Министерство образования и науки Российской Федерации

Нижнетагильский государственный социально-педагогический институт (филиал)

федерального государственного автономного

образовательного учреждения высшего образования

«Российский государственный профессионально–педагогический университет»

**МНОГОГРАННАЯ РОССИЯ**

(интеллектуальная игра-квест для младших школьников)

**Номинация проекта:** «Есть идея»

**Авторы проекта:**

Бондарь Анита Александровна гр.НТ-204о-СОп

Голубева Кристина Олеговна гр.НТ-204о-СОп

Палкина Дарья Николаевна гр. НТ-204о-СОп

Фомина Яна Максимовна гр. НТ-304о-СОп

Шарайкина Мария Николаевна гр. НТ-304о-СОп

**Научный руководитель:**

Аникина Анна Саввишна, к.п.н.,

доцент кафедры СРУиП

Нижний Тагил

2017

**Проблематика проекта.** В современной России наметился переход к укреплению государственности, возрождению культурно-исторических и гражданско-патриотических традиций и устойчивому развитию общества. В этих условиях особую значимость приобретает задача формирования гражданско-патриотических ценностей и качеств личности. Наш проект исходит из понимания патриотизма как духовного ориентира, способствующего сохранению и развитию гордости учащегося за героическое прошлое России и побуждающего его к служению Отечеству на современном этапе.

Очень важно, чтобы, начиная ещё с младшего школьного возраста, дети имели представление о связи времён и поколений, знали и гордились нашими лучшими национальными достижениями, любили свою большую и малую Родину, были социально активны и ответственны за свои поступки. Задача воспитания *высоконравственного, творческого, компетентного гражданина России, принимающего судьбу Отечества как свою личную, осознающего ответственность за настоящее и будущее своей страны, укорененного в духовных и культурных традициях многонационального народа Российской Федерации* поставлена федеральными государственными стандартами общего образования.

Достижение данного воспитательного идеала предполагает внедрение новых подходов к организации воспитания в общеобразовательных организациях. Следует учесть, что гражданско-патриотические качества личности формируются не только и не столько путем передачи знаний, сколько через переживания и опыт специально организованной деятельности.

*Противоречие* между потребностью в формировании гражданско-патриотических качеств личности младшего школьника и недостаточной разработанностью форм и методов реализации данного направления воспитательной деятельности побудило нас к проектированию интеллектуальной игры-квеста «Многогранная Россия».

**Концепция проекта.** Формирование гражданско-патриотических качеств личности в современных условиях требует обновления форм и методов реализации воспитательной деятельности. Проект, разработанный будущими педагогами, направлен на поиск интересных и эффективных форм гражданско-патриотического воспитания младших школьников.

С позиции возрастной психологии – игра является одной из ведущих форм деятельности младших школьников, следовательно, реализация интеллектуальных игр гражданско-патриотической направленности может стать эффективным средством воспитания.

Интеллектуальная игра в форме квеста позволяет использовать организаторам различные виды заданий, направленных на формирование чувства гордости за свою Родину. В процессе спроектированной нами игры, дети вовлекаются в деятельность, направленную на актуализацию знаний о географии и природных богатствах России, на постижение мудрости народных пословиц, оценку поступков героев русских народных сказок, приобретение информации о символах России, приобщение к ратным и культурным достижениям россиян.

**Цель:** Способствовать формированию гражданско-патриотических качеств личности у детей младшего школьного возраста посредством организации их познавательной и творческой деятельности в контексте интеллектуальной игры-квеста.

**Задачи разработчиков проекта:**

1. Изучить теоретические подходы к организации дидактических игр, особенности содержания игры в форме квеста.
2. Определить содержание и формы игровой деятельности учащихся в процессе игры «Многогранная Россия»
3. Спроектировать содержание этапов игры, изготовить наглядные и раздаточные материалы
4. Оформить методическую разработку игры-квеста «Многогранная Россия»
5. Информировать образовательные учреждения о готовности провести игру
6. Провести мероприятие с учащимися школ, подавших заявки.

**Новизна проекта**заключается в том, что он закладывает основы взаимодействия организации высшего образования с общеобразовательными организациями в решении задач по патриотическому воспитанию детей младшего школьного возраста.

Содержание игры определено с учетом возрастных возможностей младших школьников, предусматривает обращение к не столько к военной тематике, сколько к народным традициям, персоналиям, материалам, позволяющим испытывать чувства гордости за свою страну, за свой народ.

**Сроки реализации: м**арт 2017- декабрь 2017

**Этапы реализации проекта:**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Этап** | **Содержание** | **Сроки** |
| 1 | **Организационный** | 1.Создание рабочей группы проекта  2. Выбор темы проекта.  3. Постановка целей и задач реализуемого проекта.  4. «Мозговой штурм» о форме игры, ее содержании | Март 2017 |
| 2 | **Информационно-аналитический** | 1. Сбор информации о практике реализации игр в начальной школе, формах игровых заданий; 2. Изучение ученых планов по программе начального общего образования с целью определения содержания изучаемого школьниками учебного материала 3. Обобщение и систематизация собранной информации, проектирование содержания этапов игры   3. Составление Положения об игре «Многогранная Россия»  4. Оформление методической разработки  5. Изготовление презентаций, раздаточного материала  6 Разработка маршрутных листов | Март 2017 |
| 3 | **Репетиционный** | 1.Определение ведущих на «этапах» квеста, составление их речей, «проигрывание», моделирование общения с учащимися. | Апрель 2017 |
| 4 | **Рекламный**  (этап, периодически повторяющийся) | 1.Размещение информации о проекте в группах в социальных сетях, сайте, в вузовских СМИ  2. Прием заявок на проведение игры  3. Обсуждение и согласование с администрацией школы проведения квеста-игры, определение времени, площадок проведения, возможности поощрения учащихся. | Апрель – декабрь 2017 |
| 5 | **Реализационный**  (этап, периодически повторяющийся) | Проведение воспитательного мероприятия | Апрель - декабрь 2017 |
| 6 | **Итогово-рефлексивный**  (этап, периодически повторяющийся) | * Получение обратной связи от участников квеста-игры, беседа с участниками по итогам игры. * Анализ полученных результатов, внесение корректировок в содержание игры | Апрель – декабрь 2017 |

**Основные целевые группы, на которые направлен проект:**

1. Учащиеся 1-4 классов общеобразовательных организаций города Нижний Тагил, как лица, в отношении которых осуществляется патриотическое воспитание.

2. Студенты-волонтеры, как лица, приобретающие в процессе реализации проекта профессиональные компетенции в сфере образования.

3. Педагогические работники образовательных организаций, на базе которых реализуется выставка, как лица, приобретающие инновационный опыт осуществления патриотического воспитания посредством организации деятельности учащихся на материалах выставки.

**Реализаторы проекта:**

Студенты 2 и 3 курса Социально-гуманитарного факультета НТГСПА (ф) РГППУ (направление «Педагогическое образование», профиль Социально-экономическое образование (Право)) Минимальное количество ведущих для одной игры – пять человек.

Реализаторами проекта разработано Положение об игре-квесте, которое доводится до образовательных организаций. (Приложение 1)

**Описание игры – квеста «Многогранная Россия»**

Квест-игра «Многогранная Россия» представляет собой прохождение этапов в соответствии с маршрутным листом. На каждом этапе участникам предлагается выполнить одно из тематических заданий и по его результатам получить жетоны - березовые листочки. Так же на каждом этапе дети будут получать по одному предмету, необходимому им для выполнения финального задания. К этим предметам относятся: лист формата А-3 с изображением ствола березы – символа России; клей; фломастеры; этикетка; набор букв. После прохождения этапов, команды оформляют «отчет» о своих достижениях и впечатлениях. Заработанные листочки следует наклеить на березку; сделать этикетку, указав в ней название команды, и разместить ее на листе; из полученных букв собрать слово «Родина», наклеить их на лист; фломастерами написать слова, характеризующие Родину (какая она наша Россия); представить результат своей работы.

В игре участвуют учащиеся 1-4 классов, пять команд по 7 человек. Каждая команда придумывает себе название, возможно применение отличительных знаков. На организационном этапе участникам игры дается разъяснение по порядку прохождения этапов, сообщаются правила игры, выдаются маршрутные листы (Приложение 6). На прохождение этапа дается 7-10 минут.

**1 этап «Широка моя страна Родная…»**

**Ресурсное обеспечение:** Кубик, на гранях которого написано – города, водоемы, животный мир, деревья, горы, полезные ископаемые.

**Максимальное количество баллов:** 14, что соответствует числу бросков кубика. Фактическое число баллов зависит от того, сколько ответов из 14 возможных смогут дать участники игры.

**Содержание этапа:**

Задание направлено на выявление знаний по географии России. Знают ли учащиеся о природных и географических объектах, снискавших известность России за рубежом?

На данном этапе участники команды по очереди кидают кубик и в соответствии с надписью на грани, которая выпала, участник называет одно наименование города, водоема, животного, дерева, гор или полезных ископаемых, находящихся на территории Российской Федерации. На вопросы второго круга ответы участники могут давать сообща.

**2 этап «Геральдическая мозаика»**

**Ресурсное обеспечение: Раздаточные материалы: э**лементы флага и герба РФ; плакаты с изображением флага и герба РФ

**Максимальное количество баллов**: 12 (Три балла дается за правильную последовательность цветов в флаге (три цвета); три балла за объяснение их значения (три цвета), три балла за герб (три элемента), три балла за его описание (три пропуска в тексте).

**Содержание этапа:**

Задания направлено на актуализацию знаний о символах России. Участникам игры выдаются полоски бумаги различных цветов, необходимо выбрать правильные цвета российского флага, сложить их в правильной последовательности и объяснить значение каждого цвета.

На втором этапе, учащиеся получают «части» герба, среди которых есть «правильные» и «содержащие ошибки» (например, не тот цвет, форма, количество голов у грифонов..). Отобрав три «правильных» элемента герба, учащиеся складывают их в единую композицию и дают описание герба. Учащимся текст описания предоставляется после выполнения работы, но в нем имеются пропуски, которые дети должны восполнить, глядя на сложенный ими герб. (Приложение 3)

**3 этап «Театральные подмостки»**

**Ресурсное обеспечение:** Карточки с именами сказочных персонажей, презентация с картинками сказочных персонажей.

**Максимальное количество баллов: 14** (7 героев, 7 пояснений)

**Содержание этапа:**

Задание направлено на формирование оценочного мнения о личностных качествах сказочных героев. Чему у них полезному можно научиться? Какие их качества востребованы в современном обществе? А от каких следует отказаться?

Каждому игроку предлагается с помощью пантомимы изобразить сказочного персонажа, который будет указан на карточке. (Приложение 3) Изображающий говорить не может, но участники его команды могут задавать ему вопросы, на что он может отвечать, кивая головой. Члены команды должны догадаться, кого изображает игрок, назвать его, оценить, обладает ли он качествами, необходимыми патриоту России.

**4 этап «Народная мудрость»**

**Ресурсное обеспечение:** Карточки с пословицами, картинки, соответствующие пословице, презентация с картинками. (Приложение 4)

**Максимальное количество баллов:** За каждую отгаданную пословицу и поговорку – 1 балл, за пояснение – 1 балл.

**Содержание этапа:**

Этап связан с русскими народными пословицами и поговорками. Суть задания заключается в том, что перед школьниками будут представлены пословицы и поговорки, которые нужно будет соотнести с представленными на экране картинками. После каждой пословицы или поговорки школьникам следует объяснить, чему она учит, какими необходимыми качествами должен обладать человек исходя из данной пословицы или поговорки.

**5 этап «Заморочки из бочки»**

**Ресурсное обеспечение:** бочонки лото сномерами вопросов, презентация с вопросами. (Приложение 5)

**Максимальное количество баллов:** 10 (за каждый правильный ответ команде начисляется 1 балл)

**Содержание этапа:**

Этап связан с знаменитыми личностями, которые прославили Россию в мире. Суть задания: каждый участник по очереди вытягивает бочонок с номером. На экране появятся три портрета известных личностей, которые прославили Россию. Под каждым портретом подписана фамилия. Участник должен понять, по какому признаку сгруппированы данные персоны и свой ответ озвучить ведущему этапа не совещаясь с другими членами команды.

**После прохождения этапов, команды оформляют «отчет» о своих достижениях и впечатлениях.** Заработанные листочки следует наклеить на березку; сделать этикетку, указав в ней название команды, и разместить ее на листе, в правом верхнем углу; из полученных букв собрать слово «Россия», наклеить их на ствол дерева; фломастерами написать прилагательные на каждую букву слова, характеризующие нашу страну; представить результат своей работы.

**Ожидаемые результаты:**

1. Повышение интереса детей к культурным, военным, научным достижениям россиян, как объектам гордости за свое Отечество;
2. Повышение интереса педагогов к проведению интеллектуальных игр как значимому средству гражданско-патриотического воспитания, повышение их методической компетентности;
3. Развитие профессиональных компетенций студентов, связанных с организацией патриотического воспитания.
4. Подготовка публикаций, написание курсовых работ по методике патриотического воспитания.

**Показатели результативности:**

***а) количественные***

1. Увеличение количества заявок на проведение игр от общеобразовательных организаций.

2. Увеличение количества педагогов, использующих интеллектуальные игры в качестве формы патриотического воспитания.

***б) качественные***

1. Повышение познавательной активности учащихся;
2. Положительная оценка игры её участниками;
3. Наличие заинтересованности педагогов в дальнейшем сотрудничестве со студентами по вопросам проведения интеллектуальных игр.
4. Приобретения опыта студентами, их желание к дальнейшему проектированию интеллектуальных игр.
5. Наличие публикаций, курсовых работ по методике патриотического воспитания

**Перспективы развития проекта**

1. Разработка и реализация интеллектуальных игр гражданско-патриотической направленности для учащихся иных уровней общего образования.
2. Издание электронного методического пособия «Игра как форма гражданско-патриотического воспитания
3. Реализация проекта в различных населенных пунктах Свердловской области, как средства профориентационной деятельности СГФ.

**ПРИЛОЖЕНИЕ 1**

**ПОЛОЖЕНИЕ**

о проведении интеллектуальной игры-квеста «Многогранная Россия»

1. **Общие положения**

1.1. Настоящее ***Положение*** определяет цель, задачи, порядок проведения и содержание интеллектуальной игры-квеста «Многогранная Россия» (далее – Игра).

1.2. Организаторами Игры выступают ФГАОУ ВО «Российский государственный профессионально-педагогический университет (филиал в г.Н.Тагил)».

**2. Цели и задачи Игры**

1.1. Способствовать формированию гражданско-патриотических качеств личности у детей младшего школьного возраста посредством организации их познавательной и творческой деятельности в контексте интеллектуальной игры-квеста

1.2. Формирование гражданской позиции

**3. Участники Игры**

Учащиеся общеобразовательных организаций (1-4 класс).

Численность команды 7 человек, общее количество команд -5.

**4. Место проведения Игры:**

Игра-квест проходит в образовательной организации, которая отправляла заявку на проведение игры.

**5. Содержание Игры**

Игра - квест «Многогранная Россия» включает 5 этапов. На каждом этапе, на который команда попадает в соответствии с путевым листом, учащиеся в течение 10 минут выполняют различные по форме и содержанию задания, так или иначе связанные с Россией: ее географией, историей. культурой, традициями. На переход от одного места размещения «этапа» к другому команде отводится 3 минуты.

|  |  |
| --- | --- |
| **Название этапа** | **Сущность задания** |
| **«Широка страна моя Родная…»** | Участникам игры предстоит вспомнить реки, горы, города, животный и растительный мир России, полезные ископаемые, добываемые на ее территории |
| **«Геральдическая мозайка»** | Задание связано с российской символикой. Учащимся следует знать как выглядит герб и флаг Российской Федерации, что означают его цвета. |
| **«Театральные подмостки»** | Учащиеся должны будут вспомнить героев русских сказок, описать те их качества, которые можно у них позаимствовать современному человеку, готовому придти на помощь своей семье, друзьям, Родине. |
| **«Народная мудрость»** | Школьники будет дано задание, связанное с определением смысла русских пословиц и поговорок |
| **«Заморочки из бочки»** | Задание направлено на актуализацию знаний о великих соотечественниках. Детям предстоит называть имена людей в разное время и в различных сферах, прославивших Россию. |

За правильные ответы участники игры получат жетоны в форме березовых листочков, которые они должны будут предоставить организаторам игры после прохождения всех этапов. Победившей в игре, будет считаться команда, набравшая наибольшее количество жетонов.

**ПРИЛОЖЕНИЕ 2**

**ПРАВИЛА КВЕСТА-ИГРЫ «МНОГОГРАННАЯ РОССИЯ»:**

1. Перед началом квеста каждая команда обязана получить свой маршрутный лист.
2. На посещение каждой станции команде дается от 7 до 10 минут..
3. Команды должны посещать этапы исходя из той последовательности, которая будет изложена на их маршрутном листе.
4. Каждая команда должна посетить 5 этапов, после чего она возвращается к месту, где начинается мероприятие.
5. Команды не могут покидать этап, на котором они находятся, без разрешения организатора, который отвечает за этот этап.
6. Организатор, ответственный за этап, проставляет полученные участниками баллы в маршрутный лист команды, выдает жетоны и «артефакты» для выполнения финального задания.
7. За каждое правильно выполненное задание на этапе команде участников дается 1 балл (т.е. если на этапе предусмотрено выполнение 5 заданий – максимум 5 баллов, 10 заданий – 10 баллов и т.д.).
8. Побеждает команда, набравшая наибольшее количество баллов. **ПРИЛОЖЕНИЕ 3**

**3 ЭТАП: «ТЕАТРАЛЬНЫЕ ПОДМОСТКИ»**

1. Баба-Яга



1. Колобок



1. Медведь



1. Емеля



1. Волк





1. Лиса



1. Бабка



1. Дедка



1. Гуси-лебеди



**ПРИЛОЖЕНИЕ 4**

**4 ЭТАП: «НАРОДНАЯ МУДРОСТЬ»**

1. Собирай по ягодке — наберёшь кузовок.



1. **Хочется есть, да не хочется лезть.**



1. Хочешь есть калачи — не сиди на печи.



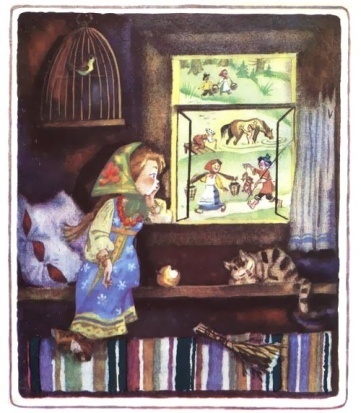
1. **Чтобы рыбку съесть — надо в воду влезть.**



1. **Ты меня, работушка, не бойся, я тебя не трону.**



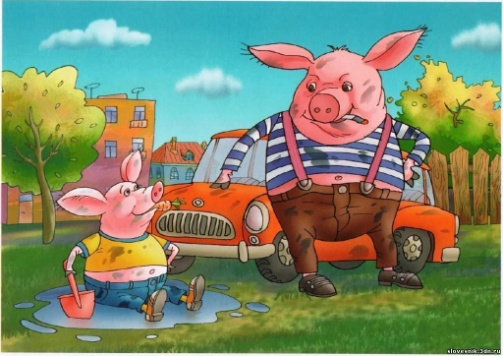
1. **Скучен день до вечера, коли делать нечего.**



1. Поспешишь — людей насмешишь.



1. Яблоко от яблони не далеко падает.



1. Друг познается в беде.



1. Терпение и труд все перетрут.



1. Поменьше слов, побольше дела.



1. Поспешишь -людей насмешишь.  
   
2. У страха глаза велики.  
   
3. Без труда не вытащишь и рыбку из пруда.



1. Жадный сам себе покоя не дает.  
   
2. Наскоро делать-переделывать.  
   
3. Любишь кататься- люби и саночки возить.  
   
4. Шила в мешке не утаишь.



**ПРИЛОЖЕНИЕ 5**

**5 ЭТАП «ЗАМОРОЧКИ ИЗ БОЧКИ»**

1. Политические деятели

В.В. Путин Д.А. Медведев В.В. Жириновский

1. Художники

В.А. Серов И.К. Айвазовский В.М. Васнецов

1. Композиторы

М.И. Глинка М.П. Мусоргский П.И. Чайковский

1. Полководцы

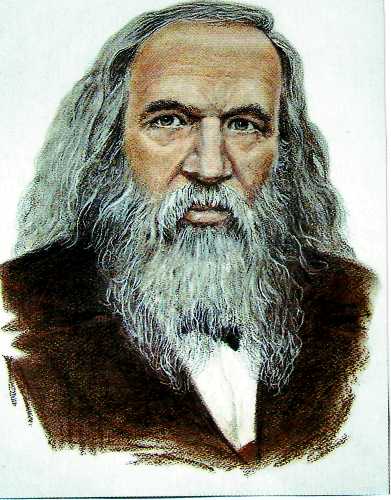
А.В. Суворов Г.К. Жуков М.И. Кутузов

1. Изобретатели

А.С. Попов А.Ф. Можайский М.Е. Черепанов

1. Ученые

Д.И. Менделеев И.М. Сеченов И.П. Павлов

1. Цари и императоры

Петр Романов Екатерина Великая Иван Грозный

1. Детские писатели

К.И. Чуковский А.Л. Барто В.Ю. Драгунский

1. Главы СССР

В.И. Ленин И.В. Сталин Л.И. Брежнев

1. Поэты

А.С. Пушкин С.А. Есенин М.Ю. Лермонтов

Приложение 6

**Маршрутный лист**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Название команды:** | | | |
| **№** | **Название этапа** | **Кол-во баллов** | **Подпись** |
| **1** | «Широка страна моя Родная…» |  |  |
| **2** | «Геральдическая мозаика» |  |  |
| **3** | «Театральные подмостки» |  |  |
| **4** | «Народная мудрость» |  |  |
| **5** | «Заморочки из бочки» |  |  |
|  | **Итог:** |  |  |