

Патриотический квест «Дорога в прошлое» (с электронным вариантом для онлайн-прохождения)

Ю. С. Стасюкевич,

учитель английского языка первой квалификационной категории
Лошницкая гимназия Борисовского района

Патриотическое воспитание учащихся является важной частью воспитания подрастающего поколения. Это многоплановая, систематическая, целенаправленная и скоординированная деятельность учреждений образования и воспитания по формированию у учащихся высокого патриотического сознания, чувства верности своему Отечеству, готовности к выполнению гражданского долга по защите интересов общества. Представленный квест имеет значительный потенциал с точки зрения патриотического воспитания и духовно-нравственного развития личности школьников, поскольку объединяет наиболее значимые составляющие: когнитивную (углубленное изучение истории и государственности страны, приобретение и самостоятельный поиск знаний и исторических фактов), нравственную (воспитание на примере героических подвигов соотечественников, знакомство с обстоятельствами их биографии, нравственная оценка исторических событий), духовную (понимание духовной сути событий, знакомство с духовно-нравственной и культурной составляющей своего народа), эмоциональную (общение со сверстниками).

Данное мероприятие можно проводить онлайн при прохождении разработанного патриотического квеста на платформе интерактивного контента Genially (<https://jenial.ly>) и офлайн, используя сценарную разработку квеста.

Само мероприятие решено проводить в форме квеста для того, чтобы привлечь к участию в нем большое количество участников, среди которых могут быть

не только учащиеся 5-8 классов, но и иные категории участников и спектр использования.

Цель: систематизация знаний учащихся, воспитание чувства патриотизма, духовно-нравственных ценностей.

Задачи:

- обобщить и закрепить знания учащихся по ключевым этапам становления государственности Республики Беларусь;
- воспитать у учащихся уважение к истории, культуре, традициям нашей Родины;
- развить познавательный интерес к истории Отечества;
- расширить у учащихся кругозор, развить логическое мышление.

Категория учащихся: учащиеся 5-8 классов,

Ход квеста

I. Организационный этап

На открытии каждая команда учащихся в составе 7 человек от класса получает маршрутный лист, в котором указаны все станции квест-игры, их описание и порядок прохождения, отведенное время.

Маршрутный лист патриотического квеста «Дорога в прошлое»

№	Станция	Количество баллов	Штрафные баллы	Примечание
1	«Мы и наши соседи»			
2	«Наши предки»			
3	«Историческая карта»			
4	«Великая отечественная война»			
5	«Беларусь культурная»			
6	«Идеологическая»			
	Всего			

К каждой команде прикрепляется 1 проводник (классный руководитель). Команды проходят станции поочередно. После выполнения задания передвигаются на следующую станцию (согласно маршрутному листу). На каждой станции команда зарабатывает баллы (с учетом штрафных баллов), которые заносятся в маршрутный лист. По окончании игры баллы суммируются, учитывается время прохождения станций. Остальные учащиеся могут оставаться в учебном кабинете и участвовать в конкурсе болельщиков, зарабатывая баллы своим командам.

По прохождению станций жюри подсчитывает общее количество баллов для определения победителя патриотического квеста «Дорога в прошлое».

II. Основной этап

Станция «Мы и наши соседи» (максимальное количество баллов – 10).

Время – 5 минут.

Учащиеся на станции выполняют два задания.

В первом принимают участие 4 учащихся из команды. Участникам необходимо пройти онлайн тестирование <https://onlinetestpad.com/74g334sfaxfau> (суммируется количество баллов за правильные ответы, максимальный балл - 6).

Оставшиеся участники команды собирают пазл из областей Республики Беларусь (изображение, разделённое на элементы, которые нужно собрать в целую картинку), задача участников найти в общем количестве элементов необходимые «области» и наклеить их в правильном порядке и расположении на контур границы страны и подписать области в отведённое время (максимальный балл – 4).

Станция «Наши предки» (максимальное количество баллов – 10).

Время – 5 минут.

Принимает участие вся команда.

Участников игры встречает девушка (учитель) в белорусском национальном костюме:

Ведущий. Здравствуйте, дорогие ребята! Вы уже много знаете о жизни белорусского народа, о предметах белорусского быта, обычаях, традициях, научились танцевать народные танцы, играть в игры. Я предлагаю вам вспомнить, как это было, и отправиться в прошлое. На экране изображена деревня (картинка из мультика «Три богатыря»).



Ребята, давайте заглянем в один из белорусских домов (на экране картинка с изображением горницы, а посередине стоит сундук, на стене висит свиток с пером).

Вот так, прямо посередине горницы стоит старинный сундук. Стояли раньше сундуки в центре комнаты? Что-то здесь не ладно! Смотрите, на стене висит волшебный свиток с пером, интересно, что же там написано, давайте приблизим изображение, чтобы прочесть. (учитель читает текст свитка) *Этот сундук предназначен для детей из будущего. Ваша задача – открыть его.*

Задание «Расскажите, что было и что стало» (3 балла)

Дети называют предмет старины, изображенный на картинке, и рассказывают, чем его заменили в наше время.

Лапти – современная обувь;

Самовар – электрический чайник;

Корыто – пластмассовый таз;

Люлька – детская кроватка;

Печь – плита и батарея;

Рубель – электрический утюг.

Задание «Изба» (3 балла)

Вопросы:

1. Что главным было во внутреннем пространстве белорусского жилища на протяжении всех этапов его существования? (Печь.)



2. Где ставилась икона в избе? (Красный угол.)

3. Как называется детская кроватка, которая подвешивалась к потолку? (Люлька.)

4. Зачем нужен ухват? (Чтобы доставать из печи горшок с едой.)

5. Как называется предмет быта, который дарили всем девушкам на праздники или свадьбу? (Прялка.)

6. Кто по поверьям людей охранял дом? (если не ответят) - ему на ночь оставляли водичку или молочка, или хлеб? (Домовой.)

3 станция – «Историческая карта» (максимальное количество баллов – 10). Время – 5 минут.

Принимает участие вся команда. Участникам необходимо пройти онлайн тестирование <https://onlinetestpad.com/wjevwbwmz7hvy> (суммируем количество баллов за правильные ответы, определяем процент от максимального количества баллов и выставляем оценку). Ограничение времени на задание – 120 секунд.

Станция «Великая Отечественная война» (максимальное количество баллов – 10). Время – 5 минут.

Принимает участие вся команда. Участникам необходимо пройти онлайн тестирование <https://onlinetestpad.com/gbxxlwizkiyzu> (суммируем количество баллов за правильные ответы, определяем процент от максимального количества баллов и выставляем оценку).

Станция «Беларусь культурная» (максимальное количество баллов – 10). Время – 5 минут.

1. Восточнославянский и белорусский первопечатник, философ-гуманист, писатель, общественный деятель, предприниматель и ученый-медик. (Симеон Полацкий, Франтишек Богусевич, **Франциск Скорина**.)

2. Какие из представленных замков внесены в список ЮНЕСКО? (Лидский замок, **Мирский замок, Несвижский замок, Новогрудский замок**.)

3. Кем была создана в 1161 г. самая известная национальная реликвия - крест преподобной Евфросинии Полоцкой, княгини, просветительницы? (Лазарем Богшей, Николаем Кузьмичом, Рогволодом.)

4. Белорусский народный театр кукол на религиозную (библейскую) и бытовую тематику, получивший распространение в Беларуси с начала 16 века. (Батлейка, Бенефис, Галерка, Лялька.)

5. Кто является автором произведения? (М. Богданович, Я. Купала, Я. Колас, А.Пушкин)

Ссылка на произведение:

<https://www.youtube.com/watch?v=ZcLMYmBzXPc>

Станция «Идеологическая» (максимальное количество баллов – 10).

Время – 5 минут.

Принимает участие 4 учащихся из команды. Участникам необходимо пройти онлайн-игру

<https://wordwall.net/resource/29334502/%D1%81%D0%B8%D0%BC%D0%B2%D0%BE%D0%BB%D1%8B%D1%80%D0%B5%D1%81%D0%BF%D1%83%D0%B1%D0%BB%D0%B8%D0%BA%D0%B8%D0%B1%D0%B5%D0%BB%D0%B0%D1%80%D1%83%D1%81%D1%8C>.

Оставшиеся участники команды собирают пазл из элементов государственных символов Республики Беларусь (изображение, разделённое на элементы, которые нужно собрать в целую картинку), задача участников найти в общем количестве элементов необходимые элементы государственных символов и наклеить их в правильном порядке и расположении на контур за отведенное время.

III. Завершающий этап

После последовательного прохождения участниками патриотического квеста всех станций жюри подводит итоги, снимает штрафные баллы, прибавляет баллы, заработанные болельщиками, определяет победителя.

Данный квест учащиеся могут пройти в индивидуальной или групповой форме онлайн по ссылке:

<https://view.genial.ly/6545fb0d501f9c00115615c7/interactive-content-patrioticheskij-kvest-doroga-v-proshloe-stasyukevich-yus>

или по QR-коду:

