**Управление образования администрации города Березники**

**Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования «Детско-юношеский Центр «Каскад»**

**Конспект патриотического мероприятия**

**в форме квест-игры «Курс молодого бойца»**

**Автор сценария: педагог дополнительного образования**

**Каримов Марат Александрович**

**Березники 2020**

**Конспект патриотического мероприятия**

**в форме квест-игры «Курс молодого бойца»**

Для проведения мероприятия выбрана приключенческая форма – квест-игра, которая включает в себя решение различных по виду деятельности и по степени сложности задач и позволяет каждому воспитаннику проявить присущие ему личностные качества, а также ловкость, физические и интеллектуальные способности, умение взаимодействовать в коллективе, навыки, необходимые на военной службе.

Необычная форма занятия способствует мотивации детей к обучению по данной дисциплине, помогает погрузиться в образовательный предмет через атмосферу игры, привлечь к решению жизненных ситуаций, актуализировать значимость военно-патриотического направления деятельности.

Как в любой квест-игре в конспекте имеется легенда, согласно которой «юным бойцам», объединившимся в команды, необходимо пройти испытания, итогом которых станет выполнение особо важного поручения. Испытания в квест-игре перекликаются с заданиями военно-спортивной игры «Зарница»: прохождение полосы препятствий, оказание первой доврачебной медицинской помощи, интеллектуальный конкурс, в который вошли вопросы на знание Российской символики, родов войск и воинских званий, городов-героев и вооружении Российской армии. Тем самым с первого занятия создаются условия для командного единения, воспитания ответственности за общее дело, заинтересованности обучающихся в участии в соревнованиях по военно-спортивному многоборью.

Отличительной особенностью мероприятия является то, что в нем большое внимание уделяется проблемной деятельности обучающихся. Так, помимо интеллектуального конкурса, требующего самостоятельного поиска и воспроизведения имеющейся информации, в квесте используются элементы современных кейс технологий. Кейс-технология способствует развитию умения анализировать реальную ситуацию, оценивать альтернативы, выбирать оптимальный вариант и планировать его осуществление. В нашем случае командам предлагается найти выход из конкретной жизненной ситуации, в которой требуется оказать первую доврачебную помощь пострадавшему с переломом конечности. Воспользовавшись памяткой, ребята выбирают необходимые подручные средства и медикаменты, знакомятся с правилами транспортировки пострадавшего и выполняют поставленную задачу.

По ходу игры педагог оценивает качество выполнения заданий, при нарушении правил командам даются штрафные баллы, которые увеличивают время прохождения испытания. За каждое правильно выполненное поручение команда получает ключи, они помогут выполнить решающее спецзадание. Не смотря на соревновательный дух занятия, победителями в квест-игре становятся обе команды, и в конце урока все участники мероприятия награждаются памятными подарками.

Еще одним требованием к проведению данного занятия является соблюдение воинской дисциплины. Об этом воспитанников необходимо предупредить в начале занятия, что позволит им мобилизоваться и погрузиться в атмосферу армейской жизни.

Представленный конспект занятия, при условии внесения изменений в целеполагание и корректировки игровых заданий, может быть заимствован для проведения уроков по другим дисциплинам, таким как физическая культура, или основы безопасности жизнедеятельности. Также он может стать основой для сценария различных мероприятий военно-патриотической направленности, приуроченных ко Дню защитника Отечества, Дню Победы в ВОВ, Дню России и других праздников.

**Цель занятия:** вызвать интерес к занятиям начальной военной подготовки, содействовать формированию позитивной мотивации к участию в военно-спортивных мероприятиях.

**Задачи занятия:**

***образовательные:***

– расширять и актуализировать знания о российской символике, военной истории России;

– знакомить с правилами оказания доврачебной медицинской помощи;

***развивающие:***

– развивать ловкость, координационные и скоростные способности;

– способствовать развитию проблемного мышления;

***воспитательные:***

– воспитывать чувство взаимопомощи, выдержку, находчивость, упорство, умение сплоченно действовать в команде, ответственное отношение к поставленной задаче;

– содействовать воспитанию у молодого поколения духа патриотизма;

***здоровьесберегающие:***

– содействовать созданию атмосферы психологического комфорта;

– чередовать различные виды учебной деятельности на занятиях;

– учитывать возрастные и индивидуальные особенности и потребности воспитанников при подборе игровых заданий.

**Тема занятия:** «Курс молодого бойца».

**Тип занятия:** вводное.

В течение занятия возникают ситуации актуализации имеющихся знаний и умений, которые получают возможность применения на практике в необычных условиях.

**Количество участников игры**: – 10-12 человек.

**Используемые приемы, методы, технологии обучения:**

***Приемы*:** беседа,рассказ,инструктирование, указания и команды, сопроводительные пояснения и замечания, упражнение, постановка проблемных ситуаций, актуализация знаний.

***Методы:*** словесный, соревновательный, метод проблемного изложения, ***Технологии***: здоровьесберегающие, информационные, игровые, кейс-технологии.

**Используемые формы познавательной деятельности**: работа в режиме диалога, работа в группах, индивидуальная работа.

Занятие проводится в спортивном зале или в другом просторном помещении, возможно проведение занятия на улице.

**Оборудование для занятия:**

– мультимедийная аппаратура;

– электронная презентация;

**–** карточки с заданиями;

– памятка по оказанию медицинской помощи;

– наглядные пособия;

– черный ящик;

– российский флаг;

– значок с Российским триколором (по количеству участников);

– оборудование для проведения испытаний: бинты, шины, носилки, скамьи, туннель, мячи, обручи.

**План занятия:**

***1. Подготовительная часть.***

Приветствие, знакомство с обучающимися, формирование команд, знакомство с легендой квест-игры.

***2. Основная часть.***

Проведение соревновательно-игровых испытаний:

– 1 этап «Полоса препятствий»;

– 2 этап «Военно-медицинский госпиталь»;

– 3 этап «Военно-исторический полигон».

***3. Заключительная часть.***

Подведение итогов квест-игры, определение победителей.

Награждение участников.

Рефлексия.

**Ход занятия**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ***Подготови-***  ***тельная часть*** | Дети проходят в зал. | У всех детей на груди закреплены бейджи с именами. |
| Педагог | В одну шеренгу становись!  Здравствуйте товарищи курсанты! |  |
| ДЕТИ | Здравствуйте! |  |
| ***Основная часть***  Педагог | Вам сегодня предстоит пройти отбор в отряд особого назначения. Вам понадобятся ловкость, интеллект, командный дух, взаимовыручка, а также дисциплинированность. Ведь армейская дисциплина – это залог успеха в бою и повседневной жизни. | Педагог рассказывает легенду квест-игры. |
| Товарищи курсанты на первый-второй рассчитайсь! |  |
| Вторые номера два шага вперед. |  |
| Первые номера – команда «Синие»,  вторые номера – команда «Зеленые».  Назначаю командиров отделения.  Командиры команд, получите знаки отличия. | Командиры получают и раздают платки соответствующего цвета. |
| Команда «Синие» строятся в шеренгу справа.  Команда «Зеленые» строятся в шеренгу слева.  Нам доставлен пакет с зданием. |  |
| Педагог | Вы будете выполнять задание государственной важности, цель которого – добыть предмет, имеющий особую ценность, предмет находится в черном ящике.  Об этом предмете известно, что он появился вместе с первыми российскими военными кораблями и до XIX века оставался принадлежностью главным образом флотской культуры.  Предмет скрыт защитным полем, открыть которое помогут ключи, полученные за правильно выполненные испытания. В обмен за каждый ключ команда получит подсказку на этапе выполнения решающего задания. | Педагог читает карточку с заданием (приложение 1). Ключи (приложение 2). |
| Педагог | Отряд, приготовиться к прохождению испытания!  Проходим к первому этапу. |  |
| ***I этап***  Педагог | Первый этап **«Полоса препятствий».**  Александр Васильевич Суворов говорил «Тяжело в учении – легко в бою». Действительно, полоса препятствий готовит нас к тяготам и невзгодам военной службы. |  |
| Команды будут преодолевать препятствия по очереди. Пока одна команда работает, другая помогает.  Для выполнения этого задания нужно выстроиться на старте в колонны по одному.  Внимательно прослушайте задания:  1) пробежать по бревну (скамейке);  2) проползти в тоннеле;  3) пройти препятствие «паутинка», чтобы не задеть нити и не задеть колокольчики;  4) попасть снарядом-мячиком в цель-обруч;  5) бегом вернуться к команде и передать эстафету следующему.  Команда, преодолевшая препятствие за меньшее время будет считаться победителем. За ошибки в выполнении задания начисляются штрафные баллы. Каждый штрафной балл приравнивается к 5 сек. времени, прибавляемым к общему результату прохождения этапа. | Два человека помогают держать тоннель, один – собирает мячики в корзину, один – помогает подсчитывать очки. |
| Подводим итоги. Команда «Синие» прошла испытание за ….. сек. Команда «Зеленые» прошла испытание за ….. сек. Командиры, получите ключ за выполненное испытание. Переходим к следующему этапу. | Педагог подсчитывает и объявляет баллы. |
| ***II этап***  Педагог | В российской армии есть золотое правило: «Спецназ своих не бросает». От качества и быстроты оказания первой медицинской помощи раненому будет зависеть его жизнь. Проверить ваши знания и умения в области медицины поможет испытание **«Военно-полевой госпиталь».**  Каждая команда должна будет выполнить кейс с заданием, который находится в данном конверте. Командиры, получите конверты, внимательно прочтите задания, ознакомьтесь с памяткой и приступайте к выполнению.  Команда первая и качественно выполнившая задание получит ключ. | Педагог выдает конверты и курирует выполнение задания (приложения 3, 4).  По выполнении испытания происходит начисление баллов и объявляются результаты. |
| ***III этап***  Педагог | Переходим к следующему испытанию на **«Военно-интеллектуальном полигоне».** Перед вами мишень. Каждая команда имеет право открыть три вопроса, номинальная стоимость которых зависить от поля мишени.  Приступаем к выбору мишени.  Право первой открыть мишень имеет команда, заработавшая большее количество очков. | Электронная презентация (приложение 5). |
| Командиры отделений «Синие» / «Зеленые», получите ключи за выполненное испытание. Переходим к следующему этапу | Педагог подсчитывает и объявляет баллы. |
| Настало время для решающего задания, вам предстоит узнать, какой предмет лежит в черном ящике.  Сейчас вы получите конверт, по сигналу откроете его и, воспользовавшись заработанными ключами, начнете собирать пазлы. На листке напишете название зашифрованного предмета, вложите его в конверт и сдадите мне. | Пазлы (приложение 6). |
| ***Заключитель -ная часть***  Педагог | Итак, пришло время проверить, какой предмет скрыт в черном ящике. Командиры, назовите ответы.  Проверим содержимое ящика. В ящике находится Государственный флаг – символ Российского государства. Вы сегодня отлично справились с заданием, и мы зачисляем вас в отряд особого назначения. За отличное прохождение курса молодого бойца вы получаете значок-триколор, соотвествующий цветам Российского флага. | Построение и награждение |
| ***Рефлексия занятия*** | Сейчас я попрошу вас оценить нашу работу. Выберите круг и приклейте его на полотно в форме флага РФ:  – круг белого цвета означает, что вам понраилась игра;  – круг синего цвета – вам хотелось бы попробовать свои возможности в других военно-спортивных играх;  – круг красного цвета – вы мечтаете в будущем посвятить свою жизнь служению Отечеству и возможно попасть с специальные войска.  Вы можете выбрать несколько кругов.  Спасибо за работу. | Проводится рефлексия занятия.  C:\Documents and Settings\User\Рабочий стол\Фото с конкурса\IMG_0357.JPG |

**Библиографический список**

***Нормативно-правовые акты и иные официальные документы:***

1. Дополнительная общеобразовательная программа «Основы военной службы», составитель В.А.Трынкина, МАУ ДО ДЮЦ «Каскад», г Березники, 2015г.

***Основная и дополнительная литература:***

2. Мы – патриоты!: классные часы и внеклассные мероприятия: 1 – 11 классы / И. А. Агапова, М. А. Давыдова. – Москва: ВАКО, 2008. – 366 с.

3. Полат Е.С. Современные педагогические и информационные технологии в системе образования: учебное пособие для студ. вузов / Полат Е.С.; Бухаркина М.Ю. – 2-е изд., стер. – М: Академия, 2008. – 368 с.

***Интернет-источники:***

4. Гербы и флаги. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://f-gl.ru/гербы-стран-мира/герб-россии>.

5. Методика организации и проведения военно-спортивной игры «Зарница», Селиванов И.К., с. Воскресеновка, 2015г. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://infourok.ru/metodika-organizacii-i-provedeniya-voennosportivnoy-igri-zarnica-684410.html>.