**Квест - эффективная форма организации гражданско-патриотического воспитания школьников.**

Изменения, которые происходят в российском обществе, обостряют все социальные проблемы: политические, экономические, религиозные, военные и др. Все более заметна постепенная утрата нашим обществом традиционно российского патриотического сознания и истинное значение понятий «патриотизм», «интернационализм», «гражданственность», «долг», «совесть», «порядочность». Необходимость формирования патриотического сознания у подрастающего поколения вытекает из самой сути процесса модернизации образования. Именно по этому Закон Российской Федерации «Об образовании» (где в качестве принципа государственной политики закреплено воспитание гражданственности, трудолюбия, уважение к правам и свободам человека любви к окружающей природе, Родине, семье) и другие нормативно правовые акты ориентируют педагогическое сообщество на патриотическое воспитание школьников, что предполагает от всех образовательных учреждений усиление внимания к формированию у детей гордости за свою страну, ее историю, культуру, уважительного отношения к другим народам, их прошлому и настоящему.

Наиболее благоприятные условия для формирования патриотизма в современной системе образования существуют в дополнительном образовании, так как оно не ограничено стандартами, ориентировано на личностные интересы, потребности и способности ребенка, обеспечивает возможности самоопределения и самореализации, способствует созданию «ситуации успеха» и творческому развитию каждого обучающегося, создает условия для социально значимой деятельности и проявления активности, что, собственно, и способствует формированию патриотического сознания.

Для воспитанников быть патриотом - это прежде всего, быть достойным гражданином своей страны. Хорошо учиться быть готовым к выполнению своего конституционного долга и обязанности в российских Вооруженных Силах.

Патриотизм не заложен в генах, это не природное, а социальное качество, оно не наследуется, а формируется. Следовательно, необходима организация целенаправленной работы по формированию и тренировке навыков патриотического поведения. Необходимо увлечь учащихся примерами из музыкального искусства, отечественной истории, литературного наследия. Для решения поставленной задачи необходимо внедрение новых образовательных технологий, форм, методов, приёмов организации и реализации учебно-воспитательного процесса, интересных и эффективных для подрастающего поколения. Необходим поиск новых педагогических идей в организации и проведения учебных занятий, которые должны быть увлекательными и познавательными, содержать элементы соревнования и игры возможности реализации личностного потенциала обучаемых, коммуникативных умений.

Таким критериям в полной мере отвечает Квест.

Термин «квест» (от английского «quest» – вызов, поиск, приключение) – это интеллектуальный вид игровых развлечений, во время которых участникам нужно преодолеть ряд препятствий, решить определенные задачи, разгадать логические загадки. Квест помогает участникам прожить конкретные ситуации. Выполняя квест и создавая свой собственный продукт, участники учатся формулировать проблему, планировать свою деятельность, критически мыслить, решать сложные задачи, взвешивать альтернативные мнения, самостоятельно принимать продуманные решения, брать на себя ответственность за их реализацию.

В своей педагогической деятельности всегда уделяла большое внимание гражданско-патриотическому воспитанию школьников, ведь занятия музыкальной направленности уже внутри себя несут и любовь к родному краю, семье, друзьям, при пении песен, слушании музыкальных произведений, при изучении творчества русский композиторов. Здесь вспоминаем великие даты в истории нашей страны, символы России, ветеранов Великой Отечественной войны и тружеников тыла.

Находясь в поиске новых форм, методов, средств по организации гражданско-патриотического воспитания ввела в свою педагогическую деятельность квест.

Почему выбрала квест?

* преимуществом квеста является использование активной формы познания: информация и знания лучше усваиваются в процессе самостоятельного добывания.
* прохождение квеста требует командного взаимодействия, что позволяет стимулировать коммуникацию в малой группе, установить эмоциональный контакт между ее участниками и сплотить их;
* дает возможности каждому проявить свои способности и ставит участников в активную позицию, при которой они должны самостоятельно принимать решения и выбирать стратегию поведения.
* во время прохождения квеста происходит смена деятельности и переключение внимания, что является своеобразной релаксацией.

Провожу квесты по организации гражданско-патриотического воспитания на протяжении ряда лет.

Предлагаю разработанный и проведенный квест военно-патриотического направления «Мы - наследники Победы!».

Квест проводится во дворце детского и юношеского творчества (МАУ ДО ДДДЮТ), в рамках образовательной программы «Музыкальная палитра», для воспитанников 3-4 классов, как итоговое занятие цикла «Песни Великой Отечественной войны» и приурочена к Дню Победы в Великой Отечественной войне.

***Цель:*** научить детей быть причастными к значимым событиям в истории своего государства, к наследию прошлых лет.

***Задачи:***

* формировать чувство патриотизма и гражданской ответственности;
* формировать и развивать у каждого воспитанника приносить пользу обществу;
* развивать познавательный интерес к истории своей страны и своего народа;
* формировать и развивать интерес к музыкальному искусству;
* формировать и развивать личностные качества и умения: (самостоятельность, ответственность, дисциплинированность, коммуникативные умения работать в команде, организаторские навыки)
* создавать благоприятные условия для выявления знаний и умений учащихся через игровые ситуации;

***Планируемый результат:***

* формирование активной гражданской позиция и осознание этических норм поведения в повседневной жизни: делать добро, уважать и помогать старшим, проявлять заботу о старшем поколении;
* осознанное стремление к духовному обогащению и саморазвитию;
* стремление к изучению и продолжению лучших традиций семьи, школы, народа;
* раскрытие творческого потенциала личности ребёнка;
* социализация коммуникативных и организаторских качеств;
* повышение сплочённости детского коллектива.

**Порядок проведения**

На всех этапах подготовки и проведения квест-игры в её организационных моментах активно привлекаются участники игры.

1. ***Подготовительный этап.***

Детям предлагается разработать:

* названия игровых станций с игровыми составляющими;
* кроссворды на военно-патриотическую тематику
* эскизы эмблем, девиз и приветствие команд
* изготовить самодельные открытки (для участия в социально-значимой акции «Подарок ветерану»);
* выбрать музыкальные произведения (для поздравления почётных гостей праздника – своих бабушек и дедушек, ветеранов Великой Отечественной войны).

Детский коллектив (класс) заранее делится на 4 команды, (5-7человек в команде) – воинские подразделения:

«Юные танкисты»

«Юные моряки»

«Юные лётчики»

«Юные пограничники».

Команды готовят свои эмблемы и знаки отличия (элементы военной формы), празднично оформляют аудитории для проведения квеста.

Необходимо сделать педагогу:

а. разработать правила игры;

при разработке правил игры следует учитывать, что:

* каждая команда борется за главный приз (для победы она должна набрать большее количество призовых баллов);
* задания выполняются всей командой;
* оцениваются команды педагогами, ведущими игровые центры по заранее разработанным критериям оценок.

б. написать сценарий игрового маршрута квест – игры по станциям:

* «Будь готов!»
* «Секретная шифровка»
* «Песни Победы»
* «Нам эти песни позабыть нельзя»

Сделать:

* компьютерный набор сценария и раздаточного материала;
* музыкальное оформление мероприятия (подбор и запись фонограмм);

в. продумать маршрутные листы и определить критерии оценок на игровом маршруте;

г. провести репетиции с ведущими и участниками концертных номеров.

***2. Основной этап* –** творческий, это и есть непосредственно мероприятие – игра.

*Участники игры:* 4 команды учащихся 9-10лет, в команде от 5 до7человек.

*Продолжительность игры:* 40 минут.

**Ход игры:**

Начинается квест с общего построения, где команды рапортуют о готовности к игре, далее следует перекличка команд *(представляют названия и девизы команд, приветствия соперников).*

Участники игры знакомятся с правилами её проведения, им вручаются маршрутные листы и даётся старт игре. Начало игры оповещает звуковой сигнал.

Каждую команду сопровождают представители из родительского совета, которые контролируют самостоятельность работы команды и отвечают за безопасность движения учащихся. Педагоги, ведущие на станциях, фиксируют в маршрутных листах команд, набранные ими баллы. Участники каждой команды проходят по игровому маршруту и возвращаются на место старта игры для подведения итогов и награждения.

Детям предлагается пройти игровой маршрут по вышеназванным станциям.

***На станции «Будь готов!»***  *п*редлагается пройти пять игровых эстафет:

* «Собери модель танка»;
* «Меткий стрелок»;
* «Военные санитары»;
* «Солдатская каша»;
* «На удачу!».

Эстафетные игры помогут сформировать представления детей о солдатской службе и пройти предложенные испытания на умения сборки танка, на меткость попадания в цель, на умения перевязать раненного, приготовить кашу и проверить свою удачу, которая так важна и необходима солдатам не только на фронте, но и в армейских буднях.

***На станции «Секретная шифровка»***

участникам игры предлагается три интеллектуальных конкурса:

* «Шифровка»;
* «Собери пословицу»;
* «Разгадай кроссворд».

Конкурсы позволяют выявить лучших в области общих знаний военного дела.

***На станции «Песни Победы»***

игрокам предлагает три задания:

* «Назови имя композитора, который написал эту песню?»;
* «Знаешь ли ты историю песни?»;
* «Из какой песни взяты эти строки?».

Конкурсы выявляют знания истории создания песен времён Великой Отечественной войны, творческой биографии русских композиторов-песенников 20 века и современных авторов песен. Расширяют кругозор в области музыкального искусства.

***На станции «Нам эти песни позабыть нельзя»***

предлагаются два конкурсных задания:

* «Угадай песню»;
* «Военное караоке».

В данных конкурсах участникам предлагается прослушать фонограммы песен военных лет (фонограмма минус) и определить названия песен. Учащиеся демонстрируют знания песен времён Великой Отечественной войны и песенные навыки ансамблевого исполнения.

***3. Итоговый этап* -** подведение итогов, награждение.

Все команды собираются на месте старта игры. Они сдают маршрутные листы с подсчитанными баллами *(педагоги на последней станции подсчитывают общее количество баллов).* В это время перед участниками игры выступают воспитанники с заранее подготовленными концертными номерами.

Звучат фанфары. Команды выстроены для подведения итогов и награждения. Командам, набравшим большее количество баллов на определённом игровом этапе, присуждается соответствующее *почётное звание победителя в номинациях:*

* «Знатоки военного дела»;
* «Знатоки военных песен»;
* «Самые поющие»;
* «Самые дружные»;

Каждый участник команды получает наградной знак и сладкий приз.

Команде-победителю вручается главный приз квест-игры – памятный кубок. Ведущие завершают игру. Под торжественные звуки финальной фонограммы и аплодисменты зрителей, команды торжественным маршем выходят из зала.

Проведенный квест показал, что такая форма организации образовательного процесса по гражданско-патриотическому воспитанию более эффективна и положительно сказывается на усвоении знаний и навыков воспитанниками.

Представленный квест может служить не только примером итогового мероприятия в творческих объединениях дворца детского и юношеского творчества (МАУ ДО ДДДЮТ), но и в качестве массового мероприятия в школе, в классе, в дни школьных каникул, в загородных оздоровительных лагерях, парковых зонах и на детских площадках по месту жительства.

В целом, игровые составляющие квеста могут быть адаптированы для иных массовых мероприятий гражданско - патриотической тематики и проведены: в Дни защитника Отечества, Скорби и Памяти, в социально значимых актах по тематическим игровым маршрутам.

С целью же отслеживания результатов предметных знаний учащихся, игровые составляющие данной квест-игры, могут быть дополнены, либо заменены - на новые, в зависимости от изучаемых тем.

**Список использованных источников:**

***Книги***

1.Пидкасистый П.И. Технологии игры в обучении и развитии. Текст/ П.И. Пидкасистый, Ж.С. Хайдаров. – М.:РПА,1996. – С.80.

2.Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие. – М.:Народное образование,1998. – 256с.

3.Шмаков С.А. Игры учащихся – феномен культуры// М.: Новая школа, 1994. – 144с.

***Сборники***

Кушнир С.И. Фесенко Е.А. Методическая разработка «Творческие формы работы в музыке». - 2004.

***Статьи из сборников***

1.Кларин М.В. Обучение как игра. – Школьные технологии. – 2004. – №5

2.Киселева Е.Б. Использование информационно – коммуникационных технологий в обучении и воспитании (творческая мастерская учителя) /Е.Б. Киселева// методист – 2012 - №4

3.Современные педагогические технологии в дополнительном образовании (нормативно- методическая статья)// Внешкольник. 1999. - №7-8. - С.37

***Статьи из журналов***

1.Слинькова В.И. Самое главное об активных методах обучения/ В.И. Слинькова// Теория и практика дополнительного образования – 2008. -№6

2. Уткина В.В Опыт организации проектной деятельности с младшими школьниками/ В.В Уткина// Внешкольник – 2012. - №2.

***Нормативные документы:***

1.Конституция Российской Федерации с поправками от 14марта 2020г.

2.Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».

3.Распоряжение Правительства РФ от 04.09.2014№1726-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей».

4.Указ Президента Российской Федерации «О Стратегии государственной национальной политики Российской федерации период до 2025года» от 19декабря 2012г. №1666.

5. Указ Президента Российской Федерации от 20 октября 2012года №1416 «О совершенствовании государственной политики в области патриотического воспитания».

6.Постановление Правительства Российской Федерации от 30.12.2015 №1493 «О государственной программе «Патриотическое воспитание граждан Российской Федерации на 2016-2020годы» С изменением 13 октября 2017г., 20 ноября 2018г., 30 марта 2020г.

7. Закон Свердловской области от 11 февраля 2016 года №11-03 «О патриотическом воспитании граждан в Свердловской области».

8.Постановление Правительства Свердловской области от 11.06.2014 №486-ПП «Об утверждении Стратегии Патриотического воспитания граждан в Свердловской области до 2020 года»

***Электронные ресурсы***

1.Ксенофонтова Н.Э. Методическая разработка. Создание квест–игры. Социальная сеть работников образования nsportal.ru

2.Федеральные нормативно-правовые документы по военно-патриотическому воспитанию молодёжи [patriotcentre@bk.ru](mailto:patriotcentre@bk.ru)