

**Сценарий квест-игры  
по гражданско-патриотическому воспитанию  
«Хранители истории»**

*Луговская Ольга Владимировна,  
методист  
первой квалификационной категории*

**Аннотация:**

В современном обществе в последние годы отмечается тенденция к снижению значимости многих общечеловеческих ценностей, в том числе и такого высокого, как любовь к своей Родине. Воспитывать патриотизм нужно с детства, используя разнообразные воспитательные формы. В квест-игре «Хранители истории» представлены различные варианты заданий для более качественного усвоения воспитанниками знаний истории своей страны и воспитания у них патриотизма, гражданственности и духовно-нравственных качеств. Методическая разработка сценария квест-игры по гражданско-патриотическому воспитанию «Хранители истории» предназначена для организации воспитательного мероприятия гражданско-патриотической направленности с воспитанниками первой лагерной смены, 9-14 лет.

**Ключевые слова:** патриотизм, патриотическое воспитание, современная молодежь, единство нации.

Патриотизм – это не значит  
только одна любовь к своей Родине.

Это гораздо больше...

Это – сознание своей неотъемлемости от родины  
и неотъемлемое переживание вместе с ней  
её счастливых и несчастных дней.

А. Н. Толстой

В настоящее время недостаточно внимания уделяется воспитанию учащихся именно как патриотов своего Отечества. Основной акцент в процессе обучения и воспитания делается на профессиональную реализацию и адаптацию к жизни в современном обществе. Проблема патриотизма особенно обострилась в последнее время в связи с напряженной политической, экономической и социальной обстановкой. Проблемы нравственно-патриотического воспитания отошли на второй план, что недопустимо в процессе развития и воспитания человека и гражданина своей страны.

Данная проблема очень актуальна и значима в наше время, так как от подрастающих поколений зависит будущее нашей страны и перед педагогами стоит непростая задача сформировать в каждом ребенке все необходимые качества, которые создадут устойчивую основу для развития личности.

Целесообразность и актуальность квест-игры «Мы патриоты Родины своей!» обусловлена необходимостью воспитания гражданина и патриота, высоконравственной личности, порядочного и культурного человека, что обусловлено требованиями Кодекса Республики Беларусь об образовании, Концепцией и Программой непрерывного воспитания детей и учащейся молодежи в Республике Беларусь на 2021–2025 гг. Центральной проблемой воспитания гражданина и патриота является разностороннее развитие нравственно зрелой, творческой личности обучающихся.

Квест-игра «Хранители истории» осуществлялось в июне 2023 году в качестве воспитательного мероприятия гражданско-патриотической направленности первой лагерной смены Центра дополнительного образования детей и молодёжи «Ранак» г. Минска.

**Оборудование:** маршрутный лист, раздаточный материал (пазл: флаг Беларуси, герб Беларуси, танк), веревка, скакалка, бинт, носилки (покрывало), мобильный телефон, ручка, лист бумаги А4.

**Особенности проведения квест-игры:**

**Реализация квест-игры подразумевает следующие этапы:**

- написание сценария квест-игры;
- подбор, подготовка и оформление заданий к квест-игре;
- подготовка маршрутных листов;
- проведение квест-игры
- представление и защита проектов;
- подведение итогов, оценивание проектов.

**Цель:** воспитание у учащихся любви к Родине и ее героическому прошлому.

**Задачи:**

- привлекать молодежь к патриотической работе и развивать потребность у воспитанников к изучению истории и культуры своего Отечества и родного края;
- развивать выносливость, смелость, ловкость, находчивость;
- формировать умение работать в команде.

**Ход мероприятия:**

**Организационный момент.**

**Ведущий:** Добрый день! Вас приветствует Медиастудия «Ранак45». Все каналы готовы к эфиру? Давайте проверим

*(Переключка отрядов)*

**Ведущий:** Тогда мы начинаем! Добро пожаловать на канал «ИсторияТВ»! В сегодняшнем эфире патриотическая квест-игра «Хранители истории»!

### **Теоретическая часть.**

*Ведущий объясняет воспитанникам правила квест-игры.*

**Ведущий:** Возможно, кто-нибудь сможет из вас узнать, что такое квест?

*(Ответы воспитанников)*

**Ведущий:** Хочу напомнить, что такое квест – это игровое приключение, во время которого, вам нужно пройти череду препятствий для достижения цели.

**Ведущий:** Я предлагаю вам сегодня стать главными героями квеста. Вам предстоит пройти задания на смекалку, ловкость, эрудицию, внимательность, а также – на слаженность команды, потому что только дружная команда сумеет справиться со всеми испытаниями и раскрыть все секреты.

**Ведущий:** Для начала разделитесь на команды. Каждая команда выбирает капитана и придумывает себе название. Сейчас каждая из команд получит свой маршрутный лист, где указаны названия станций и направление движения вашей команды. Проходить испытания необходимо в порядке, указанном в маршрутном листе. К каждой команде прикреплен проводник, который следит за правильностью следования команды. На каждой станции есть свой ведущий. Он сообщает вам задание и правила выполнения. За выполненное задание на каждой станции вы получаете баллы, которые заносятся в маршрутные листы и получаете карточку с буквой. После прохождения всех станций, вы возвращаетесь в начальную точку, то есть в штаб.

**Ведущий:** В конце игры, собрав все карточки с буквами, вы должны объединить усилия всех команд и составить сообща зашифрованное слово, а мы считаем баллы и определим победителя нашего квеста «Мы патриоты Родины своей!»

**Ведущий:** Проходить квест необходимо, держась за руки. За выполнением этого условия будут следить проводники команд. За невыполнение этого

условия с команды снимается 2 балла от общей суммы заработанных командой баллов.

**Ведущий:** Команда, быстрее остальных выполнившая все задания квеста, получает 1 дополнительный балл к общей сумме своих баллов.

**Ведущий:** Команды готовы? Просим командиров команд подойти и получить «Маршрутные листы». И так в путь!

*(Ответы воспитанников. Получение маршрутных листов)*

### **Практическая часть.**

*Воспитанники осуществляют движение по своему маршруту (у каждого отряда свой). Выполняют задания на станциях.*

#### **Станция №1 «Сборка»**

Выдаются конверты. Из разрезанных картинок собрать изображение флага, герб Беларуси, танка, самолёта. Чья команда быстро и правильно соберёт картинки – побеждает.

По результатам прохождения этапа, учащиеся получают карточку с буквой.

#### **Станция №2. «Минное поле»**

Это старый тимбилдинговый приём, но всегда интересный и эмоциональный. Одному человеку завязывают глаза и запускают в лабиринт, который выложен на земле верёвками или нарисован мелом на асфальте. Вся остальная команда должна провести слепого бедолагу по всему лабиринту так, чтобы он не вышел за пределы. Любой заступ за линию и проходить лабиринт придётся с самого начала.

Проводя участника команды по лабиринту, каждый участник может произносить только одно слово и только в свою очередь. Если проводники сбиваются, говоря два слова или не в свою очередь – «слепой» начинает проход лабиринта сначала. Таким образом, участники вскоре начинают говорить примерно так: «Иди», «Стой», «Крутись», «Стой», «Иди»... и т.д.

По результатам прохождения этапа, учащиеся получают карточку с буквой.

#### **Станция №3 «Госпиталь»**

Ребята, вы знаете, наверное, о том, что раненого бойца на поле боя никогда не бросают. С другом и беда не беда. Ваша задача – вынести раненого бойца с поля боя и оказать ему первую медицинскую помощь.

«Товарищи бойцы, вы успешно справились с заданием – получайте карточку с буквой.

#### **Станция №4. «Связисты»**

Игрокам необходимо восстановить повреждённую связь с фронтом. Каждому члену команды необходимо распутать перепутанный «кабель» (скакалку) и составить из них «линию связи».

Команде ставится отметка о прохождении станции в маршрутном листе команды и выдают карточку с буквой.

#### **Станция №5. «Мозговая атака»**

С помощью QR-кода перейти к заданию.

Задание:

1. Соотнесите имена книгоиздателей и названия изданных ими книг
2. Достопримечательности Беларуси
3. Собрать пазлы с изображением

Скорины



По результатам прохождения этапа, учащиеся получают карточку с буквой.

#### **Станция №6. «Наступление»**

22 июня 1941 года Германия вместе со своими союзниками напала на СССР. Для Советского Союза это стало началом Великой Отечественной войны.

Главными причинами нападения Германии на СССР можно считать:

- стремление Гитлера к мировому господству немецкой нации;
- желание захватить природные ресурсы, природные богатства СССР;
- желание ликвидировать советский общественный и государственный строй.

Нашу страну напали не только Германия, но и ее союзники. Впишите недостающие буквы в названия стран – союзниц Германии, объявивших войну СССР.

	Т	А						
		М	Ы	Н	И	Я		
		Н	Г					
С	Л					И	Я	
Х	О	Р						
						Д	И	Я

Ответ: Италия, Румыния, Венгрия, Словакия, Хорватия, Финляндия.  
 По результатам прохождения этапа, учащиеся получают карточку с буквой.

### Станция №7 «Героическая страничка»

Героическая страничка лета 1941 года – оборона Брестской крепости. Брестская крепость – оборонительное сооружение на границе между СССР и Германией. 22 июня она, одна из первых, приняла на себя удар немецких войск. Её защитники, обычные красноармейцы и командиры, оказывали сопротивление неприятелю до последней капли крови несмотря на то что крепость была фактически разрушена врагом.



Больше месяца Брестская крепость не сдавалась!  
 Расшифруйте послание одного из защитников крепости используя шифр.

8 4 5 1 1 1 7, 6 7 6 6 2 5 1 7 2 5!  
 ◇ △ □ □ △ ○ ◇, □ □ □ ○ △ ○ ○ ◇ △ ◇!

Ключи от шифра

	1	2	3	4	5	6	7	8
○	А	Б	В	Г	Д	Е	Ж	З
□	И	Й	К	Л	М	Н	О	П
△	Р	С	Т	У	Ф	Х	Ц	Ч
◇	Ш	Щ	Ъ	Ы	Ь	Э	Ю	Я

Ответ: Я умираю, но не сдаюсь!

По результатам прохождения этапа, учащиеся получают карточку с буквой.

## Станция №8 «Стена памяти»

Через QR-код посетить виртуальную экскурсию по Хатыни и найти стену памяти. Длина стены памяти составляет 128 метров, а её высота 6 метров. На протяжении всей длины стены памяти сделаны ниши в виде бойниц. В эти ниши встроены мемориальные плиты, с указанием 66 наиболее крупных концлагерей смерти и мест массового уничтожения людей, с числом погибших в этих местах. Общий вид стены памяти напоминает тюремные камеры, стены крематориев лагерей смерти.



В начале стены огромными буквами на русском и белорусском языках сделана памятная надпись: «Мир в веках не помнит таких злодеяний на всей нашей земле фашисты построили чудовищные лагеря смерти люди погибли в них непокорёнными с твёрдой верой в победу своей матери – родины».



Ответ: Стена памяти.

По результатам прохождения этапа, учащиеся получают карточку с буквой.

## ШТАБ

*Команды приходят к финишу. Командиры собираются в Штабе, собирают из карточек слово Беларусь. Командир первый собравший слово поднимает руку и кричит «Победа!».*

**Ведущий:** Вот и подошла к концу наша квест - игра «Мы – патриоты Родины своей!». Со всеми заданиями игроки справились отлично и показали себя, не только ловкими, сильными, смелыми, быстрыми, но и дружными, умеющими быть единой командой. За проявленную ловкость, смелость, взаимовыручку, дружбу команды награждаются медалями.

*Церемония награждения. Все заработанные командами баллы фиксируются в рейтинге отрядов.*

## Маршрутный лист

Маршрутный лист команды « \_\_\_\_\_ »

<b>Название станции</b>	<b>Количество баллов</b>
Станция №1 «Сборка»	
Станция №2 «Минное поле»	
Станция №3 «Госпиталь»	
Станция №4 «Связисты»	
Станция №5 «Мозговая атака»	
Станция №6 «Наступление»	
Станция №7 «Героическая страничка»	
Станция №8 «Стена памяти»	
<b>ИТОГО:</b>	