**Патриотический квест**

**«Путешествие в мир дружбы»**

Пояснительная записка

Повышение эффективности работы по патриотическому воспитанию через использование новых воспитательных педагогических технологий, активных, интерактивных форм работы - первоочередная задача воспитательного процесса в образовательных организациях. Перед современным обществом остро стоит задача духовного возрождения граждан. Особую актуальность этот вопрос приобрёл в сфере патриотического воспитания. Нам, педагогам, исключительно важно, каким будет человек будущего, в какой мере он освоит две важные социальные роли – роль ГРАЖДАНИНА и роль ПАТРИОТА. Решение множества проблем в жизни НАШЕГО ОБЩЕСТВА во многом зависит от уровня сформированности гражданской позиции у подрастающего поколения, потребности в духовно-нравственном совершенствовании, уважения к историко-культурному наследию своего народа. Патриотизм ещё не стал в полной мере объединяющей основой общества. Всё это свидетельствует о необходимости продолжения работы, направленной на решение комплекса проблем патриотического воспитания. Патриотическое воспитание – важное направление воспитательной работы, актуальность которого обусловлена выполнением социального заказа: формирование гражданина с высокой демократической культурой, гуманистической направленностью, способной сознательно выстраивать и оценивать отношение к себе, другим людям, обществу, на основе общепринятых моральных норм, нравственных идеалов, ценностных установок; умеющих действовать как в интересах личности, так и в интересах общества. Дошкольники должны чётко понимать, что Родина действительно начинается «с картинки в букваре, с хороших и верных товарищей, живущих в соседнем дворе» и любить свою Родину, значит любить город, в котором ты родился, дом и улицу на которой ты живешь, замечать людей, с которыми ты встречаешься каждое утро, по дороге в детский сад.

Эффективным средством достижения обозначенных целевых ориентиров является организация коллективной творческой деятельности воспитанников, реализуемой в многообразных организационных формах воспитательной работы – традиционных и творческих. Для организации подобной работы, мы выбрали квест. В результате подготовки и проведения игры у ребят будут формироваться гражданские навыки:

- знание истории своего родного края, страны;

- умение работать и действовать индивидуально и в коллективе;

- умение принимать и защищать свои решения;

- готовность к участию в общественных делах;

- любить и гордиться за свой родной края, страну, его богатую историю;

**Порядок проведения патриотического квеста** **«Путешествие в мир дружбы»**

1. Общие положения

1.1. Настоящий Порядок определяет условия проведения Квеста «Путешествие в мир дружбы».

2. Краткое описание игры

2.1. Квест (с англ. Quest — «поиск, поиск приключений») – командная игра. Квест - это цепочка заданий, связанная между собой определённой тематикой, общей целью;

2.2. Игра включает в себя движение по маршруту, на котором расположены игровые станции (6 игровых станций).

2.3. На каждой станции команде будут предложены задания различного характера – творческие, логические и на физическую выносливость;

2.4. Побеждает команда, прошедшая маршрут за наименьшее количество времени и справившаяся правильно со всеми заданиями.

3. Основные цели и задачи игры

3.1. Целью Квеста является:

- Гражданско-патриотическое воспитание;

-Популяризация национального творчества и традиций народов Среднего Урала;

-Умение применять знания в нестандартных ситуациях;

-Приобщение детей к позитивным в своей направленности формам коллективного досуга, сочетающее в себе элементы игры и творчества;

-Формирование у дошкольников поисково-исследовательских навыков;

Предварительная работа: выбор и разучивание народных игр, беседы о народах и их традициях с помощью презентаций.

Технологии:

-здоровье сберегающие технологии: ритмопластика, логоритмика, подвижные игры;

-технология личностно-ориентированного подхода;

-мультимедийная технология.

4. Организаторы конкурса

4.1. Общее руководство по проведению Квеста возлагается на специалистов и воспитателей детского сада.

4.2. Непосредственная организация и проведение возлагается на логопеда Королеву К.К. и воспитателя Иванову С.Н.

5. Участники

5.1. Участниками Квеста являются команды подготовительных групп;

5.2. В игре принимают участие 2 команды, состоящие из 12 человек;

5.3. Каждая команда должна иметь свое название и капитана;

5.4. Для команды приветствуется наличие национальных костюмов или их элементов;

6. Условия участия

6.1. К участию в Квесте допускается команда, состоящая 12человек;

6.2. Все члены команды должны являться воспитанниками подготовительных групп;

6.3. Участники игры обязаны ознакомиться с данным положением, правилами Квеста и пройти инструктаж до начала игры;

6.4. Команды перемещаются по маршруту;

6.5. На каждой игровой станции команда должна быть в полном составе;

6.6. Участники несут личную ответственность за свою безопасность и здоровье во время проведения Квеста;

6.7. Квест организуется на следующих принципах:

- Принцип честной игры, соблюдаемый всеми Участниками Квеста

- Принцип самостоятельного разгадывания заданий каждой Командой, который соблюдают игроки.

7. Порядок проведения Квеста

7.1. В назначенное время состоится регистрация участников команды;

7.2. Проведение инструктажа для участников Квеста;

7.3. Фиксированное стартовое время каждой команды;

7.4. После выполнения каждого задания команда получает ключи, из которых в конце квеста составляется слово- ДРУЖБА;

7.5. На игровой станции команду встречает Инструктор и предлагает выполнить задание, после выполнения которого, или по истечении определенного времени команда получает ориентир на следующую игровую станцию;

7.6. Процесс повторяется до тех пор, пока команда не придет к финишу;

7.7. Финишное время фиксируется после того, как команда в полном составе прибудет на последнюю, шестую игровую станцию и выполнит предложенное там задание;

7.8. После того как все команды соберутся на финише, организаторы Квеста подводят итоги.

8. Описание Игровых станций

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| №№ | Названиеигровой станции | Действия | Критерии оценивания | Инструктор |
| 1 | Станция «Уральская»«Символы нашего города»Медная столица УралаПроводится в холле детского сада | Из предложенных гербов городов Свердловской области, выбрать герб г. Верхняя Пышма и объяснить смысловое и цветовое значение гербаДети находят 1 ключ | «5» - символы верно выбраны и правильно объяснено смысловое их значение;«4» - символы верно выбраны но объяснения смыслового значения **нет**;«3» - не выбраны символы, жетон не получают | Иванова С.Н. |
| 2 | Станция «Пышминская»История Медного рудникаРассказ об истории нашего города, связанной с добычей и переработкой медной руды.Проводится около Музея «Русская изба» | * Найти медные камни
* Составить из камней слово «Рудник»
* Русская изба.
* Задание «Паутинка»

Дети получают 2 ключ | «5» - набрано 10 – 8 баллов;«4» - набрано 7 – 6 баллов; | Королева К.К. |
| 3 | « Вот эта улица…»Горожане –металлурги и химики, энергетики и машиностроители своим трудом преображали свой городПроводится около макета Верхней Пышмы | Верхняя Пышма- город-труженик, в названиях улиц читаются ведущие отрасли и профессии людей, которые в нем работают* Геологов
* Горняков
* Заводская
* Машиностроителей
* Металлургов
* Рудничная
* Строителей
* Уральских рабочих
* Рудничная

-Как называется улица нашего города, которая носит название профессии людей, которые строят дома?-На какой улице стоит Дворец металлургов, Ледовая арена и будущий Гастрольный театр?-Эта улица носит название героя Советского Союза и на этой улице стоит наш детский сад? | «5» - названы улицы города;«4» - не названы улицы города | Королева К.К. |
| 4 | Станция«Венок дружбы »Игровая и плясоваяПроведение национальной игры со всеми участниками.Мордовская игра «Веселись детвора»(Хоровод)Проводится около Музея «Национальный костюм» | Игра в народную мордовскую игру.Танцевальный флешмобпод музыку «Туган телд сйлшбез» (песня на татарском языке)Дети находят 3 ключ | «5» - все участники команды дружно играют;«4» - исполняет не вся команда; | Иванова С.Н. |
| 5 | Станция«В гостях у башкирской бабушки». Творческо-игроваяПроводится в музыкальном зале | Творческое задание«Составь башкирский узор»Цель: знакомить и закреплять знания о видах и характерных особенностях башкирского орнамента,Уметь согласовывать композицию узора с формойПолучают 5 ключ | «5» - участвовали все«4» -Не все участвовали | Королева К.К. |
| 6 | Станция«Музыкально-поэтическая»танцевальная | Музыкально-поэтическая композицияИз ключей собирается слово «ДРУЖБА».Гимн России (муз.А.Александров, сл.С.Михалкова) | Итог |  |

**Ход квеста «Путешествие в мир дружбы»**

Ведущий:

Здравствуйте, ребята! 4 ноября вся наша страна отмечает праздник, который называется «День Народного единства».

А какие народы населяют Россию? Даже в наш детский сад приходят дети разных национальностей.

Мой край родной

Здесь много наций.

Живем мы в дружбе и любви

Мордва, татары и чуваши

Примером миру станем мы

Сегодня наша встреча посвящена нашей малой Родине и называется она «Путешествие в мир дружбы», а пройдёт она в форме квеста.

А что такое квест?

"Квест - это невероятные приключения!"

Каждая команда получит свой маршрутный лист, по которому она должна будет пройти все станции и выполнить задания, которые будут отмечены баллами . В добрый путь!!!

**Символы**

**1. Игровая станция «Уральская»**

**Задание 1**. **Команды получают изображения гербов. Среди них они выбирают символы города Верхняя Пышма и объясняют смысловое и цветовое значение герба.**

****

 **Символика города Верхняя Пышма**

**Герб Верхней Пышмы**

На **лазоревом поле на золотой трехверхой горе серебряный идущий грифон с золотыми клювом и глазами, держащий в правой передней лапе золотое "зеркало Венеры"**. Синий цвет поля - знак достоинства и мирного труда жителей города.

Участники находят и получают 1 ключ

**2. Игровая станция «Пышминская»**

С давних времен древние металлурги находили на этом месте разные руды и на печах выплавляли разнообразные предметы: медные котлы, железные ножи, бронзовые топорики и украшения. На территории нашего города действовало 5 шахт.

Верхняя Пышма выросла из поселка Медный рудник. Сейчас мы будем искать как настоящие рудокопы медные камни , из которых должны будем составить слово «РУДНИК».

**Задание 1**.  **Рудокопы**

**Задание 2. Русская изба**

Большинство населения России и в том числе Урала составляют русские. Вокруг поселка Медный рудник было много лесов, из древесины русские люди строили дома.

Трудно представить себе что-то лучшее для нашего климата, чем деревянная изба. Место для избы выбиралось тщательно. Делали это обычно по весне, когда начинался паводок: нельзя было строить, где могло затопить половодье, где когда-то был пожар или на перепутье дорог, потому что считалось, что это место связано с нечистой силой. Давайте откроем избу при помощи замка и ключа.

**Задание 3. Паутинка** Необходимо взять длинную веревку, замок и ключ. Веревка в любом порядке обматывается вокруг избы, на одном конце крепится замок, а ключик – на другом-с покойно перемещается по веревке до замка. Цель - открыть замок.

Дети находят на участке и получают 2 ключ

**3. Игровая станция « Вот эта улица…..»**

**Задание 4. Наш город хоть и небольшой, но имеет очень много улиц.**Верхняя Пышма - город-труженик, в названиях улиц читаются ведущие отрасли и профессии людей, которые в нем работают

* Геологов
* Горняков
* Заводская
* Машиностроителей
* Металлургов
* Рудничная
* Строителей
* Уральских рабочих
* Рудничная

-Как называется улица нашего города, которая носит название профессии людей, которые строят дома?

-На какой улице стоит Дворец металлургов, Ледовая арена и будущий Гастрольный театр?

-Эта улица носит название героя Советского Союза и на этой улице стоит наш детский сад? Участники получают ключ

**4 станция** **«Венок дружбы»**

В нашем городе живут люди разных национальностей - татары, чуваши, мордва. Еще у нас живут армяне, таджики, украинцы и другие народности. Каждый народ отличается своими традициями, кухней, языком, играми.

И все они живет в нашем городе. Мордва очень веселый народ, любит трудиться и умеет веселиться. А еще очень любит играть в разные игры. Предлагаем вам поиграть в народную мордовскую игру «Веселись детвора»

**Игра « Веселись детвора» (Хоровод)**

Веселись детвора

Поиграть пришла пора!

Как мяучит кисонька?- Поочередное движение рук вперед.

Мяу, мяу, мяу.

А как лает Жученька?- Хватательные движения.

Гав, гав, гав.

Как мычит коровушка?- «Рога» руки к голове, наклоны вперед.

МУ, му, му.

А как свинка хрюкает?-К носу указательным пальцем.

Хрю, хрю, хрю.

Веселись детвора!

Продолжается игра!- Водим хоровод

Как лягушки квакают?-Ладошки вперед, пальцы развести.

Ква, ква, ква.

Как утята крякают?- Руки согнутые в локтях «клювики».

Кря, кря, кря.

Воробьи чирикают?- Руки в стороны, махи руками.

Чик-чирик.

По дорожкам прыгают.-Прыжки на месте.

Прыг, прыг, прыг.

Веселись детвара!

Завершается игра!

 **5 . Игровая станция «В гостях у башкирской бабушки».**

 Творческо-игровая

-Сейчас вы выберете по любую форму по желанию и расположите узоры башкирского орнамента, чтобы получилась красивая композиция в виде аппликации

Творческое задание

«Составь башкирский узор»

Цель: знакомить и закреплять знания о видах и характерных особенностях башкирского орнамента,

Уметь согласовывать композицию узора с формой

Получают 5 ключ

**6. Станция «Музыкальная» танцевальная**

Наш Урал могуч собою

И красив он и велик

Любим мы его душою

 Да и как же не любить.

 Уралочка

Когда говорят о России.

Я вижу свой синий Урал.

Как девочки сосны босые

Сбегают с подоблачных скал.

В лугах на ковровых просторах

Среди плодоносных полей

Лежат голубые озера

Осколками древних морей.

Песня об Урале. (Музыка А.Д.Филлипенко)

Я сердцем все это вбираю

Свой край полюбив навсегда

Но главная сила Урала-

Это счастливые люди

Красивые люди труда.

Наш Урал красив собою

Самоцветен весь Урал

Я хочу, чтобы об этом

Ты немножко тоже знал.

 Тук-тук перестук из ворот слышен стук

 Двери отворяйте в дом гостей пускайте.

 Под музыку выходит УДМУРТКА.

Край наш Удмуртский родные просторы-

Лес перелески холмы да поля

Как хороши твои ясные зори

Как ты прекрасна родная земля

На память об Удмуртии Я вам ленточку дарю.

Как небо СИНЯЯ она, Посмотришь - море глубина.

 Звучит татарская музыка. Выходит ТАТАРИН.

Татарская земля родная

Традиций нам не счесть твоих.

Другого мы не знаем края

Где б так же почитали их.

Звучит курай , лаская сердце

Красивых любящих людей.

Мы можем только здесь согреться

В объятьях Родины своей…

Слушание курая.

Лента наша не простая-

Она как **зеленый малахит**

И на солнышке блестит

Башкирия - привольная земля!

Со всеми дружно мы живем,

Растем, работаем, поем.

И лента желтая, как мед,

Пускай удачу принесет.

 Звучит русская народная музыка.

Все дорого мне и любимо

В Уральской родной стороне.

С задумчивой русской березкой

Я давнюю дружбу веду.

В нашей ленточке узор - как красота Уральских гор.

От красной ленты вам привет,

Рябины красной яркий цвет

Хоровод «Уральская рябинушка» (Музыка Е.Родыгина)

Не зря наш край Уралом называется,

Здесь солнце каждый день на небо поднимается.

И солнца луч над ним сияет

Народов дружба процветает.

Ведущий:

Сегодня вы получили 6 ключей и мы составили слово ДРУЖБА.

Вы узнали много нового о традициях и обычаях разных народов нашего края.

Звучит гимн России (музыка А.Александрова, слова С.Михалкова)

Хочу сказать всем вам, огромное спасибо! Поздравляю всех вас с победой, желаю вам здоровья, успехов и удачи!!!
Квест закончен!