

## МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА ВНЕКЛАССНОГО МЕРОПРИЯТИЯ «КВЕСТ - ИГРА «ТРОПОЙ СОЛДАТА»

*Кучин Антон Андреевич,  
педагог дополнительного образования  
МАОУ ДО ДДТ «Речник» города Соликамска*

### Пояснительная записка

Методическая разработка рассчитана на участие обучающихся в возрасте 13-15 лет. «Легенда» квест-игры основана на сценарии художественного фильма Ивана Шурховетского «Туман». В процессе игры участники приобщаются к армейской жизни, актуализируют знания в области истории Великой Отечественной войны

В постановлении правительства РФ «О подготовке молодежи допризывного и призывного возраста к действительной военной службе в ВС РФ» указывается, что все государственные органы и должностные лица, непосредственно занимающиеся реализацией данного постановления, должны принимать неотложные меры по коренному улучшению подготовки молодежи к военной службе. Необходимо обеспечивать армию и флот личным составом, морально и физически готовым достойно выполнять свой долг по защите Отечества, мирного труда граждан России; всемерно усиливать воспитание будущих воинов в духе патриотизма, беспредельной преданности Родине, высокой политической активности, дисциплины, организованности и коллективизма.

Традиционными мероприятиями по приобщению подростков к военному делу в системе дополнительного образования являются военно-спортивные конкурсы и соревнования, посвященные Дню защитника Отечества, Дню призывника и Великой Победе.

Данная разработка позволит приобщить обучающихся к армейской жизни, позволит понять такие определения как «Цена собственной жизни», «Патриотизм», «Ответственность», «Название частей всемирно известного автомата Калашникова».

**Форма проведения мероприятия** – «Квест - игра».

**Правила квест-игры:** играть можно командой от 4-х до 10-ти человек. Игра требует при исполнении некоторых заданий приложения физической силы, поэтому необходима спортивная одежда, большинство заданий рассчитано на внимательность, сообразительность и логическое мышление.

В процессе игры участники могут пользоваться подсказками, но их количество ограничено.

Все необходимое для прохождения квеста находится внутри игрового помещения.

Участники слушают легенду игры (легенда основана на сценарии художественного фильма Ивана Шурховетского «Туман»), Итогом игры должен быть полный комплект деталей автомата Калашникова. За каждое правильно выполненное задание команда получает одну деталь от предмета поиска (автомата), если задание не выполнено – команда выполняет штрафное задание (спеть песню военных лет или отжимание для юношей).

Легенда:

«Наше время. В одной из воинских частей проходят военно-полевые учения. Во время марш-броска один из бойцов предлагает срезать 2 км по болоту. При переходе на болото опускается загадочный туман, при выходе из которого бойцы попадают в 1941 год, в деревню, которой ещё нет на карте. Перед ними появляются солдаты Вермахта на мотоциклах, и, заметив их, открывают огонь, которым сразу же смертельно ранят их командира взвода. Бойцы, сначала решившие, что снимается кино, не понимают, что происходит, но постепенно догадываются, что попали в 1941 год. Они решают прорываться к линии фронта. Ситуацию осложняет то, что некоторые из них, попадают к немцам в плен. Бойцам необходимо освободить своих из плена, а также не позволить немцам завладеть загадочным прибором «вундерваффе» — (из опасения, что немцы могли бы изменить историю войны, использовав его для вооружения Вермахта), но немцы уже успели отправить его по частям в свои лаборатории для исследования и изготовления подобного».

**Возрастная группа:** 13-15 лет

**Тема мероприятия:** Квест-игра «Тропой солдата»

**Цель:** Патриотическое, гражданско – нравственное воспитание личности, формирование готовности к защите Отечества.

**Задачи:**

- *Обучающая* – расширение знаний в области военно-патриотического направления;
- *Воспитывающая* – воспитание гражданской ответственности, достоинства, уважения и любви к Отечеству; формирование у подростков готовности к защите Родины; развитие чувства товарищества, умения работать в команде.
- *Развивающая* – развитие интеллектуальных и физических способностей обучающихся, здорового соперничества, коммуникативных навыков.

**Формирование универсальных учебных действий (УУД):**

**Личностные действия:** самоопределение, учебно-познавательный интерес к новому материалу, самоанализ и самоконтроль результата;

**Регулятивные действия:** определение цели деятельности, планирование хода выполнения задания, определение правильности выполненного задания, *волевая регуляция* (способность к мобилизации сил и энергии), *контроль, оценка* (рефлексия способов и условий действия, контроль и оценка процесса и результатов деятельности);

**Познавательные действия:** умение самостоятельно делать выводы, перерабатывать информацию, ставить проблему и решать ее; логические (умение ставить познавательную цель, анализ, сравнение, построение логической цепи рассуждений);

**Коммуникативные действия:** умение работать в группе, договариваться друг с другом, участвовать в диалоге, в коллективном обсуждении, слушать и понимать других, аргументировать свое мнение; планирование (определение цели, функций участников, способов взаимодействия), постановка вопросов (инициативное сотрудничество в сборе информации).

**Оборудование:**

- для педагога – персональный компьютер, мультимедиа проектор.
- для конкурсов: макеты автомата Калашникова, секундомер, свисток, интерактивный тир (можно использовать дартс или метать мяч в цель), ткань с вышитой на ней дорогой, алюминиевая кружка, бумага, бинты, кусочки черного хлеба, карта СССР, фишки.
- для обучающихся – пилотки, спортивная форма.

**Наглядные пособия:** видеоролики.

**Продолжительность мероприятия:** 80 минут.

**План квест-игры:**

№ этапа	Название этапа	Время, мин.
1.	Вводная часть	1
2.	Целевая установка	4
3.	Этап актуализации знаний, мотивация	9
4.	Этап включения в деятельность	6
4.1.	Легенда игры	3
4.2.	Вручение символов военной игры	1
4.3.	Правила квеста	2
5.	Этап развития навыков. Выполнение заданий квеста	50
5.1.	«Предмет, изменивший историю»	6
5.2.	«Дорогами войны»	5
5.3.	«Операция «Снайпер»	7
5.4.	«Медсанбат»	7
5.5.	«Пароль разведчика»	6
5.6.	«Военная пайка»	7
5.7.	«Звание «Город - герой»	5
5.8.	«Награда героя»	7
6.	Рефлексия. Итог занятия.	10

С  
оде  
рж  
ани  
е  
мет  
од  
ичес  
к  
ой  
раз  
ра  
бот  
ки  
«  
Сам  
ое  
луч  
ше  
е  
пред  
на  
знач  
ен  
ие  
е  
сть

защищать свое отечество»

Г.В. Державин

Этапы, педагогические приемы, деятельность педагога	Деятельность обучающихся	Формируемые УУД
<p><b>1. Вводная часть.</b>  <b>Цель этапа</b> - включение учащихся в деятельность            Приветствие            Организационный момент.  <i>Педагог:</i> Здравствуйте, меня зовут Антон</p>	Приветствуют педагога.	Регулятивные: <i>волевая саморегуляция</i>

<p>Андреевич Кучин, я буду вашим проводником в квест - игре «Тропюю солдата».</p>		
<p><b>2. Целевая установка.</b>  <b>Цель этапа</b> – выявить, ожидания участников от предстоящего мероприятия.  <i>Педагог:</i> Я предлагаю вам написать на листах бумаги, что каждый из вас ждет от этой квест - игры, с какой целью вы сюда пришли? Ваши записки мы уберем в солдатский котелок.</p>	<p>Обучающиеся записывают цель своего участия в мероприятии</p>	<p><b>Личностные - самоопределение</b>  <b>Коммуникативные:</b>  <i>планирование</i></p>
<p><b>3.Этап актуализации знаний.</b>  <b>Цель этапа</b> - создание проблемной ситуации.          Прием: мотивационная беседа.          Просмотр видеоролика № 1 из фильма «Туман».  <i>Педагог:</i> Перед вами два человека на войне: проживший жизнь старый солдат, умирающий от ран, и молодой боец Как вы думаете? старый солдат боится смерти?  <i>Участники:</i> – Нет, не боится  <i>Педагог:</i> он жалеет о том, что умирает? Возможные варианты ответов участников – да жалеет (<i>Педагог:</i> а о чем <u>именно</u> жалеет старый солдат) – нет ( <i>Педагог:</i> а о чем сожалеет старый солдат? )  <i>Участники:</i> – о том, что не знает, когда закончится война  <i>Педагог:</i> Почему ему не жаль своей жизни?  <i>Участники:</i> - он свою жизнь отдал за Родину          Т.е. в ходе беседы вывести детей на понимание того что не жаль отдать свою жизнь за Родину.  <i>Педагог:</i> А сколько лет молодому солдату? что необычного вы заметили в его поведении и словах?          - ответы участников.          Да действительно он знает, когда закончится война как будут праздновать день победы и чтить ветеранов войны. Он обычный парень наш с вами современник из 21 века, но волею судьбы попавший в 1941 год.</p>	<p>Обучающиеся беседуют с педагогом на тему: «Молодой солдат Великой Отечественной войны»</p>	<p><b>Коммуникативны:</b>          участвовать в диалоге, высказывать свою точку зрения, оформлять свои мысли в устной речи.  <b>Познавательные:</b>          самостоятельно делать выводы, перерабатывать информацию; <i>действия постановки и решения проблемы</i></p>
<p><b>4.Этап включения в деятельность.</b>  <b>Цель этапа</b> – ознакомить участников с правилами игры .  <b>4.1. Легенда игры.</b>  <i>Педагог:</i> Легенда игры: «Наше время. В одной из воинских частей проходят военно-полевые учения. Во время марш-броска один из бойцов предлагает срезать 2 км по болоту. При переходе на болото опускается загадочный туман, при выходе из которого бойцы попадают в 1941 год, в деревню, которой ещё нет на карте. Перед ними появляются солдаты Вермахта на мотоциклах, и, заметив их, открывают огонь, которым сразу же смертельно ранят их командира взвода. Бойцы, сначала решившие, что снимается кино, не</p>	<p>Обучающиеся внимательно слушают, определяют свои функции в игре, одевают пилотки.</p>	<p><b>Коммуникативные-</b>  <i>Планирование</i>          (определение функций участников)  <b>Познавательные</b> - умение самостоятельно делать выводы <i>логические</i> (анализ)  <b>Коммуникативные-</b>          (Инициативное сотрудничество в сборе информации)  <b>Регулятивные–</b>          (<i>Контроль</i>)</p>

<p>понимают, что происходит, но постепенно догадываются, что попали в 1941 год. Они решают прорываться к линии фронта. Ситуацию осложняет то, что некоторые из них, попадают к немцам в плен. Бойцам необходимо освободить своих из плена, а также не позволить немцам завладеть загадочным прибором «вундерваффе» — (из опасения, что немцы могли бы изменить историю войны, использовав его для вооружения Вермахта), но немцы уже успели отправить его по частям в свои лаборатории для исследования и изготовления подобного».</p> <p><b>4.2. Вручение символов военной игры.</b>  <i>Педагог:</i> Чтобы включиться в игру и пройти все этапы я хочу вам вручить элемент военной формы – это пилотки и объяснить правила квеста.</p> <p><b>4.3. Правила квеста.</b>  <i>Педагог:</i> Правила квест – игры:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Играть можно командой от 4-х до 10-ти человек.</li> <li>– Минимальный возраст участников 12 лет.</li> <li>– Игра требует при исполнении некоторых заданий приложения физической силы, поэтому необходима спортивная одежда, большинство заданий рассчитано на внимательность, сообразительность и логическое мышление.</li> <li>– В процессе игры можно пользоваться подсказками, но их количество ограничено.</li> <li>– Все необходимое для прохождения квеста находится внутри игрового помещения. Поэтому запрещено брать с собой подручные средства (телефоны, калькуляторы и т.п.)</li> <li>– Участники слушают легенду игры, за каждое задание команда получает одну деталь от предмета поиска, в результате должен сложиться макет предмета, если задание не выполнено – штрафное задание – (спеть песню военных лет или отжимание для юношей).</li> </ul>		
<p><b>5. Этап развития навыков. Выполнение заданий квеста.</b>  <i>Цель этапа</i> – формирование у подростков готовности к защите Родины; развитие чувства товарищества, умения работать в команде.</p> <p><b>5.1. «Предмет, изменивший историю».</b>  (технология критического мышления – работа с текстом).  Участникам предлагается стихотворение про автомат Калашникова, текст которого разрезан на строки и перемешан. Необходимо составить оригинал текста и понять, что необходимо найти. (После этого рассказ про автомат Калашникова)  <i>Педагог:</i> Нам надо понять, что попало в руки к солдатам Вермахта и вернуть этот</p>	<p>Участники составляют оригинал текста и догадываются, что необходимо найти.</p>	<p><b>Коммуникативные-</b>  <i>Планирование</i>  (определение функций участников)  <b>Познавательные –</b>  <i>общеучебные</i> (выделение информации)  <i>логические</i>  (анализ)  <b>Коммуникативные-</b>  (Инициативное сотрудничество в сборе информации)  <b>Регулятивные–</b>  (<i>Контроль</i>)</p>

<p>предмет. Перед вами отдельные строчки стихотворения, вам надо их внимательно прочитать и сложить их в таком порядке чтобы получился оригинальный текст из которого мы с вами поймем, что нам предстоит найти и собрать.</p> <p><i>Простой, по сути, автомат способен вытворять такое...</i></p> <p><i>О том расскажет вам солдат, который был под Ханкалою.</i></p> <p><i>Рожковой формы магазин, набитый пулей под завязку</i></p> <p><i>И тридцать пуль ждут как одна, свою стрелковую развязку...</i></p> <p><i>Есть и «подствольник» у него – гранаты лихо запускает.</i></p> <p><i>Боишься очень враг его, он автомату помогает.</i></p> <p><i>Калашникова автомат на первом месте в целом Мире!</i></p> <p><i>Прошу! Не цельтесь им в людей, а применяйте его в тире. (Владимир Рогачёв)</i></p> <p>7,62-мм автомат Калашникова (АК) – автомат, принятый на вооружение в СССР в 1949 году. Был сконструирован в 1947 году Михаилом Калашниковым. АК и его модификации являются самым распространённым стрелковым оружием в мире. По имеющимся оценкам, к этому типу принадлежит до 1/5 всего имеющегося на Земле стрелкового огнестрельного оружия. За 60 лет было выпущено более 70 миллионов автоматов Калашникова различных модификаций. Они состоят на вооружении 50 иностранных армий. По мнению многих экспертов, автомат Калашникова является эталоном надёжности и простоты обслуживания.</p> <p>Команда получает первую деталь автомата – «Магазин».</p>		
<p><b>5.2. «Дорогами войны».</b> Прием на сплочение коллектива и выявление лидера команды.</p> <p><i>Педагог:</i> Чтобы начать поиски частей автомата нам нужно определит военный маршрут, и главное – пройти его всем вместе, плечом к плечу.</p> <p>На ткани (1x1 метр) вышита дорога, по которой команда должна провести алюминиевую кружку – необходимый атрибут каждого бойца. За края материи держится вся команда и согласованными движениями, натягивая и наклоня ткань, направляет кружку по вышитой дороге.</p> <p>Команда получает вторую деталь автомата «Пенал».</p>	<p>Участники выполняют задания этапа.</p>	<p><b>Коммуникативные действия:</b> умение работать в группе</p>
<p><b>5.3. «Операция «Снайпер».</b> <i>Педагог:</i> Снайперы Великой Отечественной</p> <p>Лучшими снайперами Второй мировой были снайперы Красной Армии. И этому факту есть объяснение.</p>	<p>Стреляют по мишеням либо метают гранаты во вражеские танки.</p>	<p><b>Коммуникативные действия:</b> умение работать в группе</p> <p><b>Познавательные</b> – <i>общеучебные</i> (выделение информации)</p>

<p>Задолго до начала Великой Отечественной войны, в Советском Союзе уделялось особое внимание массовой стрелковой подготовке населения, развитию навыков обращения с оружием и меткой стрельбе. В 1932 году Обществом содействия обороне, авиационному и химическому строительству (ОСОАВИАХИМ) было утверждено Положение о создании звания «Ворошиловский стрелок».</p> <p>В списке 200 лучших снайперов Второй Мировой — 192 советских снайпера, первая двадцатка снайперов РККА уничтожила около 8400 солдат и офицеров противника, а на счету первой сотни — около 25500.</p> <p>Каждому из вас по очереди предстоит поразить вражеский танк на интерактивной мишени из пневматической винтовки. Каждый участник стреляет пока не поразит мишень, остальные члены команды его всячески поддерживают, помогают и корректируют стрельбу.</p> <p>Команда получает третью деталь автомата «Шомпол».</p>		<p><b>Личностные действия:</b> самоанализ и самоконтроль результата, учебно-познавательный интерес к новому материалу</p>
<p><b>5.4. «Медсанбат».</b>  <i>Педагог:</i> Недолгими бывают передышки. Опять рвутся снаряды, свистят пули. Остаются на полях сражения раненые, которых необходимо срочно перевязать, отправить в медсанчасть. Вы знаете, наверное, о том, что раненого бойца на поле боя никогда не бросают. С другом и беда не беда</p> <p>Покажите нам, как вы сможете вынести бойца с поля боя.</p> <p><i>Педагог:</i> Повязка с красным крестиком  Да сумка полевая,  Сестричка – санитарочка  В бою не унывает.</p> <p>Остальные участники показывают свое умение накладывать повязки (1 подсказка – помощь ведущего игры). Команда получает четвертую деталь автомата «Крышку ствольной коробки»</p>	<p>2 участника держат на перекрещенных руках «бойца». По команде участники берут носилки с «бойцом» и несут до пункта мед. помощи. Остальные участники показывают свое умение накладывать повязки.</p>	<p><b>Коммуникативные действия:</b> умение работать в группе</p> <p><b>Познавательные</b> – <i>общеучебные</i> (выделение информации)</p> <p><b>Личностные действия:</b> самоанализ и самоконтроль результата, учебно-познавательный интерес к новому материалу</p> <p><b>Регулятивные действия:</b> <i>волевая регуляция</i> (способность к мобилизации сил и энергии)</p>
<p><b>5.5. «Пароль разведчика».</b>  Прием «Анаграмма»  <i>Педагог:</i> Тяжелая служба была у разведки – добыть сведения и передать основным частям.</p> <p>Шифровальная станция – этап анаграмма. Задача – из двух предложенных слов составить пароль – слово военной тематики. При этом обязательно использовать все буквы (пример – РИНГ + ЗОНА = ГАРНИЗОН).</p> <p>На листе бумаги написаны 6 анаграмм.  КУШ + ПА = ПУШКА  АС + ОМЛЕТ = САМОЛЕТ  ПИЛОТ + СЕТ = ПИСТОЛЕТ  САД+ЛОТ =СОЛДАТ  ПАН +РОТ = ПАТРОН  ВАТА +ТОМ = АВТОМАТ.</p>	<p>Обучающиеся подбирают пароль (находят 6 слов на военную тематику)</p>	<p><b>Коммуникативные действия:</b> умение работать в группе</p> <p><b>Познавательные</b> – <i>общеучебные</i> (выделение информации)</p> <p><b>Личностные действия:</b> самоанализ и самоконтроль результата, учебно-познавательный интерес к новому материалу</p> <p><b>Регулятивные действия:</b> <i>оценка</i> (рефлексия способов и условий действия, контроль и оценка процесса и результатов деятельности).</p>

<p>Команда получает пятую деталь автомата «Возвратный механизм»</p>		
<p><b>5.6. «Военная пайка».</b>          Прием «Персонификация».  <i>Педагог:</i> Одно из самых тяжёлых и трагических бедствий в Великой Отечественной войны – голод 1941-42. Так с 18 июля 1941 в Ленинграде (с 19 июля в Ленинградской области) введена карточная система распределения основных продуктов питания.          Прекращение железнодорожного сообщения Ленинграда со страной и начавшаяся с 8 сентября 1941 блокада привели к резкому ухудшению продовольственного положения города. В течение сентября-ноября нормы выдачи хлеба населению снижались 5 раз. Резко сократилась и суточная норма питания в войсках. С 20 ноября ленинградцы получали самую низкую хлебную норму за весь период блокады: рабочие 350-250 г, остальное население (2/3 жителей блокированного города) 125 г.          У вас в руках кусок черного хлеба, дневная норма, которую получали ленинградские подростки в годы войны, его нельзя было съесть просто так, чтоб хоть как то насытиться – хлеб ели медленно, отламывая по маленьким кусочкам - показать участникам как ели хлеб.          Команда получает шестую деталь автомата «Затворная рама с затвором».</p>	<p>Обучающиеся внимательно слушают про блокадный Ленинград. Пробуют наесться маленьким кусочком хлеба.</p>	<p><i>Личностные действия:</i> самоопределение  <i>Познавательные действия:</i> умение самостоятельно делать выводы</p>
<p><b>5.7. «Звание «Город - герой».</b>  <i>Педагог:</i> Когда в июне 1941 г. фашистская Германия обрушила на наш страну всю мощь своего удара, на ее пути могучим бастионом встал каждый советский город. В них шла героическая борьба буквально за каждый квартал, за каждую пядь земли, что морально и физически изматывало противника. Особо отличившимся городам за массово проявленное мужество и героизм их защитников впоследствии было присвоено высокое звание «Города-героя».          Впервые понятие город герой прозвучало в Приказе Верховного Главнокомандующего от 1 мая 1945 года, Еще во время войны участникам обороны этих городов вручили специально учрежденные медали.          Каждый из городов, удостоенных высокого звания Город-герой, внес свою незабываемую страницу в огненную историю Великой Отечественной войны. Согласно положению от 8 мая 1965 г. Городу-Герою вручается орден Ленина и медаль «Золотая Звезда», которые разрешено было размещать на флаге и гербе города. Также в этих городах устанавливался памятный обелиск с текстом наградного Указа и изображением Золотой звезды.          Участникам предлагается карта СССР и</p>	<p>Обучающие на карте СССР отмечают фишками города герои.</p>	<p><i>Коммуникативные действия:</i> умение работать в группе  <i>Познавательные – общеучебные</i> (выделение информации)  <i>Личностные действия:</i> самоанализ и самоконтроль результата</p>

<p>фишки, которыми они должны отметить города, удостоенные высокого звания «Город-герой» (1 подсказка – их 12). Проверяем и следуем дальше. Команда получает седьмую деталь автомата «Газовая трубка со ствольной накладкой»</p>		
<p><b>5.8. «Награда героя».</b> <i>Педагог:</i> Эта борьба с фашистской Германией, продолжавшаяся с 1941 по 1945 г., стала тяжелейшим испытанием для Вооруженных Сил и всего советского народа. Война, имевшая поистине огромное всемирно-историческое значение, закончилась полной победой СССР. Советские войска ценой немыслимых потерь избавили человечество от фашистской угрозы порабощения и тем самым спасли мировую цивилизацию. За подвиги на войне 11603 человека были удостоены великого звания Героя СССР. Из них 104 это звание получили дважды, а А. И. Покрышкин, И. Н. Кожедуб и Г. К. Жуков – трижды. Советские награды Великой Отечественной войны вручили более чем 7 млн человек. Кроме того, боевые ордена вручались также соединениям, кораблям и отдельным частям Вооруженных Сил. С большим мужеством и самоотверженностью с фашистскими захватчиками сражались и советские подпольщики, партизаны и ополченцы. В ходе этой кровопролитной войны учредили 25 медалей и 12 орденов, которыми награждали не только за боевые заслуги, но и за трудовой подвиг в тылу. Перед вами лежат награды Великой Отечественной войны, вам нужно определить какие из них являются медалями и какие орденами и отсортировать на два столбца (1 подсказка – наглядный материал). Проверяем и следуем дальше. Команда получает последнюю деталь автомата «Ствол со ствольной коробкой и прикладом».</p>	<p>Обучающимся представлены медали и ордена ВОВ (распечатанные и вырезанные из бумаги). Участники делят их на два столбца.</p>	<p><b>Коммуникативные-</b> <i>Планирование</i> (определение функций участников) <b>Познавательные</b> - умение самостоятельно делать выводы <i>логические</i> (анализ) <b>Коммуникативные-</b> (Инициативное сотрудничество в сборе информации) <b>Регулятивные-</b> (<i>Контроль</i>)</p>
<p><b>6.Итог занятия (рефлексия деятельности).</b> <i>Цель этапа:</i> осознание уч-ся своей внеурочной деятельности, самооценка результатов деятельности своей команды. <i>Педагог:</i> Ваш марш-бросок окончен, вы отыскали и вернули автомат ход истории не был изменен, у вас в руках части легендарного известного во всем мире автомата Калашникова, а теперь мы научимся с вами его собирать. <i>Педагог:</i> Фильм заканчивается тем что солдаты из 21 века прошедшие страшные испытания 41 года сумели вернуть автомат Калашникова и пройдя туман снова возвратиться в 21 век. Вот они стоят на параде победы в почетном карауле о чем думает каждый из</p>	<p>Обучающиеся беседуют с педагогом.</p>	<p><b>Регулятивные-</b> <i>Оценка</i> Рефлексия способов и условий действия, контроль и оценка процесса и результатов деятельности <b>Личностные-</b> самоопределение, самоанализ.</p>



<p>них.  Просмотр видеоролика № 2 из фильма «Туман» про Победу.  По вашему мнению:  – Что изменилось в душе каждого из героев фильма?  – Почему они не расходятся?  – Почему у многих из них на глазах слезы?  (Подвести обучающихся к тому, что герои фильма поняли какой ценой завоевана победа)  Наверняка каждый из них закончит службу в армии достойно и никогда не предаст свою Родину.  Вам понравилась игра?  А теперь мы достанем ваши записи и посмотрим достигли ли вы своей цели во время квеста.  А может быть кто-то получил от этой игры больше чем он ожидал? Что вы нового узнали? Что изменилось в вашем отношении к служению Отечеству?  Я надеюсь, что сегодняшняя наша квест-игра не оставит вас равнодушными, заставит вас по-новому относиться к гражданскому и воинскому долгу перед Отечеством.  Спасибо вам за то, что были активны, мне было приятно с вами работать. До новых встреч!</p>		
--	--	--

#### **Интернет-источники**

1. Сценарий проведения игры-путешествия «Квест» [Электронный ресурс] – Режим доступа: [http://infourok.ru/igra-puteshestvie\\_kest\\_posvyaschennaya\\_70-letiyu\\_pobedy\\_v\\_velikoy\\_otchestvennoy\\_voyne-467959.htm](http://infourok.ru/igra-puteshestvie_kest_posvyaschennaya_70-letiyu_pobedy_v_velikoy_otchestvennoy_voyne-467959.htm)
2. Автомат Калашникова, [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.stihi.ru/2013/11/08/9426>
3. Боевые награды великой отечественной войны (фото) [Электронный ресурс] – Режим доступа: [http://www.syl.ru/article/189146/new\\_boevyie-nagradyi-velikoy-otchestvennoy-voynyi-foto](http://www.syl.ru/article/189146/new_boevyie-nagradyi-velikoy-otchestvennoy-voynyi-foto)
4. Города-Герои Великой Отечественной войны [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://ordenrf.ru/geroi-rossii/goroda-geroi.php>
5. Сюжет фильма «Туман» [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://jury-tver.livejournal.com/77855.html?thread=360735>