

Патриотическое воспитание школьников средствами музейной педагогики: квест-игра «Клад»

Т. О. Басалай,

педагог дополнительного образования

Ивацевичского государственного профессионального лицея

сельскохозяйственного производства

Музей учреждения образования обладает огромным потенциалом образовательного и воспитательного воздействия на подрастающее поколение, поэтому музейная комната стала местом проведения экскурсий для учащихся и родителей, встреч с выпускниками и гостями лицея. Однако сегодня отмечается постепенное падение интереса ребят к традиционной музейной экскурсии, поэтому актуальным становится поиск новых форм работы. Квест, как обучающая инновационная игра, имеет подвижную структуру и может проводиться в нескольких обучающих пространствах: в музее, на территории школы, города, в виртуальном пространстве. Выполнив все задания ребята получают код – ключ от клада, спрятанного хранителями города.

Проведение квеста в музее учреждения образования позволяет сочетать игру с познавательным процессом, в ходе которого происходит знакомство с особенностями, традициями и другими культурными основами родного края. Большинство информации по выбранной теме участники получают не в виде лекции или экскурсии, а добывают самостоятельно. За счёт соревновательной формы игры повышается мотивация учащихся к освоению нового материала, что позволяет получить незабываемые и яркие эмоциональные переживания от участия в настоящем поиске сокровищ.

Таким образом, использование игровых педагогических технологий в работе музея позволяет развивать и совершенствовать индивидуальные познавательные стратегии учащихся, обеспечивая заметный рост эффективности обучения. Включение в учебный процесс квеста положительно влияет на интеллектуальную и эмоционально-ценностную сферы детей. Его использование дает педагогу возможность нестандартно

подойти к урочной и внеурочной деятельности и коренным образом преобразовывать учебный процесс.

Квест способствует развитию у учащихся ответственности за сохранение историко-культурного наследия родного края, формирует четкую гражданскую позицию учащегося по отношению к современным экономическим и культурным достижениям своей малой родины.

Цели:

- формирование у учащихся национального самосознания, духовной культуры, воспитание уважения к истории и культуре своего народа;
- изучение историко-культурных, социальных и природных объектов Ивацевичского района;
- популяризация истории и культуры края средствами музейной педагогики;
- развитие творческих, интеллектуальных и коммуникативных способностей учащихся.

Ведущий: У каждого человека есть своя малая Родина – место, где он вырос, где впервые открыл для себя красоту окружающего мира. И где бы он не находился, с этой землей всегда будут связаны его мысли. Наша сегодняшняя квест-игра называется «Клад». Слово «клад» — имеет несколько значений.

1. Зарытые, спрятанные где-нибудь ценности;

и

2. Нечто ценное, содержащее в себе много достоинств.

Задача, которая стоит перед вами – собрать код, который поможет открыть чемодан, где хранится клад. Команда, которая соберёт наибольшее количество цифр кода имеет шанс открыть клад и победить в игре. Каждая цифра кода соответствует определённой букве алфавита. Получить цифру можно лишь правильно выполнив задание.

Игра состоит из шести уровней, но прежде, чем начать игру, познакомимся с командами.

Команда «Спадчына»

Жизненная позиция:

Мы молодые, активные, креативные, перспективные.

Любим – спорт, музыку, танцы, путешествия.

Гордимся тем, что родились и выросли в Ивацевичах.

Готовы пройти все испытания с достоинством и честью и победить.

Стихотворение о Родине

Жытнёвае поле, лясы і азёры.
Крынічанька ў лузе і ў небе жаўрук
Прыслухайся толькі ўсё тут гаворыць :
“Люблю цябе Белая, Белая Русь”
Ну, як не любіць, тыя хаты ля гаю
ля сініх азёр і жытоў залатых
дзе хлебам і соллю сяброў сустракаюць
і з песняй праводзяць, як родных сваіх
Свет помніць і сёння, як ты ваявала,
Што кожны чацвёрты у зямлі беларус
Сынамі сваімі зямлю адстаяла,
Жыццё адстаяла, о, Белая Русь.
І трэба ж ля гэтых азёр нарадзіцца,
Каб слухаць гамонку і бачыць зару.
Каб хлебам і соллю навек прычасціцца
К табе маю белая, чыстая Русь.

Команда «Знай наших»

Жизненная позиция:

Мы умеем дружить, Родину любить, беречь природу и гордимся своей малой родиной.

Стремимся познавать неизвестное, покорять вершины знаний, гордо нести звание «белорусы».

Знаем историю своего города, своей страны.

Стихотворение о Родине

О, край родны, край прыгожы!

Мілы кут маіх дзядоў!

Што мілей у свеце божым

Гэтых светлых берагоў,

Дае бруяцца срэбрам рэчкі,

Дзе бары-лясы гудуць,

Дзе мядамі пахнуць грэчкі,

Нівы гутаркі вядуць;

Гэтых гмахаў безгранічных

Балатоў тваіх, азёр,

Дзе пад гоман хваль крынічных

Думкі думае прастор;

Дзе увосень плачуць лозы,

Дзе вясной лугі цвітуць,

Дзе шляхам старым бярозы

Адзначаюць гожа пуць?

Ведущий: Начинаем нашу игру.

Первый уровень «Народная мудрость гласит»

Каждая команда получает конверт с набором слов, которые нужно сложить в поговорку, при необходимости правильно используя знаки препинания.

У чужой старонцы не так свеціць і сонца.

Чалавек без радзімы, што салавей без песні.

Дзе нарадзіўся там і прыгадзіўся.

Няма смачнейшае вадзіцы, як з роднае крыніцы.

Игра на время. Кто первый соберёт поговорку, тот говорит «Стоп игра!»

Второй уровень «Аналог»

Ведущий: Я называю вам предмет быта наших предков, а вы его современный аналог. На раздумье три секунды, если ответа нет – право ответа переходит к вашим соперникам. Цифру кода получит команда, назвавшая больше аналогов. Право ответить первым принадлежит команде, которая идёт впереди.

Третий уровень «Следопыты»

Ведущий: Найдите в музее самый большой и старейший экспонат и расскажите о его предназначении.

Четвёртый уровень «Колесо истории»

Ведущий: Каждой цифре на колесе соответствует определённый вопрос. Крутите барабан, выбирая тем самым вопрос. Если ответ неполный или неправильный право ответа переходит к другой команде. Каждая команда имеет право сделать четыре хода, по количеству игроков (кто крутит колесо, тот и отвечает).

Пятый уровень «Знаменитые земляки»

Ведущий: Люди прославившие свою страну делами, открытиями, изобретениями поистине являются золотым фондом страны. Этот уровень состоит из двух этапов.

Этап 1. Каждая команда пишет на листочке имена и фамилии (*хорошо бы и отчество*) известных жителей города Ивацевичи и Ивацевичского района и рассказывает в какой отрасли они себя проявили.

Этап 2. Ведущий называет заслуги известного белоруса, а вы фамилию и имя.

1. Полоцкая княгиня, просветительница, всю свою жизнь посвятила образованию, создавала школы при церкви, жила в монастыре. (*Ефросинья Полоцкая*).

2. Белорусский писатель, общественный деятель, участник ВОВ. Создал такие произведения как “Альпийская баллада”, “Дожить до рассвета”, “Пойти и не вернуться”, “Знак беды” (*Василь Быков*).

3. В 2005 году представляла Беларусь на детском “Евровидении” с песней “Мы вместе” и стала победительницей детского “Евровидения” (*Ксения Ситник*).

4. Обладательница нескольких малых хрустальных глобусов Кубка мира по биатлону, заслуженный мастер спорта Республики Беларусь. Самая титулованная спортсменка Белоруссии в истории зимних Олимпийских игр, а также первая в мире трёхкратная олимпийская чемпионка, одержавшая все свои победы в личных гонках (*Дарья Домрачева*).

Ведущий: Выпускники нашего профлицея работают на многих предприятиях города Ивацевичи.

Поэтому последний Шестой уровень, который вам надо покорить, будет посвящен предприятиям нашего города и называется «**Назад в прошлое**».

Тур 1. Назовите самое старое предприятие нашего города.

Тур 2. Воссоздайте название УО «Ивацевичский государственный профессиональный лицей сельскохозяйственного производства» от современности до истока

Ведущий: Наша игра подходит к концу. У вас в руках находится часть шифра (шифр). Вы можете попробовать расшифровать код и открыть чемодан, в котором хранится клад.

Итак, кладом является **БРЕВНО**.

Какую же ценность для нас представляет данный предмет (бревно)?

Лес одно из национальных богатств нашей страны. Это один из самых востребованных товаров на современном рынке. Какое же отношение данный предмет имеет к истории нашего города?

Основными цветами герба города Ивацевичи являются зеленый и желтый. Зелёный цвет герба символизирует лесные богатства Ивацевичской земли. Жёлтый цвет символизирует богатство и процветание от древесины, имеющей после обработки золотисто-жёлтый цвет. Город начинал свою историю как центр деревообрабатывающего производства.

Деревообработка и сегодня является одной из ведущих отраслей промышленности. Важнейшим предприятием города является ОАО «Ивацевичдрев», созданное в 1922 году как лесопильный завод. На предприятии изготавливаются синтетические смолы; древесностружечные плиты; ламинированные плиты, детали мебельные и так далее. Выпускаемая продукция соответствует европейским стандартам. Доля реализации продукции на экспорт составляет свыше 50% от всего объема реализации.

Ведущий: КЛАД найден, все уровни пройдены. Думаю, что игра не оставила вас равнодушными. Говорят, кто не помнит прошлое, у того нет будущего. Я желаю вам ребята всегда помнить о своих родных и близких, о своих друзьях, учителях о своей малой родине.

Литература

1. **Дегтярик, Ж. И.** Полесский край – наследие моё / Ж. И. Дегтярик. – Телеханы, 2013. – 24 с.

2. **Кравцова, О. В.** Игровые педагогические технологии в деятельности школьного музея / О. В. Кравцова // Вестник ТГПУ. – 2010. – №1. – с. 36 –39.

3. **Лекция "Виды игр"** [Электронный ресурс]. – 2014. – Режим доступа: <http://www.ivalex.vistcom.ru/konsultac63.htm>Дата доступа: 01.10.2014.

4. **Роль дидактической игры в системе обучения младших школьников** [Электронный ресурс]. – 2014. – Режим доступа: <http://www.prodlenka.org/doklady/rol-diakticheskoi-igry-v-sisteme-obucheniia-mladshikh-shkolnikov.html>Дата доступа: 01.10.2014.

5. **Чернова, Е. Н.**Современные психолого-педагогические технологии обучения[Электронный ресурс] / Е. Н. Чернова – 2014. – Режим доступа: <http://festival.1september.ru/articles/310937>Дата доступа: 02.10.2014.
