

КВЕСТ

«КАРТА ПАМЯТИ СОВЕТСКОГО НАРОДА»

для студентов и школьников, посвященный памяти Великой Отечественной войны

Сценарий мероприятия разработан НЦПТИ в 2022 году. Квест прошел апробацию в школах, колледжах, техникумах, университетах, а также в молодежных пространствах и исторических музеях Ростова-на-Дону.

ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ КВЕСТА

Место проведения: площадки образовательных организаций, молодежных пространств, исторических музеев и т. д.

Формат: обучающий квест с элементами проектной работы. Целевой аудиторией могут быть обучающиеся 7–11 класса, студенты образовательных организаций высшего и среднего специального образования.

Оптимальное количество команд для квеста — не менее четырех, не более восьми. Количество команд соответствует числу районов населенного пункта или региона. Количество участников в команде — семь и менее, таким образом достигается максимально эффективное взаимодействие в группе.

Цель — сохранение памяти о Великой Отечественной войне и формирование у школьников и студентов чувства уважения к подвигу советского народа в годы Великой Отечественной войны через изучение военной истории родного края, отраженной в топонимике и архитектуре города.

УСЛОВИЯ, НЕОБХОДИМЫЕ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ КВЕСТА:

- помещение площадью не менее 50 кв. м. Освещенность рабочих поверхностей должна соответствовать нормам, рекомендуемый показатель 500 лк;
- ведущий (преподаватель истории, специалист по воспитательной работе, представитель ученического актива);
- члены жюри (не менее трех человек), в состав которого могут ходить представители образовательной организации, поисковых отрядов и правоохранительных органов, общественные деятели и деятели культуры, а также обязательно историк, который сможет оценить историческую достоверность проекта в целом или его отдельных частей;
- оценочные листы (таблица 1) предоставляются каждому члену жюри по каждой команде (количество команд, умноженное на количество членов жюри);
- критерии оценки для каждого члена жюри (таблица 2);
- волонтеры (из расчета не менее одного человека на группу);
- карты районов населенного пункта / региона бумажном виде (работа на этапе 1–4),
- ватман для каждой группы (работа на этапе 4), бумага для заготовок (работа на этапе 1–4), флипчарт для каждой команды (если есть);
- цветные маркеры, ручки и линейки (ручки каждому участнику, набор из четырех разноцветных маркеров и одной линейки каждой команде);
- дипломы для команд, занявших третье, второе и первое место;
- сертификаты участников для каждого участника;
- ценные призы (например настольные игры, посвященные Великой Отечественной войне, книги, билеты в музей и т. д.; запрещается использование денежных средств в качестве приза);
- информирование потенциальных участников квеста с кратким описанием квеста, указанием места, времени и контактных данных для заявок от сформированных команд / участников.

ТИПОВОЙ СЦЕНАРИЙ КВЕСТА

Два варианта команд для проведения квеста:

1. Сформированные команды: участники из одного или разных учебных заведений делятся на команды до мероприятия. Например, команда от класса, школы, группы, факультета, института, университета и т. д.

2. Несформированные команды: участники, изъявившие желание участвовать в квесте, распределяются по командам ведущим совместно с волонтерами. В этом варианте следует провести игровое знакомство внутри команд перед основным мероприятием.

Каждая команда размещается за определенным пронумерованным столом (№ 1, № 2 и т. д.). Каждой команде выдается раздаточный материал: маркеры, ручки, пустая карта района города без указания улиц. Карта предоставляется каждой группе в бумажном виде.

Волонтеры оказывают помощь в проведении квеста, следят за порядком. По окончании каждого этапа собирают пакет рабочих материалов (карта и все наработки) и передают их следующей команде.

Участники могут использовать любую технику с выходом в интернет, записные книжки и т. п. Помощь преподавателей, членов жюри или волонтеров строго запрещена. Участники используют только свои знания и найденную в сети Интернет информацию.

ПЕРВЫЙ ЭТАП

Время на выполнение — 10 минут

Каждая команда наносит на карту названия площадей, улиц, проспектов, переулков, связанных с памятью о Великой Отечественной войне, а также местонахождения памятников, мемориальных досок, посвященных участникам и/или событиям Великой Отечественной войны (всего семь позиций). К ним в том числе относится увековечивание подвига советских солдат и мирных граждан, внесших свой вклад в Победу, а также сохранение памяти о советских гражданах, убитых в годы оккупации. В первую очередь необходимо отмечать локации, названные в честь местных жителей.

После окончания первого этапа волонтеры собирают заполненные командами карты и передают следующей по номеру команде. Команда не должна получить материалы, авторами которых они являются.

ВТОРОЙ ЭТАП

Время на выполнение — 20 минут

Каждая команда готовит одну краткую справку о каждой из локаций, которые отражены на карте, полученной от другой команды. В справке надо отразить, в честь кого или чего названа улица, поставлен памятник и т. д. и кратко рассказать о герое и/или событии времен Великой Отечественной войны (подвиг советских солдат, массовое уничтожение советских граждан).

После завершения второго этапа волонтеры вновь собирают карты, но уже с описанной справкой и передают следующей по номеру команде.

ТРЕТИЙ ЭТАП

Время на выполнение — 10 минут

Ориентируясь на справку, команда выбирает одну локацию из карты, полученной от другой команды, для подготовки проекта следующей командой. Необходимо объяснить, почему именно этой локацией стоит посвятить проект, цель которого — максимально интересно и доходчиво рассказать местным жителям об этом месте, чтобы они не просто знали, в честь кого или чего оно названо, но и какие люди/события стоят за этим названием и почему важно помнить о событиях Великой Отечественной войны.

После окончания этапа волонтеры собирают рабочий материал (карта, справка и описание локация с обоснованием) и передают следующей по номеру команде. Команда не должна получить материалы, авторами которого они являются

Между третьим и четвертым этапом рекомендуется провести кофе-брейк, на котором команды обмениваются своими эмоциями. Это позволит командам восстановить силы и работать более эффективно.

ЧЕТВЕРТЫЙ ЭТАП

Время на выполнение — 30 минут

Каждая команда разрабатывает концепцию проекта по локации, выбранной предыдущей командой. Цель — максимально интересно и доходчиво рассказать местным жителям об этом месте, чтобы они не просто знали, в честь кого или чего оно названо, но и какие люди/события стоят за этим названием и почему важно помнить о подвиге.

Реализацию данного проекта следует приурочить к памятной дате, касающейся региона или города. Например, день освобождения региона, памятного сражения и т. п. При выборе даты следует избегать 9 мая, 23 февраля и других распространённых дат.

Работа ведётся на выданном команде ватмане. В проекте должна быть отражена следующая информация:

- цель;
- задачи;
- целевая аудитория;
- методы реализации;
- этапы реализации проекта;
- требуемые ресурсы;
- работа с жителями города и(или) региона (информирование, возможное вовлечение и т. д.);
- планируемый результат;
- оценка проекта (каким образом будет оцениваться результат самой командой);
- описание команды с распределением задач по реализации проекта.

После выполнения этого этапа начинается защита проектов.

ЗАЩИТА ПРОЕКТА

Защита проектов проводится перед жюри. На защиту проекта дается не более 3–5 минут. Сжатый формат презентации позволяет развивать у обучающихся умение говорить по существу.

ОЦЕНКА ПРОЕКТА

Каждый член жюри оценивает проекты команд и заполняет оценочный лист после каждого выступления. После выступления последней команды жюри совещается. Волонтеры или члены жюри суммируют баллы для каждой команды отдельно. Бланк для оценки жюри представлен в таблице 1.

Команда, набравшая наибольшее суммарное количество баллов, занимает первое место, следующая по количеству баллов — второе и так далее. При равенстве оценок преимущество получает команда, получившая большее количество баллов в разделе 4 оценочного листа.

Критерии оценки представлены в таблице 2.

НАГРАЖДЕНИЕ

После выявления победителей и призеров производится награждение участников. В первую очередь вручаются сертификаты всем участникам команды, а затем команды поочередно награждаются грамотами за третье, второе и первое место соответственно. Команда, занявшая первое место, объявляется победителем. Непосредственно перед вручением призов рекомендуется также отметить удачные моменты, которые были в проектах команд.

ОТЧЁТ ПО МЕРОПРИЯТИЮ

По итогу проведения квеста «Карта памяти советского народа» рекомендуем разместить отчет о проведении с фотографиями на сайте вашей образовательной организации и проекте «Интерактивная карта антитеррористической деятельности в образовательных организациях и научных учреждениях Российской Федерации» <https://map.ncpti.ru/>.

Таблица 1. Оценочный лист

Критерии	Команда 1	Команда 2	Команда 3	Команда 4	Команда 5
Структура и полнота раскрытия					
Качество презентации					
Формат					
Фактология					
Итого					

Таблица 2. Критерии оценки

№ П.П.	Критерии и показатели	Баллы
1	Структура проекта и полнота раскрытия содержания	
	Структура проекта не раскрыта	0
	Структура проекта раскрыта частично	5
2	Структура проекта и полнота раскрытия содержания	
	Презентация не проведена	0
	Материал изложен с учетом аудитории, однако команда не удалась заинтересовать аудиторию, презентация осуществлена некачественно	2
3	Формат и оригинальность проекта	
	Команда удалась заинтересовать аудиторию, однако она вышла за рамки регламента, презентация осуществлена некачественно	5
	Команда удалась вызвать интерес аудитории и выдержать регламент. Презентация проведена отлично.	10
4	Историческая фактология	
	Проектный продукт вторичен и не содержит оригинальных черт	0
	Проектный продукт имеет ряд оригинальных черт, однако в целом вторичен	2
5	Историческая фактология	
	Проект оригинален и содержит ряд оригинальных черт, мало похож или не похож вообще на реализуемые в данный момент проекты патриотической направленности	5
	Проект содержит ряд грубых исторических ошибок	0
6	Проект содержит незначительные ошибки в фактологии	5
	Проект не содержит исторических ошибок	10
Итого (максимальный балл)		35