Национальный конкурс практик «Вдохновение от наставников:

межнациональные и межрелигиозные отношения»

Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования Дом детского творчества Курортного района Санкт-Петербурга

 “На реке Сестре”

**Номинация “Практики уровня организации”**

**Исторический квест “Великие битвы”**

****

Арефьева Вера Александровна,

педагог дополнительного образования,

педагог-организатор

s.ver.s@yandex.ru

+7-906-225-40-60

Санкт-Петербург

2024

1

**Актуальность практики**

Досуговая деятельность играет одну из важнейших ролей в жизни каждого человека. Сегодня актуален вопрос применения таких форм организации досуга, с помощью которых можно создать активное взаимодействие детей друг с другом, для формирования их личностных результатов.

Игровая программа - это совокупность разнообразных видов игровой деятельности, объединенных темой и сценарным ходом, обеспечивающая активизацию и развитие личности.

Одним из популярных видов игровых программ для детей и подростков является квест. Квест — это командная игра, для которой нужна сильная координация действий всех игроков, от успешного взаимодействия которых, зависит результат деятельности. Участники игры должны быстро адаптироваться в новых условиях, принимать решения в самых неожиданных ситуациях. Ролевые квесты призваны усилить впечатление, обратить внимание детей на то, что находится рядом. Они обостряют наблюдательность, способствуют преодолению трудностей. В этих играх используются многие способы раскрытия познавательного содержания в сочетании с игровой деятельностью: постановка задач, пояснение способов её решения, поэтапное решение задач.

Исторический квест «Великие битвы» включает в себя движение по запланированному маршруту, на котором расположены игровые станции и локации. В каждой из них команде для выполнения будут предложены задания различного характера: интеллектуальные, творческие, логические, стратегические и другие.

Квест организуется и проводится силами школьников 7-11 классов, обучающимся по дополнительным общеразвивающим программам “Медиацентр” и добровольческая команда “Федерация добрых дел”. Ребята активно каждый год усовершенствуют ролевой квест: придумывают новые роли, изучают исторические источники, подбирают предметы, которые передают атмосферу данного исторического периода.

 Использование квест-технологии помогает погрузить школьников- участников и школьников-организаторов в мир глубоко изучения истории России и с интересом всё больше, детальнее исследовать материал, быть готовым к многозадачности, и проявить лидерские качества.

Исходя из выше сказанного, можно сделать вывод, что квест является одной из эффективных форм организации досуга подрастающего поколения, направленной на самовоспитание и саморазвитие детей как личности креативной, физически здоровой, с активной познавательной и жизненной позицией.

**Цель:** создание интерактивного тематического пространства времён «Великой Отечественной войны 1941-1945 годов» для изучения её главных событий.

2

**Задачи:**

* формирование гражданской позиции по отношению к историческим событиям;
* формирование патриотического и духовно-нравственного отношения через обращение к историческим сведениям, событиям, историческим личностям прошлого;
* сохранение исторической памяти;
* стимулирование интереса учащихся к участию в мероприятиях патриотического и исторического характера;
* расширение исторических знаний;
* популяризация отечественной истории.

**Целевая аудитория**

В игре принимают участие обучающие 7-8 классов образовательных учреждений, в командах по 6 человек. Среди участников команды разделены обязанности таким образом, что каждый из её участников имеет определенную роль. Существует 6 ролей и функций участников:

**1. Командир** – принимает стратегические решения при прохождении Квеста, используя ролевые возможности каждого участника команды для решения главной задачи Квеста – набора максимального количества баллов.

**2. Связист** – наличие навыков реагирования на звуковые сигналы времён «Великой Отечественной войны» для перехода по станциям.

**3. Разведчик** – умение найти предметную композицию, в которой зашифровано историческое событие.

**4. Лекарь** – сопоставляет ранения согласно картинам, написанных на тему Великой Отечественной войны и элементарных знаний по “Военной медицине”.

**5. Снайпер** – умение подать информацию в нужный момент, а конкретно дать правильный ответ на один из 6 вопросов, которые озвучиваются на “Курсе молодого бойца” и который может быть задан на любой станции Квеста.

**6**. **Сапер –** выполняет основные логические и стратегические задачи по разминированию на одной из станций Квеста, без помощи команды.

К каждой команде приставлен **“Политрук”** - лицо из числа организаторов, который штрафует участников, согласно оговоренным правилам в начале Квеста.

3

**Способ решения задач**

Сегодня актуально появление новых технологий и форм взаимодействия

педагогов и обучающихся, в основе которых лежит активизация самостоятельной деятельности и непосредственное участие детей в образовательном процессе.

При использовании квест-технологии мы приходим к решению проблемного задания через самостоятельный поиск и анализ информации, эксперимент и как результат – познание.

**Практика может быть использована в образовательном и воспитательном процессах всеми заинтересованными лицами: заместителем директора по воспитательной работе, педагогом-организатором, учителями, педагогами дополнительного образования.**

**Содержание практики**

Исторический квест “Великие битвы” имеет два этапа:

I этап - отборочный (дистанционный). Проходит в онлайн-формате, где команды-участники заносят в шаблон презентации информацию, в которой выполняется три задания, два из которых вносятся в слайды презентации.

II этап (очный).Команды посещают локации Квеста: «Курс молодого бойца», на котором дают необходимую информацию для прохождения станций. Далее согласно маршрутному листу, на котором указан порядок выполнения задания, команды посещают игровую площадку. На очный этап выходят 6 команд, которые набрали максимальные баллы на отборочном этапе.

В течении всего Квеста на игровой площадке команда посещает 6 станций и 3 локации.

Станции Квеста названы великими битвами Великой Отечественной войны 1941-1945 годов. На каждой станции команда выполняет два задания: отвечает на вопросы по прочитанному материалу о битве, которой названа станция и специальное задание.

Локации Квеста расположены в разных местах от игровой площадки: локация “Убежище” находится рядом со станциями на 1 этаже учреждения, локации “Икебана” и “Госпиталь” на 2 этаже в двух разных холлах, где к каждой из них ведет своя лестница.

Время нахождения на станции 6 минут, с важным уточнением, что команды могут перемещаться от станции к станции только полным составом.

Локацию “Убежище” команда также занимает с полным составом. В “Госпитале” выполняет задания только боец-лекарь, “Икебану” расшифровывает только боец-разведчик.

## Планируемые результаты

* будет сформирован интерес учащихся к историческим событиям, детальное погружение в исторический период Великой Отечественной войны 1941-1945 годов;

4

* будет сформирована гражданская позиция по отношению к историческим событиям;
* будет сформировано патриотическое и духовно-нравственное отношение через обращение к историческим сведениям, событиям, историческим личностям прошлого;
* сформируется интерес учащихся к участию в мероприятиях патриотического и исторического характера;
* расширятся исторические знания;
* будет сформировано умение работать в команде, на достижение общей цели в процессе многозадачности;
* будет сформирована ответственность за процесс грамотной организации и проведения ролевого квеста;
* популяризация отечественной истории.

Новизна практики заключается в мотивации обучающегося, которая сохраняется на протяжении ролевого квеста и способствует устойчивому интересу к последующему изучении истории России. Также, как в процессе организации и проведения, так и в участие обучающихся формируются лидерские качества, целеполагания, умения и навыки многозадачности, ответственности и саморазвития.

К методической разработке приложены: задания и шаблон презентации отборочного тура (Приложение 1), задания на локациях “Госпиталь” и “Икебана” (Приложение 2), текст и вопросы станций Квеста (Приложение 3), специальные задания на станциях (Приложение 4), штрафной лист “Политрука”, разработанные дипломы, маршрутные листы (Приложение 5), звуковое оформление (Приложение 6), Сценарии открытия и награждения (Приложение 7), памятка участникам (Приложение 8), фотоколлаж с Квеста, проведенного в 2024 году.

## Информационные источники:

1. Мединский В.Р.,Торкунов А.В. История России. 1914-1945. 10 класс (Базовый уровень). – М.: Просвещение, 2023. – 496 с.
2. Суслов В. Квесты для обучения и развлечения. Как придумать и организовать. – М.: Солон-пресс, 2020. – 92 с.

3.Министерство обороны РФ: https://stat.mil.ru/ memorial/gallery

4.Российское информационное агентство” Победа. РФ”: https://pobedarf.ru/

5