

**Управление по образованию администрации  
Заводского района г. Минска  
Государственное учреждение образования  
«Дворец детей и молодежи «Орион» г. Минска»**

## **КВЕСТ-ИГРА**

# **«ВЕЛИКАЯ ОТЕЧЕСТВЕННАЯ»**

**Возраст учащихся: 14-16 лет  
Разработчик:  
Цыбуля Алла Александровна,  
методист высшей  
квалификационной категории,  
+ 375 25 998 99 42,  
tsibulya.alla@yandex.ru  
220075 г. Минск,  
ул. Бачило,1, каб. 223**

**Минск**

## АННОТАЦИЯ

Данная методическая разработка содержит рекомендации по организации и проведению воспитательного мероприятия в форме квест-игры, направленной на формирование гражданской позиции, мировоззренческих убеждений учащихся в условиях дополнительного образования. Разработка содержит описание форм и методов воспитательной работы, влияющих на формирование личности с четкой гражданской позицией и способствует формированию способностей учащихся участвовать в решении поставленных задач, нести ответственность за принятое решение.

Квест-игра, представленная в данной методической разработке, не требует определенной теоретической подготовки, а несложный реквизит педагог может изготовить сам. При условии изменений цели и задач методическая разработка может служить основой для организации и проведения квестов для других педагогических направлений. Изменяя уровень сложности заданий, данную разработку можно использовать для различных возрастных групп учащихся.

Квест-игра «Великая Отечественная» может быть использована педагогами дополнительного образования, классными руководителями общеобразовательных школ, учителями-предметниками, педагогами-организаторами, заместителями директора по воспитательной работе в проведении праздников гражданской и патриотической направленности. Массовость, зрелищность, доступность данного мероприятия предполагает ряд богатых возможностей в воспитании, развитии, образовании и организации досуга учащихся.

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Патриотическое воспитание учащихся является важной составляющей воспитания подрастающего поколения. Это многоплановая, систематическая, целенаправленная и скоординированная деятельность государственных органов, общественных объединений и организаций по формированию у детей и молодежи высокого патриотического сознания, чувства верности своему Отечеству, готовность к выполнению гражданского долга по защите интересов общества. И сегодня, в переломный период истории, когда общественное развитие требует повышенного напряжения сил его граждан, их единства и сплоченности, роль и значение патриотизма возрастает. «Патриотизм – система знаний, ценностей практических действий личности, общества, государства, направленных на развитие, расцветание и обеспечение национальной безопасности Республики Беларусь, мировоззренческое основание и глубокое чувство любви к своему Отечеству, готовность защитить его» [2, 9].

Патриотизм – это проявление любви не только к сильной и красивой, великой и могучей стране, но и к стране, которая переживает не лучшие времена: раздор, непонимание, военные конфликты, бедность. Именно в наше время воспитание чувства патриотизма, гражданственности, ответственности за судьбу своей страны является одной из важнейших задач образования. «Гражданско-патриотическое воспитание является важным и значимым компонентом в процессе формирования личности учащегося. Воспитание гражданина и патриота – одна из задач современного учреждения дополнительного образования детей и молодежи» [4, 2].

Для решения этой задачи необходимо внедрение новых образовательных технологий, методов, приемов организации и реализации образовательного процесса, удобных, интересных и эффективных для подрастающего поколения. Среди инновационных технологий в патриотическом воспитании учащихся в настоящее время получили широкое распространение квесты.

Почему квест?

Современным ребятам многие игры, в которые играло предыдущее поколение, кажутся скучными, неинтересными. А каждый из ребят хочет быть главным героем, который успешно преодолевает препятствия и трудности, достигает поставленные цели. Квест-игра позволяет ребятам полностью погрузиться в происходящее, она построена на коммуникационном взаимодействии между игроками и это стимулирует общение и служит хорошим способом сплотить играющих. Квест имеет дух соревновательности, способствует развитию аналитических способностей играющих, пробуждает активность, задействует интеллект, физические способности и воображение игроков. В игре проявляется находчивость,

тренируется память и внимательность, проявляется смекалка и сообразительность. В квесте совмещаются элементы обучения и отдыха, причем, незаметно для самого играющего, в процессе решения поставленных игровых задач.

Предлагаю вашему вниманию методическую разработку квест-игры военно-патриотического направления «Великая Отечественная», посвященную Дню Победы нашего народа над немецко-фашистскими захватчиками.

Данная квест-игра не требует определенной теоретической подготовки: все задания разработаны на основе программного материала по истории за школьный курс 9-11 классов, – а несложный реквизит педагог может изготовить сам. При условии изменений цели и задач методическая разработка может служить основой для организации и проведения квестов для других педагогических направлений, а также, изменив уровень сложности заданий, возможно применение к различным возрастным группам обучающихся. При желании игру можно развернуть в масштаб общего мероприятия для учреждений образования района. Возможны варианты игр с применением ИКТ и других инструментариев.

## **СЦЕНАРИЙ КВЕСТ-ИГРЫ «ВЕЛИКАЯ ОТЕЧЕСТВЕННАЯ»**

**Цель:** формирование гражданской позиции, мировоззренческих убеждений обучающихся посредством квест-технологий.

**Задачи:**

активизировать интерес обучающихся к истории Великой Отечественной войны;

систематизировать знания обучающихся об истории Великой Отечественной войны 1941-1945 гг.;

повысить мотивацию обучающихся к познавательной деятельности;

развивать интеллектуальные способности обучающихся и стимулировать творческие инициативы;

формировать коммуникативные компетенции, умение работать в коллективе, команде.

**Форма:** квест-игра.

**Участники:** обучающиеся 14-17 лет.

**Условия игры:**

В игре участвуют 6 команд обучающихся 14-17 лет. В команде 6 человек.

**Задача:** участникам необходимо пройти 6 станций, выполнить задания за определенное время, набрав максимальное количество баллов, и собрать 6 орденов «Победа».

При оценке работы команды на станциях учитываются организованность и сплоченность членов команды, ответственность каждого за выполнение задания, способность прийти на помощь товарищу. Побеждает команда, набравшая большее количество баллов, которые выставляются по количеству правильных ответов на вопросы.

**Оборудование и материалы:**

Телевизор или интерактивная доска, компьютер (6 штук), флипчарт, Маршрутные листы (Приложение 1)

Раздаточный материал для работы на станциях: карандаши, фломастеры, ручки, раскраски ордена «Великая Отечественная».

Картинки ордена «Победа» (Приложение 2).

Таблички с названиями станций.

## ХОД МЕРОПРИЯТИЯ

### I. Вступительное слово

*(Мероприятие проходит в фойе учреждения или актовом зале.  
Слышен голос Ю.Ливитана, который сообщает о начале войны.  
Звучит песня композитора А.Александрова и поэта В. Лебедева-Кумача  
«Священная война»)*

**Ведущий 1.** 22 июня 1941 г. фашистская Германия обрушила на нашу страну страшный удар. Это была смертоносная лавина прекрасно обученных, дисциплинированных немецких солдат: 190 дивизий, 5 тысяч самолетов, свыше 3 тысяч танков. Началась Великая Отечественная война. Все – и стар и млад встали на защиту своей Родины. Четыре долгих года, то есть 47 месяцев и 18 дней и ночей шла на нашей земле самая страшная кровопролитная война, которая унесла жизни 26 миллионов 600 тысяч советских граждан.

*(Звучит песня Б. Окуджавы «Ах война, что ж ты сделала подлая»)*

**Ведущий 2.** Враг принес на нашу землю горе, боль, слезы, разрушения. Он стремился уничтожить все, что было нам дорого: свободу, любовь к Родине, честность, преданность своим идеалам, но самое главное – любовь к человеку. Это ему не удалось.

**Ведущий 1:** 78 лет прошло с тех пор, как закончилась Великая Отечественная война. 78 лет мы живем без войны и столько же лет помним ее, помним каждый ее день – от первого и до последнего. Сегодня, в преддверии 78-ой годовщины со Дня Победы над фашистской Германией, мы предлагаем вам поучаствовать в квест-игре «Великая Отечественная». Для вас подготовлено 6 станций, на каждой из которых вы узнаете что-то новое о трагических и героических страницах той далекой войны, вспомните уже известные факты, познакомитесь с малоизвестными, проявите свою смекалку при выполнении интересных заданий, применив полученные в школе знания.

**Ведущий 2:** Сегодня будут сражаться 6 команд. Каждая команда выбирает капитана и определяется с названием.

*(Звучит музыка из песни композитора М. Блантера и поэта  
М. Исаковского «Катюша»)*

Капитаны, представьте свои команды и получите маршрутные листы у жюри.

*(Капитаны подходят к ведущему, представляют свою команду и получают у жюри маршрутный лист).*

**Ведущий 1.** Уважаемые участники квест-игры, гости и болельщики, я хочу представить вам членов жюри, людей, которые внимательно будут следить за выполнением вами заданий, четко отслеживать все нарушения (если таковые будут), будут вести подсчет заработанных вами баллов, определять и награждать победителей.

**Председатель жюри** \_\_\_\_\_

Члены жюри:

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_

**Ведущий 2:** Итак, капитаны получили маршрутные листы, команды познакомились с членами жюри, а теперь я хочу напомнить командам условия квест-игры.

*(Ведущий напоминает условия игры, называет станции, по которым командам надо пройти)*

**Условия квест-игры:**

1. Команды отправляются строго по выбранному маршруту.
2. На станциях команды ждут компетентные тьюторы, которые познакомят с заданием, будут строго следить за правильностью его выполнения, за соблюдением временных рамок, отведенных на выполнение задания.
3. За каждый правильный ответ при выполнении задания команда получает 1 балл.
4. За выполненное задание на каждой станции команды получают по одному ордену «Победа» (Приложение 2).
5. Если члены команды будут использовать телефоны при выполнении задания или нарушать дисциплину, тьюторы имеют право снимать с команды баллы.
6. Пройдя все станции, ребята возвращаются в фойе, сдают свои маршрутные листы жюри и получают творческое задание.
7. Капитаны же команд работают над составлением плаката «Молодежь помнит!»

**Ведущий 1.** Команды, готовы? Желаю успеха!

*(Команды уходят по своим маршрутам)*

**Станция 1. Викторина «Великая Отечественная»**

**Задача:** Ответить на поставленный вопрос, выбрав один правильный ответ из трех предложенных. *Задание оценивается в 13 баллов.*

1. **Когда началась Великая Отечественная война?**  
22 июня 1941 года;  
9 мая 1945 года;  
1 сентября 1939 года.
2. **Кто был верховным главнокомандующим во время ВОВ?**

Георгий Жуков;  
**Иосиф Сталин;**  
Владимир Ленин.

**3. В каком городе поставлен памятник советскому солдату с девочкой, спасенной на руках?**

Москва;  
Севастополь;  
**Берлин.**

**4. Сколько длилась блокада Ленинграда?**

**более 870 дней;**  
более 670 дней;  
более 970 дней.

**5. Битва за Москву. Когда Красная Армия перешла в контрнаступление?**

8 июня 1941 года;  
**5 декабря 1941 года;**  
5 сентября 1941 года.

**6. На территории какой страны был открыт второй фронт?**

**Франции;**  
Германии;  
Японии.

**7. Операция под кодовым названием «Багратион» была проведена с целью освобождения**

Польши;  
**Белоруссии;**  
Украины.

**8. Выдающимся советским военачальником в годы ВОВ был**

М.Н. Тухачевский;  
В.К. Блюхер;  
**И.С. Конев.**

**9. В годы ВОВ Красная Армия освободила**

Париж;  
Стамбул;  
**Прагу.**

**10. СССР вступил в войну с Японией 1945 г.**

**9 августа;**  
9 мая;  
1 сентября.

**11. Когда было водружено Знамя Победы над рейхстагом?**

1 сентября 1945г.;  
**1 мая 1945г.;**  
1 июня 1944г.



**12. После второй мировой войны и до сих пор с какой страной не подписан мирный договор?**

- с Англией;
- с Японией;**
- с Италией.

**13. Когда была окончена ВОВ по московскому времени?**

- 8 мая 22:00;
- 9 мая 0:43;**
- 7 мая 12:00.

### **Станция 2. Игра online puzzle «Военный кроссворд»**

**Задача:** Собрать онлайн пазлы и разгадать кроссворд. *Задание оценивается в 10 баллов.* (Задание выполняется на компьютере в программе **online puzzle**: загрузить изображение в окошко и кликнуть на светящееся окошко «Начать игру»).

**«Военный кроссворд»**

**По горизонтали:**

- 3. Оружие, изобретённое Калашниковым.
- 4. Наступление с криком «Ура!».
- 6. Спорт, характеризующий восхождение на горные вершины.
- 7. Неприятель.
- 8. Род войск - «бог» войны.

**По вертикали:**

- 1. Основной закон страны.
- 2. Винтовка с укороченным стволом.
- 3. Древнегреческий герой, уязвимым местом которого была пятка.
- 5. Гараж для самолётов.



**Ответы:**

**по горизонтали: 3. Автомат. 4. Атака. 6. Альпинизм.**

**7. Враг. 8. Артиллерия.**

**По вертикали: 1. Конституция. 2. Карабин. 3. Ахиллес.**

**5. Ангар.**

### **Станция 3. «Закончи пословицу о войне»**

**Задача:** окончить пословицы о войне.

- 1. «Худой мир лучше любой брани».**

2. «Дружно за мир стоять – войны не видать».
3. «Если хочешь мира, будь готов к войне».
4. «Пуля чинов не разбирает».
5. «Войной да огнём не шутят».
6. «Кому война, а кому мать родна».
7. «Кому мир не дорог, тот нам и враг» .
8. «Кто не хочет кормить свою армию, будет кормить чужую».
9. «Война – это большое болото: легко влезть, но трудно выбраться».
- 10.«Хочешь победить на войне, работай вдвойне».
- 11.«Воин воюет, а детки горюют».
- 12.«Один в поле не воин».

#### Станция 4. Раскраска «Орден в подарок»

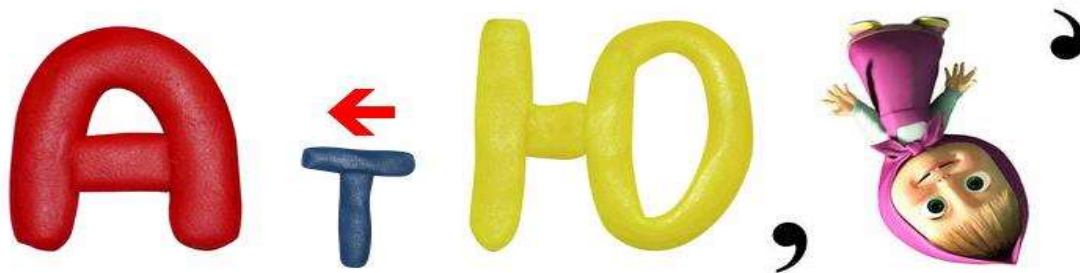
**Задача:** Раскрасить орден Отечественной войны по памяти. Члены команды смотрят на орден 1 минуту, а потом по памяти воспроизводят увиденное на раскраске. *Задание оценивается в 10 баллов при условии правильного подбора цветов на лучах между концами ордена, самой звезды, диска в центре ордена, серпа и молота, ленты, опоясывающей диск и надписи на ней.* (Приложение 3)



#### Станция 5. Ребусы «Неопровержимые факты»

**Задача:** Разгадать ребусы. *Задание оценивается в 15 баллов.*

1. Неофициальное название советской боевой машины Великой Отечественной войны с ракетной установкой.



(Катюша)

2. Название территории страны, в которой ведут боевые действия враждующие государства по обе стороны линии фронта.



(Тыл)

3. Название птиц, которых использовали для передачи сообщений во многих войсках мира?



(Голуби)

4. Название животных, которых использовали для подрыва танков во время Великой Отечественной войны.



(Собаки)

5. Эта собака отличилась во многих военных операциях в Великой Отечественной войне и должна была участвовать в параде по случаю Победы. Как звали эту собаку?



(Джильбарс)

6. Кто оповестил советский народ по радио о наступлении немцев в начале ВОВ?



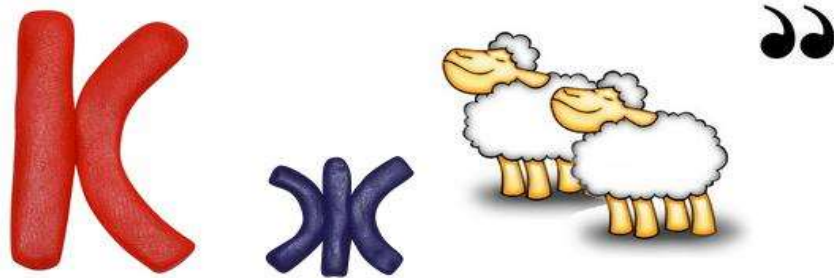
(Левитан)

7. Крепость в Беларуси, героически принявшая первый удар фашистской армии.



(Брестская)

8. Фамилия маршала – руководителя во время обороны Москвы от немецких захватчиков.



(Жуков)

9. Битва, которую считают переломной в событиях ВОВ.



(Сталинградская)

10. Название модели немецкого тяжёлого танка, который использовался в ВОВ.



(Тигр)

11. Город, который фашисты атаковали 250 суток, а Советские войска отбили за 5 суток.



(Севастополь)

12. Как звали русского солдата, памятник которому поставили в Болгарии?



(Алёша)

13. В каком городе впервые проходил парад Победы?



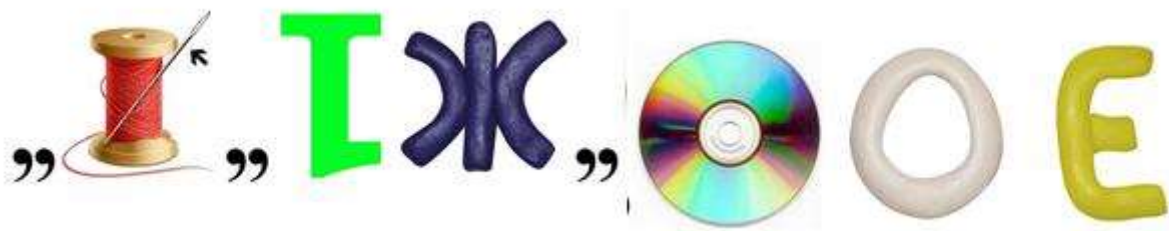
(Москва)

14. Какой город выдержал почти трёхлетнюю блокаду во время ВОВ?



(Ленинград)

15. Название озера, по которому проходила «дорога жизни» к героическому городу.



(Ладожское)

### Станция 6. Интерактивная игра «Символы Победы»

**Задача:** Ответить на вопросы, выбрав один правильный ответ из пяти предложенных на слайдах. При правильном ответе слышится музыка и овации. *Задание оценивается в 12 баллов.*

**1. Какой символ Победы официально установлен Символом Победы советского народа над фашизмом в годы Великой Отечественной войны 1941-1945 годов и является государственной реликвией?**

1. Знамя Победы;
2. Песня «Священная война»;
3. Яблоневый цвет;
4. Голубь мира
5. Письма с фронта.

**2. Какой из Символов Победы посвящен всем павшим во время Великой Отечественной войны? Идея создания этого символа появилась тогда, когда Москва готовилась отметить 25-летие сражения под стенами столицы.**

1. «Могила Неизвестного Солдата»;
2. Статуя «Родина-мать зовет»;
3. «Курган Славы»;
4. Мемориальный комплекс «Хатынь»;
5. Площадь Победы.

**3. Какой Символ Победы в Беларуси хранит в себе землю городов-героев и крупных мест сражений, привезенных к нему добровольцами? Высота мемориального комплекса составляет 70,6 м. Каждая лестница имеет 241 ступень. Сегодня этот символ является частью мемориального комплекса «Хатынь».**

1. Мемориальный комплекс «Хатынь»;
2. Памятник солдату в Трептов-парке;
3. Скульптура «Врата Памяти»;
4. Статуя «Родина-мать зовет»;
5. «Курган Славы».

**4. Какой Символ Победы в Беларуси является символом памяти о солдатах, погибших в годы Второй мировой войны? Место, где находится этот символ, – это главное место возложения венков во время праздника Победы.**

1. Скульптура «Врата Памяти»;
2. Мемориальный комплекс «Хатынь»;
3. «Курган Славы»;
4. Площадь Победы;
5. Брестская крепость-герой.

**5. Какой Символ Победы за характерный звук летящих снарядов немцы прозвали «Сталинскими органами»? Каждый залп этого символа Победы буквально перепахивал позицию противника. Про нее слагали песни, а в деле она показала себя как самая мощная тогда установка реактивных минометов.**

1. БМ-13 «Катюша»;
2. Танк «Т-34»;
3. Грузовик «ГАЗ-АА»;
4. Willys MB;
5. Studebaker.

**6. Какой из Символов Победы является высшей военной наградой? Этот символ вручался исключительно лицам высшего командного состава за успешное проведение решающих боевых операций.**

1. Орден Красной Звезды;
2. Орден «Победа»;
3. Орден Отечественной войны;
4. Орден Александра Невского;
5. Орден Богдана Хмельницкого.

**7. Как называется Символ Победы, который является центральным монументом скульптурной композиции «Героям Сталинградской битвы»?**

1. Статуя «Родина-мать зовёт»;
2. Брестская крепость-герой;
3. Памятник солдату в Трептов-парке;
4. Композиция «Память поколений»;
5. Монумент «Стоять насмерть».

**8. Какая деревня в Беларуси является Символом всех сожженных деревень на оккупированной территории Беларуси?**

1. Дальва;
2. Шуневка;
3. Литавец;
4. Борки;
5. Хатынь.

**9. Какой Символ Победы сыграл решающую роль в сражениях под Москвой, Сталинградом, на Курской дуге, под Берлином и других боевых операциях?**

1. БМ-13 «Катюша»;
2. Истребитель «Як-9»;
3. Танк «Т-34»;
4. Крейсер «Ворошилов»;
5. 45-мм пушка (М-42).

**10. Какой из Символов Победы является символом непоколебимой стойкости советского народа и важным символом официальной патриотической пропаганды? Заслуга восстановления памяти героев данного символа Победы принадлежит писателям С.С. Смирнову и К.М. Симонову.**



1. Песня «Священная война»;
2. Плакат «Родина-мать зовет!»;
3. Плакат «Вечная слава воину-освободителю!»;
4. Плакат «Во имя Родины!»
5. Песня «Катюша»

**11. Какой Символ Победы ждали в каждом доме, зачитывали до дыр и до сих пор бережно хранят во многих семьях?**

1. Песня «Священная война»;
2. Песня «Катюша»;
3. Поэма А. Твардовского «Василий Теркин»;
4. Письма с фронта;
5. Стихотворение Симонова «Жди меня»;

**12. Какой из Символов Победы одним из первых принял на себя удар гитлеровской военной машины? 1100 дней и ночей длилась его оккупация. Все это время жители оказывали сопротивление врагу. К началу 1944 года на промышленных предприятиях активно действовало 79 диверсионных групп.**

1. Брестская крепость-герой;
2. Город-герой Минск;
3. «Буйничское поле»;
4. Мемориал «Днепровский рубеж»;
5. «Луполовский лагерь военнопленных».

**Ведущий 2:** Для подведения итогов квест-игры жюри требуется время, поэтому я предлагаю членам команд написать на листочках ассоциации, связанные со словом «**Война**», а капитаны команд обменяют полученные ордена (их должно быть у каждой команды по 6 штук) на пазлы, из которых составят плакат «**Молодежь помнит!**».

**Ведущий 1:** Итак, дорогие ребята! Квест-игра «Великая Отечественная» подошла к своему логическому завершению: все задания выполнены, баллы подсчитаны. Осталось только огласить результаты сегодняшней игры. Я предоставляю слово председателю жюри.

*(Слово жюри. Звучат фанфары. Награждение команд дипломами I, II и III степени).*

**Ведущий 2:** Ребята, спасибо за игру. Каждый из вас внес достойный вклад в то, чтобы именно ваша команда пришла к финишу с наибольшим количеством баллов. Каму-то сегодня не очень повезло, команда не заняла призовое место, но это не страшно. Главное, что вы узнали много нового, интересного из истории Великой Отечественной войны, ближе познакомились друг с другом.

Ребята, я надеюсь, вы поняли, что мир надо беречь, помнить прошлое, беречь настоящее, учиться ради будущего нашей страны, ради мира на земле. Вы, молодежь, идете в авангарде страны, и от вас зависит ее будущее. За

вами родные и близкие, знакомые и незнакомые люди, которых вы должны оберегать и, если понадобится, – защитить! Это надо помнить всегда!

### **МЫ ПОМНИМ! МОЛОДЕЖЬ ПОМНИТ!**

*(Возле составленного капитанами команд плаката «Молодежь помнит!» проводится фотосессия. Звучит песня композитора Д. Тухманова на слова В. Харитонова «День Победы» в исполнении Л.Лещенко)*

**СПАСИБО ЗА ИГРУ!**

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Великая Отечественная война 1941-1945 годов остается для нашей страны главным событием истории, соприкасаясь с историческими фактами которого, подрастающее поколение приобщается к ратному подвигу народа, равняется на лучших его представителей, учится на героических примерах жизни и деятельности наших предков. Великая Отечественная по своим масштабам, разрушениям и человеческим жертвам не имела себе равных за всю историю нашего государства. Тем значимее наша Победа!

Участие в квест-игре патриотической направленности дает возможность обучающимся прикоснуться к событиям истории Великой Отечественной войны, систематизировать знания, приобретенные в школе, открыть для себя неизвестные ее страницы, испытать много позитивных эмоций и огромное желание победить. Технология квест позволяет в полной мере реализовать наглядность, мультимедийность и интерактивность в процессе воспитания.

Можно отметить, что такая форма проведения мероприятия как квест-игра позволяет решить следующие задачи: вовлечь ребят в образовательный процесс, сплотить при выполнении заданий, обогатить знаниями по определенной теме, активизировать интерес к истории Великой Отечественной войны, повысить мотивацию к познавательной деятельности.

Следовательно, использование квестов позволяет уйти от традиционных форм воспитания и значительно расширяет рамки процесса формирования гражданской позиции и мировоззренческих убеждений обучающихся.

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Кодекс Республики Беларусь: по состоянию на 1 сент. 2022г. – Минск: Национальный центр правовой информации Республики Беларусь, 2022. – 512с.
2. Концепция непрерывного воспитания детей и учащейся молодежи на 2021/2025 гг. – Минск: Национальный центр правовой информации Республики Беларусь, 2021. – 9с.
3. Программа патриотического воспитания населения Республики Беларусь на 2022-2025 годы. – Минск: Национальный правовой Интернет-портал Республики Беларусь, 01.01.2022, 5/49805.
4. ИМП «Особенности организации дополнительного образования детей и молодежи в 2023/2024 учебном году (художественный, культурно-досуговый, социально-педагогический, общественно-гуманитарный профили)
5. Бабосов, Е.М. Основы идеологии белорусского государства: курс лекций/ Е.М.Бабосов. – Мн.: Амалфея, 2015. – 212с.
6. Беспятова, Н.К. Военно-патриотическое воспитание детей и подростков. Методическое пособие/ Н.К.Беспятова, Д.Е.Яковлев [Текст] – М.: Айрис Пресс: Айрис дидактика, 2006. – 189с.
7. Василенко, А.В. Квест как педагогическая технология. История возникновения квест-технологии: методические рекомендации/ А.В.Василенко А.В. – М.: «Предметник», 2019.
8. Дьяченко, Л.В. Игра-викторина «Ребусы о Великой Отечественной войне»/ Т.В.Дьяченко. – Казань, ГКОУ РО «Казанская школа интернат», 2016.
9. Маркович, В.Ю. Военно-патриотическое воспитание в школе: 1-11 классы/ В.Ю.Маркович [Текст]– М.: ВАКО, 2009. – 192с.
10. Патриотизм и патриотическое воспитание в контексте вызовов современности : материалы Междунар. науч.-практ. конф., Минск, 16-17 мая 2019 г. / НАН Беларуси, Ин-т социологии; Госпогранкомитет; Ин-т погранич. службы Респ. Беларусь; редкол.: Г. П. Коршунов (гл. ред.) [и др.]. – Минск: ИПС РБ, 2019. – 433 с.
6. Писнова, О. Ю. Квест-игра как технология интерактивного обучения при формировании исследовательской активности учащихся / О. Ю. Писнова. – Текст: непосредственный // Инновационные педагогические технологии: материалы IX Междунар. науч. конф. (г. Казань, март 2019 г.). – Казань: Молодой ученый, 2019. – С. 8-11.

## Маршрутные листы

1. Интерактивная игра «Символы Победы»
2. Викторина «Великая Отечественная»
3. Ребусы «Неопровержимые факты»
4. Раскраска «Орден в подарок»
5. Игра online puzzle «Военный кроссворд»
6. «Закончи пословицу о войне»



1. Викторина «Великая Отечественная»
2. Ребусы «Неопровержимые факты»
3. Раскраска «Орден в подарок»
4. Игра online puzzle «Военный кроссворд»
5. «Закончи пословицу о войне»
6. Интерактивная игра «Символы Победы»



1. Ребусы «Неопровержимые факты»
2. Раскраска «Орден в подарок»
3. Игра online puzzle «Военный кроссворд»
4. «Закончи пословицу о войне»
5. Интерактивная игра «Символы Победы»
6. Викторина «Великая Отечественная»



1. Раскраска «Орден в подарок»
2. Игра online puzzle «Военный кроссворд»
3. «Закончи пословицу о войне»
4. Интерактивная игра «Символы Победы»
5. Викторина «Великая Отечественная»
6. Ребусы «Неопровержимые факты»



1. Игра online puzzle «Военный кроссворд»
2. «Закончи пословицу о войне»
3. Интерактивная игра «Символы Победы»
4. Викторина «Великая Отечественная»
5. Ребусы «Неопровержимые факты»
6. Раскраска «Орден в подарок»



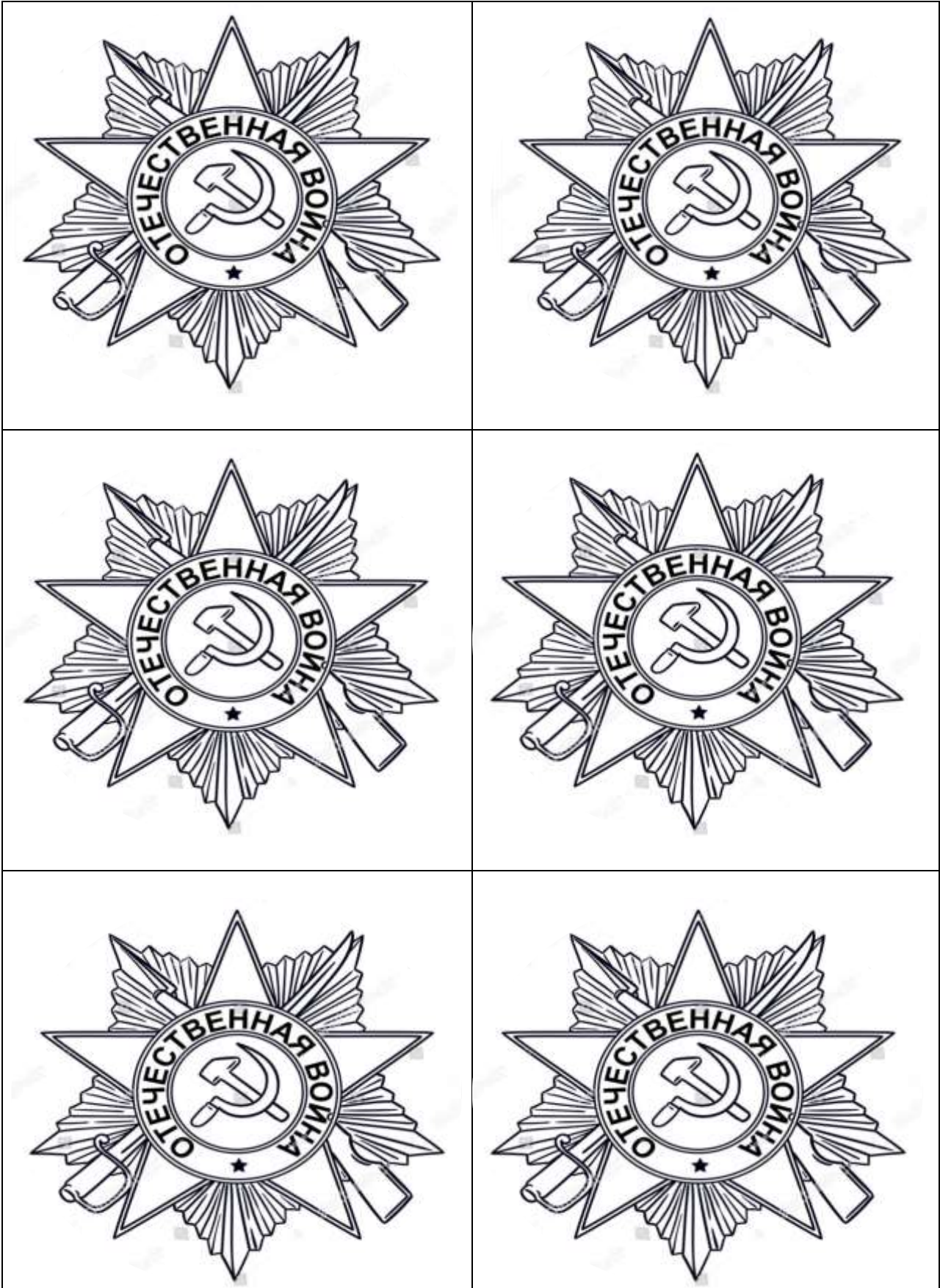
1. «Закончи пословицу о войне»
2. Интерактивная игра «Символы Победы»
3. Викторина «Великая Отечественная»
4. Ребусы «Неопровержимые факты»
5. Раскраска «Орден в подарок»
6. Игра online puzzle «Военный кроссворд»



ОРДЕН «ПОБЕДА»



«ОРДЕН В ПОДАРОК»



**ВЕЛИКАЯ ОТЕЧЕСТВЕННАЯ  
1941 – 1945гг.**



**МОЛОДЕЖЬ ПОМНИТ!**



## ФОТОГАЛЕРЕЯ



