Сценарий квест-игры "Воинская слава казаков" для детей 9 лет

 Уровень образования: Основное общее образование

 Возрастная группа: 9 лет (3А класс)

 Продолжительность: 1,5

 Тип мероприятия: Квест-игра

 Форма организации обучения: Внеурочная деятельность

 Цели:

1. Расширить представление учащихся о казачьей культуре, воинских традициях и исторической значимости.

2. Формировать уважение к истории и культуре своего народа, развивать патриотические чувства.

3. Развивать навыки командного взаимодействия, критического мышления и творческого самовыражения.

 Задачи:

- Образовательные:

 - Ознакомление с ключевыми аспектами казачьей жизни и традиций через игровые формы.

 - Формирование представлений о важности сохранения культурного наследия.

- Воспитательные:

 - Развитие чувства гордости за свою страну и ее историю.

 - Уважение к культурным традициям.

- Развивающие:

 - Совершенствование социальных навыков через командные игры.

 - Стимулирование креативности и самовыражения.

 Оборудование:

- Карта местности (территория школы).

- Конверты с заданиями.

- Реквизит для выполнения заданий

- Указатели и подсказки.

- Призы для победителей (грамоты, медали, сладости).

 Подготовка:

1. Определить место проведения ( территория школы).

2. Разделить детей на команды по 5-6 человек.

3. Подготовить станции с заданиями и указателями.

Структура квеста:

 **I. Введение**

1. Сбор участников:

 - Объяснение правил игры и целей квеста.

 - Обсуждение начального задания, что каждая команда станет частью казачьего отряда, который должен выполнить задания для защиты своей родины.

2. Знакомство с историей казаков:

 - Рассказ о подвиге казаков, их воинской славе и традициях (30-60 секунд).

 **II. Основная часть: Квест**

Квест состоит из нескольких станций, на которых команды выполняют задания.

 **Станция 1: "Казачья строевая"**

Задание: Показать умения строиться в одну шеренгу, перестраиваться в две, в три, выполнять поворы, перестроения.

- Цель: Развить меткость и ловкость.

- Награда: Подсказка для следующей станции.

 **Станция 2: "Казачьи традиции"**

Задание: Показать театрализованный фрагмент о казачьих традициях.

- Цель: Развить креативное мышление.

- Награда: Подсказка для следующей станции.

 **Станция 3: "Казачья плясовая"**

Задание: Разучивание и исполнение плясовых элементов русских нгародных танцев

- Цель: Развивать музыкальные навыки и командный дух.

- Награда: Подсказка для следующей станции.

 **Станция 4: "Проверка знаний"**

Задание: Ответить на 5 вопросов викторины о казаках.

- Цель: Проверить и углубить знания о заявленной теме.

- Награда: Подсказка для финала квеста.

 **Станция 5: "Финальная битва"**

Задание: Собрать “армейское знамя” из элементов, выполненных на предыдущих станциях.

- Цель: Завершить задание с использованием всех изученных навыков.

- Награда: Первое место и соответствующий приз.

 III. Заключение

1. Подведение итогов: Подсчет результатов, награждение команд.

2. Подарки: Вручение призов и сладостей всем участникам.

3. Обратная связь:

 - Обсуждение запомнившегося опыта.

 - Оценка интереса и сложности заданий.

 IV. Заключительное слово (5 минут)

- Подведение итогов о важности знаний о своей истории и культуре.

- Призыв к уважению и сохранению казачьих традиций.

 Ожидаемые результаты:

- Учащиеся расширят свои знания о казачьей культуре и традициях.

- Разовьют патриотические чувства и уважение к истории.

- Совершенствуют навыки работы в команде и креативного самовыражения.

 Оценка:

- Критерии оценки: активность и участие в заданиях, выполнение заданий с соблюдением командного духа.

- Поощрение всех участников за усилия и участие сертификатами.

 Учет ФГОС:

- Учебные результаты соответствуют требованиям ФГОС, направленным на формирование у обучающихся знаний о своей культурной идентичности, развитии уютного климата в коллективе и патриотического воспитания через активные и интерактивные формы обучения.

Такой квест будет способствовать не только обучению, но и развитию личностных и культурных компетенций учащихся.