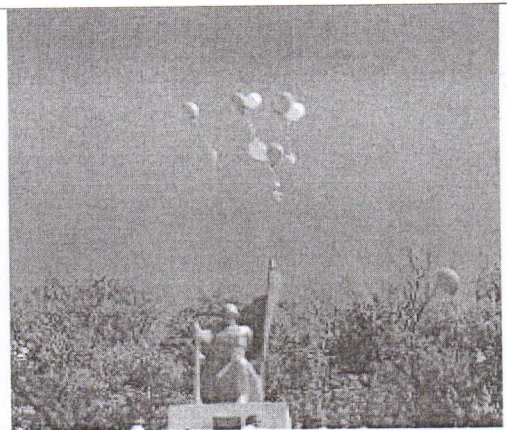


**КУЛЬТУРНЫЙ ДНЕВНИК ШКОЛЬНИКА САРАТОВСКОЙ  
ОБЛАСТИ**



**МОУ «Бобылевская ООШ  
с.Бобылевка Романовского района  
Саратовской области»**



**ученика 6 класса Найденова  
Вадима**





## Раздел 1

### Каменная летопись края

*Из древних чудесных камней  
сложите ступени грядущего.*

*Н.К. Дерих*

Приезжая в первый раз в тот или иной город, каждый из нас знакомство с ним начинает с его архитектуры. Мы осматриваем улицы, площади, отдельные здания. Именно они прежде всего говорят нам о характере и облике города, его архитектурных особенностях, ведь архитектура – это способность человека закреплять в материальных формах чувство эпохи.

#### ЗАДАНИЯ



1. Сфотографируй понравившееся тебе архитектурное сооружение своего города (другого города, в котором ты бывал (-а)) и размести здесь фотографию.



2. Чем привлекательно, чем запоминается это архитектурное сооружение? Опиши свои впечатления.

Свято-Троицкий храм В 1838 (по другим данным, в 1836) году в селе Рязанов Брод (ныне – Бобылевка) тщанием г-на Львова была построена каменная, теплая церковь, с каменной же колокольней. Вокруг церкви была устроена кирпичная ограда. Престол в ней был один — во имя Пресвятой Живоначальной Троицы. В храмовый комплекс входили также две каменные сторожки, соединенные с храмом. В штате причта были священник, диакон и два псаломщика, дома для причта церковные, каменные. В селе была земская школа. С 1875 года в приходе существовало церковно-приходское попечительство. К Троицкой церкви была приписана однопрестольная деревянная холодная кладбищенская церковь в честь Казанской иконы Божией Матери, построенная в 1836 году тщанием г-на Львова и прихожан.



3. Составь маршрут передвижения по городу (селу) к этому архитектурному сооружению.

С.Бобылевка

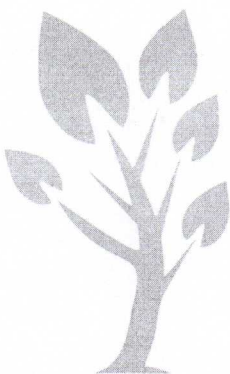
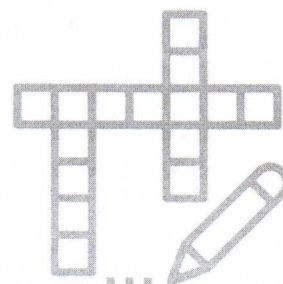
1. Начало маршрута: \_\_\_\_\_
2. Р.п.Романовка \_\_\_\_\_
3. С.Подгорное \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_
5. \_\_\_\_\_



4. Придумай квест по теме «Архитектурное сооружение моего города (села)» и предложи поиграть в него одноклассникам.

**Квест** – это игра, в которой есть сюжет и задания. Цель квеста – выполнить командой задания и прийти к обозначенной цели (в нашем случае – к архитектурному сооружению). Такой поиск можно организовать возле школы, в парке. Обязательное условие – наличие деревьев, кустов, травы. Локации (листы, конверты) с заданиями не обязательно должны быть далеко друг от друга, пусть они даже будут все в поле зрения. Участники все равно наперед не знают, в каком порядке они будут проходить этапы. Квест может быть с разными поисковыми заданиями, главное – они должны быть интересными. Обычно в квесте четыре этапа. Например, такие (но ты можешь придумать содержание каждого этапа и сам(-а)):

**Первый этап.** Понадобятся: конверт, лист бумаги с заданиями кроссворда, лист с самим кроссвордом, ручка, карандаш или фломастер. Кроссворд и задания к нему прячем в конверт. Конверт должен быть в руках ведущего перед началом квеста. Отгаданным ключевым словом кроссворда должно стать название следующего пункта, к которому должны двигаться ребята.



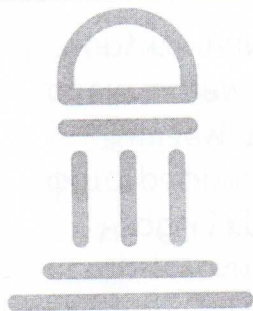
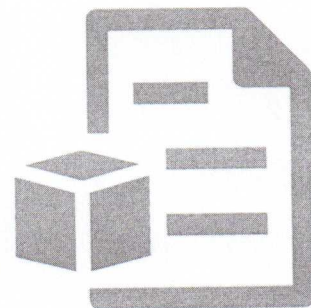
**Второй этап.** Понадобятся: файл, распечатанное изображение архитектурного сооружения (или чего-либо иного, имеющего отношение к архитектуре), распечатанные и вырезанные слова и слоги, прищепки или скрепки, на которые слова и слоги крепятся к кусту. Ищем дерево, рядом с которым растет куст (или отдельно растущий куст). Изображение архитектурного сооружения (или чего-то иного) и текст задания прячем в файл. Файл крепим к дереву или к кусту веревкой, кнопкой, скотчем. Слова и слоги крепим к кусту прищепками в произвольном порядке (не обязательно все вешать на виду, чтобы было интереснее!); несколько из них прячем вглубь куста. Отгаданное название архитектурного сооружения должно стать следующим пунктом, к которому направятся твои одноклассники.



## Раздел 1

### Каменная летопись края

**Третий этап.** Понадобятся: файл, распечатанное изображение скульптуры (фонтана, игровой площадки, спортивной площадки, т.е. того, что есть в парке или возле школы), конверт с заданием, несколько спичечных коробков или капсул от киндер-сюрприза, распечатанные подсказки и несколько пустых записок, которые прячутся в спичечные коробки. В файл кладем изображение скульптуры (фонтана, игровой площадки, спортивной площадки), текст задания (какую-то загадку) и крепим его к дереву. Коробков должно быть больше, чем подсказок. В некоторых будут записки с подсказками, а в некоторых – пустые листики бумаги. Это усложнит процесс поиска и сделает его интереснее. Коробки прячем тщательно, для этого желательно поискать высокую траву. Спичечные коробки можно заменить капсулами от киндер-сюрпризов. Результат разгадки: пункт дальнейшего следования.



**Четвертый этап.** Понадобятся: файл с изображением искомого архитектурного сооружения (но изображение разрезано на части), конверт с распечатанным заданием (собрать все пазлы в целое), несколько одинаковых кусочков картона с буквами (названием этого архитектурного сооружения). На каждом кусочке картона – одна буква. Из букв ребятам нужно составить слово «школа» или «библиотека», или «музей» (то здание, которое они ищут), предварительно собрав изображение этого архитектурного сооружения из пазлов.

**Финалом** квеста становится обнаружение искомого архитектурного сооружения и, возможно, награждение ребят (может быть, маленькими изображениями этого сооружения, календариками с его фотографиями и т.д.).

Помести здесь фото одноклассников, играющих в квест, придуманный тобой.

