

ОТДЕЛ ПО МОЛОДЕЖНОЙ ПОЛИТИКЕ АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДА ВЕЛИКИЕ ЛУКИ

«ШАГНУВШИЙ В БЕССМЕРТИЕ»

Квест-игра, посвященная подвигу героя Советского Союза -
Александра Матросова



В городе Великие Луки ведётся большая работа по патриотическому и духовно-нравственному воспитанию молодёжи. Патриотическое воспитание это целенаправленная деятельность по формированию у молодежи высокого патриотического сознания, чувства преданности Отечеству, готовности к выполнению гражданского долга.

Воспитание чувства патриотизма довольно-таки сложный и длительный процесс, он требует большой личной убеждённости и вдохновения.

Квест-игра «Шагнувший в бессмертие», проводимая в г. Великие Луки 15 февраля 2023 года, была заряжена на благоприятный исход игры, которая поможет подрастающему поколению сформировать гражданско-патриотическое мировоззрение и повысит историческую грамотность.



**«Историческое
значение каждого
русского великого
человека измеряется
его заслугами родине,
его человеческое
достоинство — силою
его патриотизма.»**

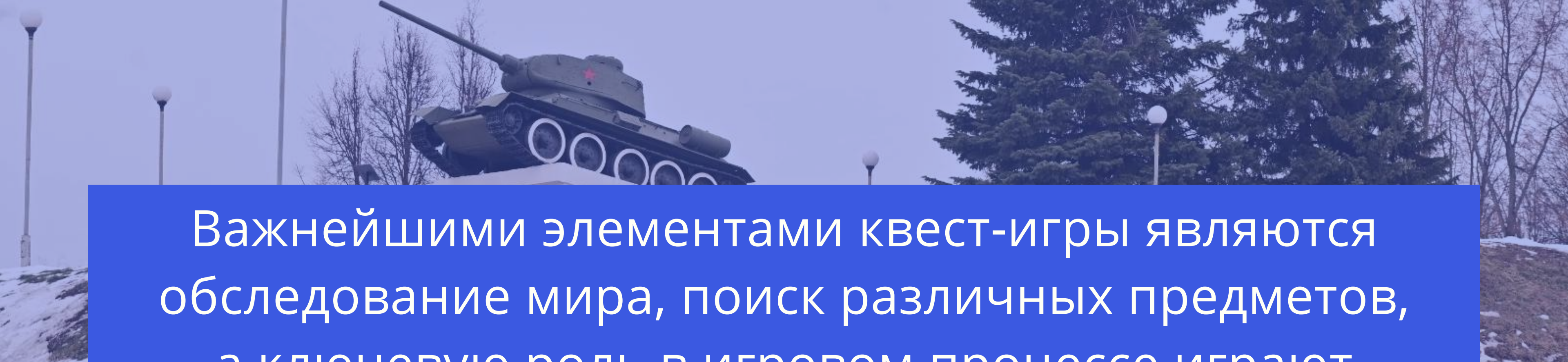
ЦЕЛЬ:

Формирование нравственно-патриотического воспитания, уважительного отношения к истории героев своего региона у студентов средних профессиональных и высших учебных заведений г. Великие Луки

ЗАДАЧИ:

1. Сохранить историческую память о герое Великой Отечественной войны
2. Содействовать воспитанию гражданско-патриотического чувства у современной молодежи
3. Сформировать коммуникативные компетенции, умение работать команде
4. Развить наблюдательность, внимание, логическое мышление
5. Усилить уровень знаний молодежи в области истории подвига Александра Матросова





Важнейшими элементами квест-игры являются обследование мира, поиск различных предметов, а ключевую роль в игровом процессе играют решение головоломок и задач, требующих от участника умственных усилий.

Квест-игра «Шагнувший в бессмертие» состоит из 2-х блоков – спортивно-развлекательный и интеллектуальный.



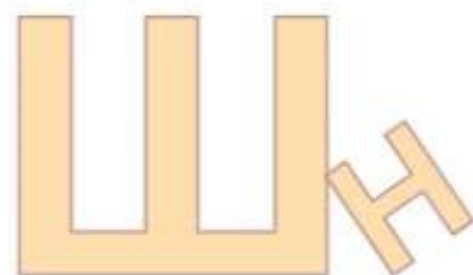
Перед началом игры каждой команде были выданы маршрутный лист и карта местности, на которой определенными знаками были указаны точки расположения станций и дополнительных заданий.

Станция №1 Дорогу осилит бегущий

КАЖДОЙ КОМАНДЕ ПО ПРИХОДУ НА
СТАНЦИЮ НЕОБХОДИМО НА ВРЕМЯ
НАДЕТЬ ЭКИПИРОВКУ СОЛДАТА, ВЗЯТЬ
АВТОМАТ И ПРОБЕЖАТЬ
ОПРЕДЕЛЕННУЮ ДИСТАНЦИЮ НА
ВРЕМЯ, ПОСЛЕ ЧЕГО В РЕЖИМЕ
«ЭСТАФЕТА» ПЕРЕДАТЬ ВСЮ
ЭКИПИРОВКУ СЛЕДУЮЩЕМУ
УЧАСТНИКУ КОМАНДЫ. ДЛЯ
ПОЛУЧЕНИЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ
БАЛЛОВ КОМАНДЕ ПРЕДЛОЖЕНО
СДЕЛАТЬ ФОТО ПО ПРИМЕРУ КАРТИНЫ
А.ПАМФИЛОВА «ПОДВИГ АЛЕКСАНДР
МАТРОСОВ»



№ 6



Станция №2 «Изучить – ключ добыть»

НА ДЕРЕВЬЯХ В ПАРКОВОЙ ЗОНЕ, В
ОПРЕДЕЛЕННОМ ПОРЯДКЕ,
РАЗВЕШАНЫ РЕБУСЫ С
ЗАШИФРОВАННЫМИ СЛОВАМИ,
ПРИУРОЧЕННЫМИ К АЛЕКСАНДРУ
МАТРОСОВУ. КОМАНДЕ НЕОБХОДИМО
ОТСКАНИРОВАТЬ QR-КОД У СУДЬИ
СТАНЦИИ, ОТКРЫТЬ ССЫЛКУ GOOGLE-
ОТВЕТОВ И ПО ПОРЯДКУ ОТ 1 ДО 10
ЗАНЕСТИ ОТВЕТЫ.



Станция №3 «Сапер ошибается однажды»

КАЖДОМУ УЧАСТНИКУ КОМАНДЫ
НЕОБХОДИМО ПОСТРОИТЬ
БЕЗОПАСНЫЙ МАРШРУТ, ЧТОБЫ
ПРОЙТИ ПО МИННОМУ ПОЛЮ, НЕ
ПОДОРВАВШИСЬ НА БОМБЕ.
УЧАСТНИКИ СТАРТУЮТ ПО ОЧЕРЕДИ, В
СЛУЧАЕ ОШИБКИ ВЫ ВОЗВРАЩАЕТЕСЬ
НА ИСХОДНУЮ ПОЗИЦИЮ, ПОСЛЕ
ЧЕГО СТАРТУЕТ СЛЕДУЮЩИЙ
УЧАСТНИК. МАРШРУТ НЕОБХОДИМО
ЗАПОМНИТЬ, ТАК КАК КАЖДЫЙ
УЧАСТНИК ДОЛЖЕН ВЫЙТИ ИЗ ЗОНЫ
МИННОГО ПОЛЯ.



Станция №4 «Без песен на войне – труднее вдвойне»



НА ДАННОЙ СТАНЦИИ СУДЬЯ ВКЛЮЧАЕТ
МЕЛОДИИ ИЗВЕСТНЫХ ВОЕННЫХ ПЕСЕН.
УЧАСТНИКИ КОМАНДЫ ДОЛЖНЫ ОТГАДАТЬ, ЧТО
ЭТО ЗА ПЕСНЯ

ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ПЕСНИ:

1. 3 ТАНКИСТА
2. В ЗЕМЛЯНКЕ
3. ЖУРАВЛИ
4. ОТ ГЕРОЕВ БЫЛЫХ ВРЕМЕН
5. ОФИЦЕРЫ
6. ПЕРВЫМ ДЕЛОМ САМОЛЕТЫ
7. ПУТЬ ДОРОЖКА ФРОНТОВАЯ
8. РУССКИЙ ПАРЕНЬ
9. С ЧЕГО НАЧИНАЕТСЯ РОДИНА
10. СИНИЙ ПЛАТОЧЕК
11. СМУГЛЯНКА
12. ТЕМНАЯ НОЧЬ
13. ТУЧИ В ГОЛУБОМ
14. ЭХ ДОРОГИ



Станция №5 «Шифровальная служба»

УЧАСТНИКАМ ВЫДАЕТСЯ АЗБУКА МОРЗЕ И ЗАШИФРОВАННЫЙ ТЕКСТ, ПОСВЯЩЕННЫЙ ПОДВИГУ АЛЕКСАНДРА МАТРОСОВА. ЗАДАЧЕЙ ЯВЛЯЕТСЯ РАСШИФРОВАТЬ ТЕКСТ С ПОМОЩЬЮ АЗБУКИ МОРЗЕ. ПОСЛЕ ТОГО, КАК КОМАНДА ОТГАДАЛА - КОМАНДИР ГРОМКО И ЧЕТКО ДОЛЖЕН ПРОИЗНЕСТИ ПОЛУЧЕННЫЙ ТЕКСТ.



Станция №6 «Хороший связист приносит правду»

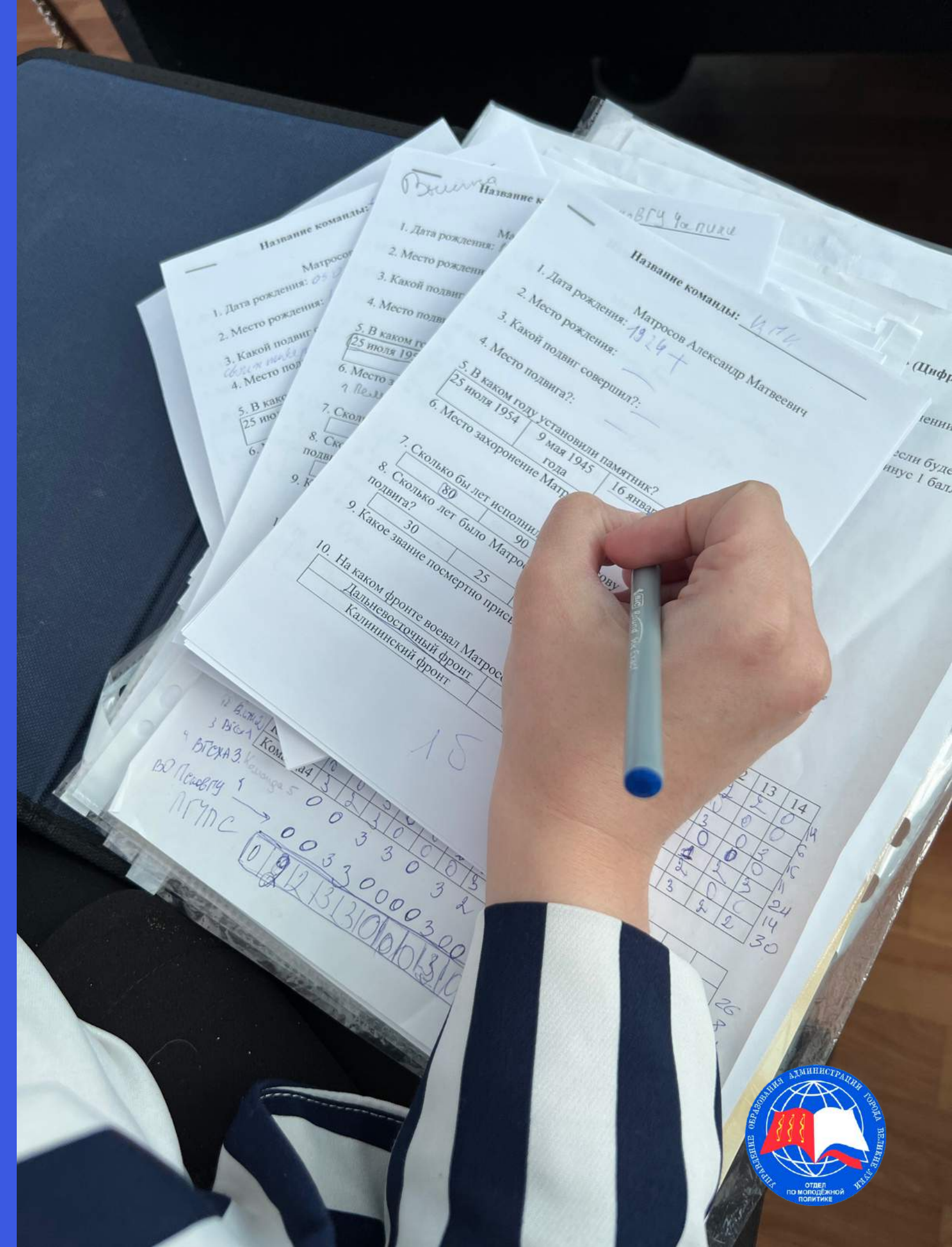


ОСНОВА – ВСЕМ ИЗВЕСТНАЯ ИГРА «СЛОМАННЫЙ ТЕЛЕФОН». ПО ТАКОЙ КОНЦЕПЦИИ И СТРОИТСЯ ДАННАЯ СТАНЦИЯ. КОМАНДА СТАНОВИТСЯ В ШЕРЕНГУ, ПОСЛЕ ЧЕГО СУДЬЯ ГОВОРIT ЧАСТЬ ФАКТА ТИХО НА УХО, А РЕБЯТА ПЕРЕДАЮТ ЕГО ОТ НАЧАЛА ДО КОНЦА, ПОСЛЕДНИЙ ЗАПИСЫВАЕТ ФАКТ ПОЛНОСТЬЮ ТАК, КАК ОН ЕГО УСЛЫШАЛ И ВОСПРОИЗВОДИТ ГРОМКО И ЧЕТКО.



Станция №7 «Информбюро»

КОМАНДЕ ВЫДАЕТСЯ ТЕСТ С
ВОПРОСАМИ ПО ИСТОРИИ ЖИЗНИ И
ПОДВИГА АЛЕКСАНДРА МАТРОСОВА.
ЗАДАЧА КОМАНДЫ РЕШИТЬ ЕГО ЗА 10
МИНУТ.





Дополнительные задания

В КВЕСТ-ИГРЕ «ШАГНУВШИЙ В БЕССМЕРТИЕ» МОЖНО ПОЛУЧИТЬ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ БАЛЛЫ. ДЛЯ ЭТОГО ВО ВРЕМЯ ПРОХОЖДЕНИЯ ЭТАПОВ КОМАНДА МОЖЕТ НАЙТИ БОНУСНЫЕ МЕСТА, КОТОРЫЕ ОТМЕЧЕНЫ КАРТЕ. НА НИХ СПРЯТАНЫ СЛОВА, ИЗ КОТОРЫХ В КОНЦЕ ИГРЫ НЕБХОДИМО СОСТАВИТЬ ПРЕДЛОЖЕНИЯ И ПРИСЛАТЬ ИХ ОРГАНИЗАТОРАМ КВЕСТ-ИГРЫ.



Любая деятельность должна поощряться, особенно если она приносит победу. Это не только приятный бонус, но и стимул для повышения уровня знаний и навыков.

За участие в квест-игре «Шагнувший в бессмертие» было предусмотрено вручение дипломов и награждение памятными значками. За призовые места (1,2,3 место) команда награждалась памятными кружками, значками и дипломом.





МЫ ДОЛЖНЫ УЧИТЬ МОЛОДОЕ ПОКОЛЕНИЕ ОТНОСИТЬСЯ ДРУГ К ДРУГУ, ИСТОРИИ РОДНОГО КРАЯ С ЛЮБОВЬЮ И УВАЖЕНИЕМ.
НЕОБХОДИМО ПРИВИВАТЬ ЧУВСТВО ГОРДОСТИ ЗА ТО, ЧТО МЫ ЖИВЁМ В ТАКОЙ ОГРОМНОЙ И БОГАТОЙ СТРАНЕ.
КВЕСТ-ИГРЫ - ОДНО ИЗ ИНТЕРЕСНЫХ СРЕДСТВ, НАПРАВЛЕННЫХ НА ГРАЖДАНСКО-ПАТРИОТИЧЕСКОЕ ВОСПИТАНИЕ, САМОВОСПИТАНИЕ
И САМОРАЗВИТИЕ МОЛОДОГО ПОКОЛЕНИЯ КАК ТВОРЧЕСКОЙ ЛИЧНОСТИ, ФИЗИЧЕСКИ ЗДОРОВОЙ ЛИЧНОСТИ, ЛИЧНОСТИ С АКТИВНОЙ
ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ПОЗИЦИЕЙ, И ЖЕЛАНИЕМ СОХРАНЯТЬ ПАМЯТЬ И БОГАТСТВО СВОЕГО ГОРОДА, СВОЕЙ СТРАНЫ.

