**Описание педагогического опыта**

**1. Информация об авторе практики:** Попова Татьяна Леонидовна, Кировская область Советский район д. Воробьева Гора

*место работы, должность* Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение основная общеобразовательная школа д. Воробьева Гора Советского района Кировской области, учитель истории

*электронный адрес автора, телефон* [kreativ.popowa2010@yandex.ru](mailto:kreativ.popowa2010@yandex.ru)

**2. Название практики:**

«Квест-игра для обучающихся и их родителей «Дойти до Победы!» как средство сплочения детско-родительского коллектива и развития чувства патриотизма и гордости за свою страну»

**3. Название сообщества:**

Краткая характеристика целевой аудитории, в отношении которой данная практика оказалась эффективной - Обучающиеся 5-9х классов муниципального казенного общеобразовательного учреждения основной общеобразовательной школы д. Воробьева Гора Советского района Кировской области и их родители.

**4. Обоснование актуальности практики и описание проблем, на решение которых она направлена:**

Актуальность опыта определяется требованиями ФГОС общего образования, который ориентирован на становление личностных характеристик выпускника. Одна из них это – любовь к родному краю и своей стране. В 2025 году наша страна празднует 80-летие Победы в Великой Отечественной войне. В.В. Путин назвал патриотизм, любовь к семье и Родине главными чертами российского общества. Как отметил президент, эти ценности в немалой степени являются основой суверенитета страны.

Очень важно нам, нынешнему поколению, не забывать и передавать потомкам всю историю Великой Отечественной войны. Рассказывая о подвигах, мужестве и любви к Родине героев Великой Отечественной войны у потомков возникает чувство гордости за своих предков, они стараются быть похожими на них, и формируется ответственность перед своими предками за свои поступки.

Важно воспитывать уважение к ветеранам, участникам Великой Отечественной войны и национальной гордости за страну. Для нас важен пример наших предков, тем, что самопожертвование, мужество, стойкость духа и любовь к Родине стало для многих образом жизни! Это огромный нравственный урок будущим поколениям.

С целью пополнения знаний о войне, подвигах героев и памяти народа был проведен квест-игра «Дойти до Победы!». Чтобы максимально заинтересовать детей, была выбрана интерактивная форма проведения.

Для достижения запланированных результатов, была проведена огромная подготовительная работа. За месяц до даты проведения квест-игры, классным руководителям были выданы задания для определенного этапа игры, на основании которых они составляли викторины и оформляли стенды с информацией для ребят. Карточки с вопросами размещались в ВК-мессенджере в школьном чате. Правильные ответы публиковались там же. На переменах звучали песни времен войны и послевоенного времени.

**5. Цель и задачи реализации практики:**

Цель: Воспитание гордости за Победу в Великой Отечественной войне.

Задачи:

1) Сохранение памяти о событиях и героях Великой Отечественной войны;

2) Воспитание патриотизма;

3) Сплочение коллектива детей и родителей.

**6. Пошаговое описание реализации практики**

Мероприятие было призвано не проверить имеющиеся знания по истории Великой Отечественной войны, а получить новые знания и применять их в ходе игры. Поэтому дети и родители готовились к игре, изучали историю, отвечали на вопросы викторины, слушали музыку. В ходе квест-игры «Дойти до Победы!» родители смогли дополнить краткие ответы ведущего.

Игра содержит 6 этапов, всего в игре 50 вопросов (по 25 каждой команде). Ответы озвучиваются вслух, за правильный ответ команда получает 60 вёрст. задача – набрать 1500 вёрст. В конце игры победители награждаются призами.

Этапы: 1) Разминка – задания на смекалку,

2) «Этих дней не смолкнет слава!» – литературное творчество и пословицы,

3) «Мы помним! Мы гордимся!» - герои Великой Отечественной войны,

4) «Я б в разведчики пошёл!» – разгадывание шифровки,

5 «Память в камне» – знание памятников героям ВОв,

6) «Кто сказал, что надо бросить песни на войне?» - песни военных лет и песни о Победе, частушки.

Игра заканчивается подведением итогов и награждением победителей.

**7. Методы достижения результата: поисковые, игровые, воспитывающих ситуаций.**

Педагогическая технология: личностно-ориентированное обучение.

Методы: поисковые, игровые, воспитывающих ситуаций.

Приемы: «Интеллектуальная игра».

**8. Краткая характеристика подходов, форм и методов работы, использовавшихся в ходе реализации практики**

Участие в квест-игре «Дойти до Победы!» дает учащимся возможность проверить свою компетентность и конкурентоспособность, приобретая бесценный опыт. Поражение тоже может стимулировать к личностному росту. В первую очередь, нужно дать понять ребенку, что конкурс – это не способ выигрыша, а возможность научиться чему-то новому, показать себя.

**9. Краткое описание наиболее яркого и показательного примера из опыта реализации практики**

После проведенной квест-игры были собраны отзывы ребят, родителей и учителей:

«Мы долго готовились и много узнали!» - Прозоров Иван, ученик 9 класса

«В одной команде родители и дети, это нас сплотило» - Лутошкина С.Н., бабушка.

«Необычная форма мероприятия, высокая активность команд, много нового и интересного!» - Софронова К.Д., учитель.

**8. Описание критериев (количественные и качественные показатели) и способов оценки результатов, которых позволит достичь реализация практики**

Ответы участников квест-игры «Дойти до Победы!» оцениваются в ходе игры. За правильные ответы команды получают карточки с вёрстами. Побеждает команда, набравшая 1500 вёрст.

**Дополнительные материалы** (приложения) в виде отдельных документов, а также подборка фотографий для включения их в фотогалерею сообщества







