

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя школа № 7 имени Героя Советского Союза Б.С. Левина»
города Рославля**

Региональный конкурс профессионального мастерства
специалистов сферы отдыха детей и их оздоровления
«Лучший организатор детского отдыха»
Номинация «Лучший воспитатель»

СЦЕНАРИЙ
интерактивного образовательного квеста
«Код моего региона: прошлое, настоящее, будущее»

Автор сценария:
Донец Ирина Андреевна,
учитель начальных классов

г. Рославль, 2025

1. Пояснительная записка

1.1 Название мероприятия: «Код моего региона: прошлое, настоящее, будущее» (интерактивный образовательный квест)

1.2. Актуальность и обоснование выбора темы.

Одним из важных направлений работы с детьми является патриотическое воспитание подрастающего поколения, сохранение и укрепление традиционных российских духовно-нравственных ценностей. Этую работу невозможно представить себе без краеведения. Любовь к Отечеству начинается с любви к малой Родине. В этой связи огромное значение имеет знакомство школьников с историческим, культурным, географическим своеобразием родного края.

1.3. Роль и место мероприятия в системе работы.

Настоящее мероприятие является завершающим в работе летнего оздоровительного лагеря по программе «Открой свой край». В течение смены воспитанники ежедневно знакомились с самыми интересными фактами о 27 муниципальных образованиях Смоленской области. Итогом каждого дня смены становилось голосование за самый интересный объект изучения (памятник архитектуры, выдающаяся личность, промышленное предприятие или природный комплекс). Все объекты помещались на карту Смоленской области (Приложение 1).

Данное мероприятие позволяет актуализировать знания воспитанников о малой Родине, а формат квеста создает возможности для развития умения работать в команде, учиться новому в непринужденной форме.

1.4. Целевая аудитория - дети среднего школьного возраста (11-14 лет).

1.5 Цель: активизировать социальный и личный опыт подростков через погружение в историю, культуру и современные достижения региона, стимулировать их к осознанию своей роли в развитии малой родины.

1.6. Задачи:

- Образовательные: актуализировать знания воспитанников об историческом, культурном, географическом своеобразии родного края.

- Развивающие: развивать умение работы в команде, навыки критического мышления, анализа информации из разных источников, креативности.

- Воспитательные: формировать гражданскую идентичность, патриотизм, интерес к социально-значимой деятельности.

1.7. Планируемые результаты (трансляция через ценности Движения Первых):

- **Историческая память** (углубление знаний об истории, культуре, географии, родного края; повышение интереса к занятию краеведением; расширение представлений о земляках, прославивших свою страну).

- **Патриотизм** (рост чувства гордости за малую Родину, ее историческое и культурное наследие; рост уважительного отношения к землякам, прославившим свою страну).

- **Взаимопомощь и взаимоуважение** (развитие умения слушать, аргументировать свою позицию, принимать решения коллективно и брать на себя ответственность; рост уровня взаимопонимания и сплоченности в команде)

1.8. Технологии, методы, приемы, формы работы, используемые для достижения планируемых образовательных результатов.

Используемые образовательные технологии:

1) Проблемное обучение. Сама структура квеста – это большая проблема – найти «место силы», каждое задание, поиск новой локации – маленькая проблема. Для решения проблемы воспитанники должны получить новые знания или применить имеющиеся в нестандартной ситуации.

2) Кейс-технология. Часть заданий квеста предполагает решение проблемы через анализ предложенной ситуацией (кейса).

3) Геймификация. Внедрение игровых элементов в неигровой контекст. Реализация в квесте: система заданий-«ключей», легенда для каждой станции, финальная головоломка.

Методы: частично-поисковый (воспитанники не получают знания в готовом виде, а добывают их сами, чтобы решить поставленную задачу); исследовательский (воспитанники самостоятельно применяют знания, анализируют и систематизируют информацию); метод стимулирования интереса (создание ситуации успеха, поощрение, элемент соревновательности).

Форма проведения: квест-вертушка.

1.9 Ключевая идея. В квесте участвуют шесть команд, которым нужно собрать код доступа к особому месту («месту силы»), посетив шесть ключевых точек Смоленской области. В начале игры команды получают шифр и маршрутный лист. В маршрутном листе — не просто названия станций, а зашифрованные QR-коды, которые нужно отсканировать, чтобы узнать место локации. Выполнение заданий на каждой станции позволяет получить один ключ (цифру), часть финального кода. На финальном этапе команды получают код из шести цифр, который нужно расшифровать и определить место, где будет проходить церемония закрытия лагерной смены, награждение команд-победителей.

1.10 Оборудование:

1. Таблички с названиями станций (Вязьма, Гагарин, Десногорск, Демидов, Рославль, Новоспасское).
2. Конверты с заданиями (Приложение 2).
3. Аудиопроигрыватель с записью фрагментов произведений М.И. Глинки.
4. Пазлы (Смоленская АЭС)
5. Секундомер
6. Маршрутные листы (Приложение 3) и шифровальные карты (Приложение 4).
7. Участникам команды необходим мобильный телефон для сканирования QR-кодов.

Ведущие на станциях – активисты Движения Первых.

2. Ход мероприятия

Этап 1: Вводный (15 минут)

Сбор команд. Мотивационное введение. У каждого человека есть свое «место силы», место, где человеку хорошо, где он восстанавливается после тяжелой работы. А у каждого места есть свой «код» — уникальная комбинация истории, людей, технологий и культуры. И сегодня задача участников — разгадать этот код, найти «место силы» нашего Лагеря, провести там церемонию закрытия и награждения победителей.

Объяснение условий игры.

Цель: Посетить все точки, выполнить задания, сбрать цифровой код, расшифровать его и прийти командой на «место силы»

Получение шифровальных карт и маршрутных листов.

Этап 2: Квест-вертушка (6 станций по 10 минут, всего ~1 час)

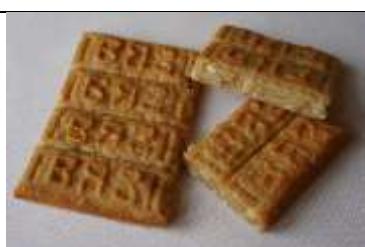
Команды одновременно начинают квест с разных станций.

Квест – двухуровневый. На первом уровне необходимо:

- 1) отсканировать QR-код в маршрутном листе,
- 2) по полученной подсказке найти нужную станцию.

Если команды испытывают затруднения в определении локации, они могут воспользоваться созданной за время работы летней смены картой (Приложение 1).

На втором уровне – воспитанники выполняют задания и получают один «код» (цифру) на каждой станции, необходимый для финала.

Станции	Локация	Подсказка
	Вязьма (вяземские пряники)	

	Гагарин (космос)	
	Новоспасское (М.И.Глинка)	
	Десногорск * (ссылка на сайт Смоленской АЭС – для выполнения задания необходимо ознакомиться с общей информацией об АЭС)	
	Рославль (памятник князю Ростиславу Мстиславичу)	
	Демидов* (Юрий Никулин. Родился в Демидове)	

Этап 3. Финальная головоломка - полученные цифры переводим в буквы, из букв составляем слово.

2, 21, 18, 24, 6, 3 - 2(Б), 21(У), 18(Р), 24(Ц), 6(Е), 3(В) = БУРЦЕВ

«Место силы» - Бурцева гора.

Историческая справка. Городище «Бурцева гора» является историческим памятником и остатком древнерусского Рославля. Именно здесь была воздвигнута оборонительная крепость князя Ростислава. Название гора получила в XIX веке в честь смотрителя училищ Н. И. Бурцева, который сделал многое для её благоустройства.

Подведение итогов, определение абсолютного победителя, победителей в номинациях – самые музыкальные, самые внимательные, самые быстрые и т.д.

Приложение 1.



Приложение 2.

Станция – Вязьма – сладкий ключ

Легенда - Вяземский пряник — символ благополучия и гостеприимства.

В исследованиях, посвященных истории Вязьмы, указывают, что первый пряник упоминается в писцовой городской книге XVII века. Получается, что он появился почти одновременно с тульским.

Жители называли выпечку «вязимек», лучшей в Российской империи и даже сочинили поговорку: «Вязьма в пряниках увязла». Пушкин говорил, что Москва славна невестами, а Вязьма — пряниками. Пряник потеснил собратьев из Тулы и Москвы, где за основу брали патоку.

Несмотря на маленький размер — около 4 см, вяземские пряники делали печатными. На такой небольшой площади помещались только три буквы — «Вяз». Это стало фирменным знаком десерта.

Встречались и фигурные пряники. Но какой бы формы они ни были, еще одной характерной чертой стала фруктовая прослойка из цукатов, мармелада или пастилы.

В XIX веке в Вязьме действовало 8 пряничных фабрик. Каждый производитель имел свой рецепт, который держал в тайне. Наибольшим спросом пользовались пряники купца Сабельникова. На Смоленской губернской выставке в 1830 году фунт его пряников стоил полтора рубля, в то время, как фунт других пряников можно было купить за 4 копейки.

Вопросы:

- 1) Чем отличался вяземский пряник от тульского? *Фруктовой прослойкой из цукатов, мармелада или пастилы* (1 балл)
- 2) Какого размера были вяземские пряники? *4 см* (1 балл)
- 3) Сколько пряничных фабрик было в Вязьме? *восемь* (1 балл)
- 4) Сколько было необходимо денег, чтобы купить 16 фунтов пряников Сабельникова? (2 балл)

Ответ на последний вопрос – 24 – ваш цифровой код.

Станция – Гагарин – космический ключ

Легенда – Чтобы дотянуться до звезд, нужно знать кодовое имя первого человека, проложившего туда дорогу.

Викторина (с вариантами ответов – за каждый правильный ответ 1 балл)

1. Какое название имела ракета-носитель, которая должна была впервые в истории человечества вывести в космос корабль с человеком на борту?

«Восток» + «Восход» «Веста»

2. Кто был дублём Гагарина?

Герман Титов + Павел Попович Андриян Николаев

3. В каком воинском звании находился Гагарин во время первого полёта в космос?

Младший лейтенант

Старший лейтенант +

Майор

4. Сколько времени было на часах, когда включился двигатель ракеты на старте?

9 часов 7 минут по московскому времени +

12 часов 00 минут по московскому времени

06 часов 00 минут по московскому времени

5. Что представлял собой завтрак первого космонавта Гагарина перед полётом?

Каша, булочка, кофе

Зерновые хлопья, хлеб, молоко

Завтрак из туб: мясное пюре, черносмородиновый джем, кофе +

6. Сколько времени провёл Гагарин на околоземной орбите?

3 часа 00 минут

1 час 48 минут +

5 часов 53 минуты

Ваш цифровой код – количество вопросов в тесте - 6.

Станция – Новоспасское – музикальный ключ

Легенда: Здесь родился гений, чья музыка стала символом русской культуры.

Задания

Задание 1. Прослушайте и определите названия произведений (1 балл за каждый верный ответ).

1. «Вальс – фантазия»
2. Марш Черномора из оперы «Руслан и Людмила»
3. Камаринская

Задание 2. Сколько опер написал Глинка – 2 (Жизнь за царя и Руслан и Людмила). **Ответ на вопрос – 2 цифровой код.**

Станция – Смоленская АЭС – энергетический ключ

Легенда: Атом – это энергия будущего, управляемая разумом.

Чтобы получить доступ к знаниям о ней, нужно знать ее масштаб.

1. Собрать пазлы «Смоленская АЭС» на время. 6 команд участниц (лучшее время – 6 баллов, худшее – 1 балл).
2. Узнать количество действующих энергоблоков на станции. **Эта цифра-код.**

Правильный ответ: 3 действующих энергоблока (за правильный ответ – 1 балл)

Максимальное количество баллов на станции – 7.



Станция – Рославль - княжеский ключ

Легенда: Этот город-воин охранял южные подступы к Смоленску.

За каждый правильный ответ – 1 балл.

- В каком веке был основан Рославль? (в 12 веке)
 - Назовите дату освобождения Рославля от немецко-фашистских захватчиков (25 сентября 1943 года)
 - Сколько букв в имени основателя города? (Ростислав – 9 букв)
 - Назовите любые три промышленные предприятия города
 - Назовите фамилии трех знаменитых земляков.
-
- Ваш цифровой код – век плюс количество букв в имени основателя (**12+9=21**)

Станция - Демидов – Озерный ключ

Легенда: Этот край называют «смоленской Венецией». Его сила – в чистейших озерах.

Несколько интересных фактов о национальном парке «Смоленское Поозерье»:

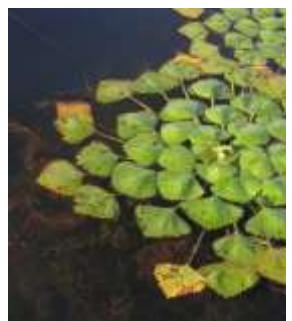
На территории парка 35 озёр, болот и мелководий. Каждое из них по-своему уникально, в особенности чистотой и тем, что по ним можно проследить различные возрастные циклы водоёмов. Самое известное из озёр парка — Баклановское, которое является памятником природы.

В 2014 году парк вошёл в число участников проекта «Изучение и восстановление зубра европейского в Центральной России». В конце 2017 года на территорию парка было выпущено из вольера небольшое стадо зубров.

На территории парка зарегистрировано **18 видов птиц**, занесённых в Красную книгу РФ. Среди них — чёрный аист, гусь-пискулька, среднерусская белая куропатка, большой кроншнеп и другие.

На территории национального парка 77 археологических памятников — селища, могильники, курганы и стоянки людей каменного века. Возле деревни Аносинки, на древнем пути «из варяг в греки», сохранился детинец древнерусского города Вержавск и курганный могильник VIII–XIII веков, которые имеют статус памятников федерального значения. В районе посёлка Пржевальское известно месторождение сульфатных и бромисто-хлоридно-натриевых минеральных вод, используемых в санатории имени Н. М. Пржевальского.

Перед вами животные и растения парка «Смоленское поозерье». Назовите их. (Каждый правильный ответ – 1 балл)



(Ответ: бурый медведь, зубры, бобры, Венерин башмачок, пыльцеголовники, полуушник озерный, водяной орех)

Максимальный балл: 7

Ваш цифровой код – количество птиц, занесенных в Красную книгу, на территории Парка. Ответ – 18.

Приложение 3.

Название команды _____

Станции	Количество баллов	Цифровой код
		24
		6
		2
		3
		21
		18

Приложение 4.

А-1, Б-2, В-3, Г-4, Д-5, Е-6, Ё-7, Ж-8, З-9, И-10, Й-11, К-12, Л-13, М-14,
Н-15, О-16, П-17, Р-18, С-19, Т-20, У-21, Ф-22, Х-23, Ц-24, Ч-25, Ш-26, Щ-27,
҃-28, Ы-29, Ъ-30, Э-31, Ю-32, Я-33