**Администрация Бутурлинского муниципального округа**

**Нижегородской области**

IV Всероссийский педагогический конкурс

«Воспитание патриота и гражданина России 21 века»

**Квест-игра «Вспомним подвиги Отечества»**

**Номинация: «Лучшая методическая разработка по патриотическому воспитанию»**

Автор: Тараканова

Анна Васильевна,

педагог-организатор

МАОУ Бутурлинской СОШ

имени В.И. Казакова

р. п. Бутурлино

2024 год

Цель: сохранение исторической памяти и ознаменование 79-летию Победы в Великой Отечественной войне 1941-1945 годов.

Задачи:

- формирование нравственного отношения к историческому героическому прошлому,повышение информационной и коммуникативной компетентности учащихся по данной теме;

- развитие способности учащихся анализировать содержащуюся в различных источниках информацию о событиях и явлениях прошлого и настоящего, руководствуясь принципом историзма;

- развитие навыков самостоятельного творческого мышления и письменного изложения собственных мыслей;

- создание условий для позитивного общения детей вне учебных рамок;

- учить детей работать в команде, подчиняться определенным правилам;

- воспитание у учащихся толерантного отношения к окружающим и формирование чувства патриотизма, любви к Родине, гордости за свою страну на примере героических поступков людей в военное и мирное время;

- воспитание чувства коллективизма и товарищества.

Методы:

- методы формирования сознания (беседа, объяснение);

- наглядный (презентация);

- практический (работа с кейсом, разработка дорожной карты события (мероприятия), коллективно-творческое дело по изготовлению «Открытки Победы»);

- поисковый (поиск информации о военных плакатах, памятниках Победы городов-героев);

- методы эмоционального воздействия (поощрения);

- кейс-технологии (метод ситуационного анализа).

Обоснование выбора темы и формы мероприятия

Воспитательное мероприятие проводится для формирования нравственного отношения к историческому героическому прошлому,повышения информационной и коммуникативной компетентности учащихся в период Великой Отечественной войны. Готовясь к игре и участвуя в ней, ребята вспомнят о различных сражениях, об известных исторических личностях и о важности тех событий, которые произошли во время Великой Отечественной войны. Игра помогает развить в детях чувство ответственности, патриотизма, гордости и долга перед людьми, совершившими подвиг. Она помогает подрастающему поколению сплотиться и выявить истинные нравственные ценности.

Квест-игра приурочена к 79-летию Победы в Великой Отечественной войне 1941-1945 годы.

Воспитательное мероприятие помогает подрастающему поколению сплотиться, объединиться в одну большую семью - одну команду. Команда - это одно из ключевых слов Общероссийского общественно-государственного движения детей и молодежи «Движение первых», ведь все дела движения предполагают коллективное решение, то есть работу в дружной команде сплоченных одной идеей школьников.

Форма проведения воспитательного мероприятия – квест-игра. Понятие «квест» (от англ. quest – поиски) обозначает игру, требующую от участника решения умственных задач для продвижения по сюжету. Это игра, в которой задействуются одновременно интеллект участников, их воображение и творчество, аналитические способности и коммуникативные качества. Участники учатся договариваться друг с другом, распределять обязанности, действовать вместе, сопереживать и помогать.

Учет возрастных особенностей

Данное мероприятие соответствует возрастным и психологическим особенностям детей, направлено на реализацию поставленных целей и задач и тесно связано с предметом истории. Преемственность заключается во взаимодействии всех участников воспитательного процесса: учащихся, активистов Юнармейского движения военно-патриотического объединения «Спартанцы», классного руководителя, учителя истории, советника директора по воспитанию и взаимодействию с детскими общественными объединениями, педагога-организатора.

Квест-игру можно провести либо среди параллели учащихся одних классов, либо в разновозрастных группах, либо среди образовательных организаций.

Целевая аудитория: обучающиеся 14-16 лет, 8-9 классы, команда из 7 человек.

Наглядность, используемые информационные технологии:

Для проведения квеста необходимы кадровые ресурсы: на каждом этапе работы команды сопровождают организаторы (педагоги, классные руководители, активисты Юнармейского движения военно-патриотического объединения «Спартанцы»), с которыми также проводится инструктаж по

технологии проведения квеста и сбору ответов.

Для подготовки данного мероприятия необходимы следующие материально-технические и информационные ресурсы: мебель (столы, стулья), шары для оформления актового зала, презентация, ноутбук, мультимедийный экран, проектор, цифровой фотоаппарат, смартфон с выходом в Интернет, наличие программы распознавания QR-кода, канцелярские принадлежности (ватман, клей ПВА, ножницы, маркеры, ручки, простые карандаши), вырезки из журналов и газет в цветном формате, грамоты, сертификаты, создание пост-релиза о проведении квест-игры и размещение в группе МАОУ Бутурлинской СОШ имени В.И. Казакова в социальной сети ВКонтакте, сеть интернет, художественная и методическая литература, чек-листы с заданиями, чек-листы для членов жюри, бланки маршрутных листов, пазлы города-героя.

Подготовительная работа

Педагог выбирает тему, форму проведения мероприятия и предлагает их заранее, чтобы участники могли подготовиться.

Традиционно в нашей школе проводятся мероприятия, приуроченные очень важному событию - Дню Победы. В этом году мы отметили 79 лет Победы советского народа в Великой Отечественной войне. Годы уходят, но память о подвиге наших героев не меркнет. Тема мероприятия очень актуальна и полезна в наше время.

Педагог разрабатывает сценарий игры, названия площадок, маршрутные листы, в которых чётко представлен порядок прохождения площадок, подбирает музыкальное оформление и продумывает содержание презентации. Распределяет обязанности и места расположения ответственного каждой площадки, определяет членов жюри, дату и место проведения и осведомляет участников мероприятия. Для проведения игры распечатывает чек-листы для членов жюри, бланки маршрутных листов, чек-листы с заданиями, вырезки из журналов и газет в цветном формате.

По окончании прохождения командами всех площадок жюри посчитывает набранные баллы и определяет победителя. При успешном прохождении всех этапов игроки команд должны собрать пазл города-героя (Сталинград). Победители и призеры награждаются грамотами. Участники команд, не занявшие призовые места, награждаются сертификатами за активное участие.

Содержание

Участники собираются в месте общего сбора (актовый зал МАОУ Бутурлинской СОШ имени В.И. Казакова). Играет фоновая музыка. Показ презентации.

Вступительное слово ведущих.

Ведущий 1.

- Добрый день, дорогие друзья!

Ведущий 2.

- Здравствуйте, уважаемые участники квест-игры «Вспомним подвиги Отечества»!

Ведущий 1.

- Сегодня мы приветствуем вас в стенах нашей школы, где собрались активные участники Общероссийского общественно-государственного движения детей и молодежи «Движение первых», активисты ученического самоуправления «Мы сами», волонтерского объединения «Доброволец» и Юнармейского движения военно-патриотического объединения «Спартанцы».

Ведущий 2.

- 22 июня 1945 года мирная жизнь нашего народа была нарушена вероломным нападением фашистской Германии. Ради спасения Родины народ вступил в смертельный бой с коварным, жестоким, беспощадным врагом. Началась Великая Отечественная война, которая продолжалась 1418 дней и ночей. Но благодаря несгибаемой стойкости и героизму миллионов советских людей, враг был разбит.

Ведущий 1.

- Все меньше остается в живых тех, кто сражался за Родину. Сегодня мы склоняем головы перед памятью миллионов погибших защитников Отечества.

Ведущий 2.

- 9 мая 2024 года наша страна отмечала 79 лет Победы – величайший праздник в истории нашего Отечества. Этой памятной дате посвящена наша квест-игра.

Ведущий 1.

- Сегодня мы поговорим о героическом прошлом нашей страны, о подвигах, о славе нашего народа, об известных исторических личностях и о братьях наших меньших, которые тоже внесли вклад в великую Победу.

Ведущий 2.

- Мы продолжаем развивать чувство патриотизма как глубокого чувства любви к родине, готовности служить ей, укреплять и защищать её, приобщение к традициям и богатейшей культуре нашей страны. И проверим, кто же из вас лучше всех знает историю.

Ведущий 1.

- Дорогие друзья, настало время познакомиться с нашим многоуважаемым жюри (Представление жюри).

Ведущий 2.

- Друзья, как настроение? Вы готовы сегодня сыграть в игру? Вы готовы побеждать? Отлично! Тогда мы приветствуем вас на квест-игре «Вспомним подвиги Отечества».

Ведущий 1.

- Сегодня в квест-игре участвует 6 команд (Представление команд).

Ведущий 2.

- Команды готовы к борьбе? Тогда несколько слов о том, как будет проходить наша игра.

В рамках квест-игры каждой команде необходимо пройти 6 тематических площадок:

- «79-летию Победы посвящается…» (Приложение 1);

- «Военные плакаты» (Приложение 2);

- «Решение кейсов» (Приложение 3);

- «Герои достойны памяти» (Приложение 4);

- «По страницам истории» (Приложение 5);

- «Памятники Победы» (Приложение 6).

По сигналу ведущего все площадки одновременно начинают работу. Каждая команда получает маршрутный лист. Название команды вписывается в ее маршрутный лист. Команды должны посетить тематические площадки согласно маршрутному листу. Необходимо пройти все площадки за определенное время (время нахождения команды на каждой площадки – 7-10 минут). На каждой площадке вам будут предложены задания, которые вы должны будете выполнить. Ответственный за площадку (активисты, педагоги школы) будет оценивать ваши ответы, и записывать баллы (от 0 до 15) в маршрутный лист. За правильные ответы ответственный выдает участникам кусочки пазлов, на которых изображены разные фрагменты рисунка, связанного с одним из городов-героев. Ребятам каждой команды даются фрагменты одного изображения. В конце игры участники должны собрать картинку и назвать этот город. По окончании игры капитаны команд сдают свои маршрутные листы жюри, которое суммирует набранные каждой командой баллы и определяет победителей и призеров. Максимальное количество баллов по итогам квеста – 45 баллов.

Ведущий 1.

- После прохождения всех площадок, все команды собираются в актовом зале в одну большую семью – одну команду на площадку «Победа объединяет!» для выполнения общего коллективно-творческого дела «Открытка Победы». Команда - это одно из ключевых слов Общероссийского общественно-государственного движения детей и молодежи «Движение первых», ведь все дела движения предполагают коллективное решение, то есть работу в дружной команде сплоченных одной идеей школьников. Данная площадка не оценивается.

Ведущий 2.

**-** Желаем Вам удачи, творческих успехов и только побед! Мы начинаем! (Прохождение площадок)

Ведущий 1.

Подведение итогов.

**-** А сейчас мы приглашаем выйти на сцену наших участников. Ну что ж друзья! Вы отлично справились с заданиями и показали хорошие знания в Великой Победе наших предков. Мы будем помнить и чтить их подвиги всегда. Пришло время подвести итоги, для этого я предоставляю слово нашему многоуважаемому жюри (Награждение).

Ведущий 2:

Для дружбы, для улыбок и для встреч

В наследство получили мы планету.

Нам этот мир завещано беречь

И землю удивительную эту!

Мы не дадим стать пеплом и золой

Тому, что красотой зовется.

Пусть будет мирным небо над землей,

И вечно детство звонкое смеется!

- Дорогие друзья! Мы рады, что сегодня познакомились со всеми вами. Пусть каждое утро для вас, начинается с ласковыми лучиками большого, теплого солнца! Добра вам, улыбок, счастья, здоровья, отличного настроения! Большое спасибо вам за внимание и участие. Мы в свою очередь получили колоссальное удовольствие от общения с вами. А на память о нашей встрече мы хотим сделать общее фото. Ещё раз спасибо. До новых встреч!

Играет музыка. Фотоквест.

Предполагаемые результаты

По итогу квест-игры, обучающиеся получат знания о различных сражениях, об известных исторических личностях и о важности тех событий, которые произошли во время Великой Отечественной войны. Участники мероприятия раскроют творческие способности, лидерские качества, научаться работать в команде, выдвигать новые идеи и обмениваться опытом, делать собственные выводы и заключения. Увеличится доля детей, владеющих информационной и коммуникативной компетентностью по данной теме. Созданы безопасные условия для проведения мероприятия и условия для позитивного общения детей и взрослых вне учебных рамок.

Рекомендации

Данная методическая разработка помогает развить в детях чувство ответственности, патриотизма, гордости и долга перед людьми, совершившими подвиг. Она помогает подрастающему поколению сплотиться и выявить истинные нравственные ценности.

Квест-игра «Вспомним подвиги Отечества» может быть приурочена к другим знаменательным датам и урокам: «День воинской славы», «День Победы» (любой годовщине), урок Мужества. Прохождение квеста можно организовать во время Недели истории или Метапредметной недели в школе.

Воспитательное мероприятие помогает подрастающему поколению сплотиться, объединиться в одну большую семью - одну команду.

Используемая литература

1. [Алексеев «Зоя» читать рассказ (ped-kopilka.ru)](https://ped-kopilka.ru/shkolnye-prazdniki/den-pobedy/raskazy-o-voine-dlja-shkolnikov-zoja.html?ysclid=lrek0rceu8510366870)

[2. Библиотека имени Михаила Ульянова: квест-игра: инновационная форма библиотечной работы (ulyanovbib.blogspot.com)](https://ulyanovbib.blogspot.com/2020/11/blog-post.html)

3. [Военные плакаты: 3 тыс изображений найдено в Яндекс Картинках (yandex.ru)](https://yandex.ru/images/search?from=tabbar&text=%D0%B2%D0%BE%D0%B5%D0%BD%D0%BD%D1%8B%D0%B5%20%D0%BF%D0%BB%D0%B0%D0%BA%D0%B0%D1%82%D1%8B)

4. [Города герои: 2 тыс изображений найдено в Яндекс Картинках (yandex.ru)](https://yandex.ru/images/search?from=tabbar&text=%D0%B3%D0%BE%D1%80%D0%BE%D0%B4%D0%B0%20%D0%B3%D0%B5%D1%80%D0%BE%D0%B8)

5. [Квест-игра на военную тематику (obrazovanie-gid.ru)](https://obrazovanie-gid.ru/uchitelyam/kvest-igra-na-voennuyu-tematiku-dlya-nachalnoj-shkoly.html)

6. [Конспект игры «Подвигу жить веками» (infourok.ru)](https://infourok.ru/konspekt-igry-podvigu-zhit-vekami-6084441.html)

7. [Сценарий квест – игры, посвящённая Дню Победы. (infourok.ru)](https://infourok.ru/scenarij-kvest-igry-dlya-nachalnoj-shkoly-posvyashyonnaya-75-letiyu-pobedy-4141472.html)