



**МЕТОДИЧЕСКОЕ
ПОСОБИЕ**

Квест

Методический отдел ЦДРА

www.cdra.ru

Москва, 2020 г.

Квест – одна из новых форм работы с аудиторией, состоящей из взрослых людей, ведущих активный образ жизни и достаточно продвинутых технически. Слово «квест» происходит от английского quest – поиск. Изначально этим словом были названы компьютерные игры фирмы Sierra (Space Quest, King's Quest, Police Quest и др.), но впоследствии название распространилось на целый жанр компьютерных игр, сюжет которых требует от игрока решения интеллектуальных задач. Сегодня этот термин используется и для обозначения приключенческих игр, которые проводятся в «реальном мире».

В данном методическом пособии мы предлагаем Вам разработать свой сюжет квеста для военнослужащих воинских частей, а также провести квест в подразделении (рота, батальон) воинской части.

Ответственный за выпуск
начальник ФГБУ «ЦДРА» Минобороны России
заслуженный работник культуры Российской Федерации
Мазуренко В.И.

Составители:
начальник методического отдела
ФГБУ «ЦДРА» Минобороны России
заслуженный работник культуры Российской Федерации
Хробостов Д.В.,
методист группы методики культурно-досуговой работы
методического отдела
Капанина М.Н.,
инструктор группы взаимодействия с военными учреждениями культуры
методического отдела
Шабалина А.В.

Отзывы, замечания и предложения просим направлять по адресу:
129110, г. Москва, Суворовская пл., д. 2, стр. 1
федеральное государственное бюджетное учреждение культуры и искусства
«Центральный Дом Российской Армии имени М.В. Фрунзе»
Министерства обороны Российской Федерации,
методический отдел
Контактные телефоны: 8-495-681-65-24, 8-495-681-66-09

Введение

Квест – одна из новых форм работы с аудиторией, состоящей из взрослых людей, ведущих активный образ жизни и достаточно продвинутых технически. Слово «квест» происходит от английского quest – поиск. Изначально этим словом были названы компьютерные игры фирмы Sierra (Space Quest, King's Quest, Police Quest и др.), но впоследствии название распространилось на целый жанр компьютерных игр, сюжет которых требует от игрока решения интеллектуальных задач. Сегодня этот термин используется и для обозначения приключенческих игр, которые проводятся в «реальном мире».

Квест – это интерактивная интеллектуальная игра с сюжетом, которая связана с выполнением заданий. Квесты проводятся как в замкнутых помещениях, так и на улицах. У каждого квеста есть правила. Чёткой типологии городских квестов нет, но их можно разделить на квест-соревнования, квест-перформанс и квест-экскурсию и другие.

Квест-соревнование (на улице участники квеста соревнуются в городском ориентировании. Команды участников должны постараться выполнить все задания организаторов. Используют разные способы, благодаря которым в ориентировании можно задать контрольные пункты. Это могут быть адреса, местные названия и ориентиры, которые находятся в городском ландшафте, условные схемы и фотографии, комбинированные описания и городские загадки; квест-перформанс (в этом квесте участвуют актеры, которые проигрывают сценарий и задают атмосферу мероприятия. В перформансе могут быть и элементы ролевой игры, когда сами участники становятся актерами; квест-экскурсия (в отличие от обычной экскурсии участники квеста узнают новую информацию в игровой форме. Они выполняют задания, разгадывают загадки и воспринимают экскурсию как некое действие; квест-занятие (квест-занятие отличается тем, что включает в себе элемент соревновательности. Это способствует развитию аналитических способностей. Использование квест-занятий расширяет рамки образовательного пространства).

В настоящий момент выделяют следующие виды игр по станциям, принципиально отличающиеся друг от друга: кругосветка (команда идет с маршрутным листком по строго определенному маршруту. Места расположения станций заранее известны. Команда должна пройти все станции за определенное время (равное для всех); ажиотаж (команда заранее не знает маршрута движения. В ходе игры команда определяет очередность посещения станций самостоятельно. Команда может пройти за отведенное время определенное число станций. Команда в случае невыполнения задания может пройти его повторно в порядке очереди); гонка на выживание (команда получает у ведущего маршрутный листок со списком станций. За отведенное время нужно пройти как можно больше станций. Если задание на станции не выполнено с первого раза, то маршрутный листок рвется. Команда начинает игру с начала); будь готов (имеется игровое табло, на котором расписаны месторасположения и

название игровых станций. Команды проходят станции при наличии отрывного талона с игрового табло в порядке очереди. Игра проводится либо до первой команды выполнившей все задания, либо до последней команды); стратегия (на игровом табло обозначены месторасположение, наименование и время проведения игровых станций. Команда выработывает маршрут и заявляет его. Если такой маршрут уже заявлен, то команда определяет новый маршрут. Некоторые игровые станции могут проводиться сразу для нескольких команд. Предлагаем описание этой формы. Команды ранее знакомятся со всеми конкурсами и их правилами, которые будут работать в игровое время. На игровом табло-заявке обозначены неизменяемые пункты: месторасположение конкурса, наименование, время прохождения, стоимость выигрыша в конкурсе, количество команд участниц в данном конкурсе и количество человек, представляющих команду в конкурсе. Перед выходом на старт, командам предлагается заполнить графу о прохождении конкурса в то или иное время. Количество временных интервалов ограничено и зависит от времени выполнения конкурса и количества команд участниц. Время начала каждого конкурса расписано. Команды выстраиваются и в порядке очереди, совещаясь, им остается только проставить свои заявки на участие в определенный промежуток времени. Далее команда точно совещается и решает, кто из участников команды и в какое время будет проходить конкурсы. Каждый участник команды имеет право проходить несколько конкурсов. Побеждает команда, набравшая больше всех баллов).

Для территории роты (батальона) воинской части мы предлагаем обратить внимание на следующие формы проведения квеста: экстрим (команда делится на интеллектуалов и спортсменов. Интеллектуалы выполняют задание, ведущий сообщает спортсменам наименование и месторасположение следующей игровой станции. Спортивные и интеллектуальные станции чередуются. Если спортсмены или интеллектуалы не справляются с заданием, то они должны выполнить штрафное задание. Побеждает команда с наименьшим чистым временем); эстафета (команде предлагается пройти определенное количество этапов по определенному маршруту. Побеждает команда, быстрее всех выполнившая предложенные задания); олимпиада (среди команд происходит жеребьевка. Команды, попавшие в одну пару, соревнуются между собой на вылет. Побеждает команда с наименьшим числом поражений); квест-занятие (занятие в учебно-игровой форме построено по цепочке: выполнив одно задание, участники получают следующее, и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут).

А также с примерами квестов вы можете познакомиться на сайте Центрального музея Вооруженных Сил Российской Федерации (сайт учреждения: smaf.ru), расположенного на территории г. Москвы и принять участие. Особенно актуально участие военнослужащих воинских частей, расположенных на территории Московской области.

Как создать собственный квест

Шаг 1. Создайте сюжет квеста. По сюжету квесты могут быть очень разными. Посетители могут стать членами таинственного ордена, банковскими грабителями, искателями древних надписей и знаков. Заместители командиров по военно-политической работе воинской части могут подготовить квест специально для военнослужащих.

Шаг 2. Решите, какие задачи будет выполнять ваш квест. Краеведческие квест-туры, которые предлагают осмотреть город изнутри, а не только увидеть главные достопримечательности, намного интересней стандартных экскурсий. Посетители с удовольствием участвуют в квестах с непредсказуемым маршрутом и особой атмосферой. Определите, какие задачи будет решать ваш квест.

Вот примеры задач:

- Квест познакомит с городом, его интересными местами, жителями, историей, культурой и традициями;
- благодаря квесту участники улучшат навыки городского ориентирования;
- квест сплотит жителей, улучшит отношения в коллективе;
- квест поспособствует развитию внимательности, наблюдательности, находчивости, логического мышления.

Шаг 3. Выберите организаторов и актеров. Во время квеста на пути участников по сценарию могут встречаться разные личности. Например, волшебники, рыцари, монахи. Решите, есть ли возможность включить в квест актеров. Например, учреждение может пригласить профессиональных актеров, добровольцев или предложить участвовать в квесте сотрудникам учреждения.

Проведение квеста для военнослужащих в подразделении

Цель проведения квеста

реализовать проектную и игровую деятельность, познакомить с новой информацией и закрепить имеющиеся знания, отработать на практике умения, повысить атмосферу сплоченности и дружбы, развить самостоятельность, активность, инициативность.

Задачи проведения квеста

образовательные (участники усваивают новые знания и закрепляют имеющиеся);

развивающие (в процессе игры происходит повышение мотивации, развитие творческих способностей и индивидуальных положительных психологических качеств, формирование исследовательских навыков, самореализация);

воспитательные (навыки взаимодействия со сверстниками,

толерантность, взаимопомощь).

Средства – компьютер, проектор, презентация, маршрутные листы для команд.

Силы – заместитель командира по военно-политической работе, заведующий клубом, заведующий библиотекой, совет комнаты информирования и досуга роты, военнослужащие (участники) (рота, батальон) воинской части – 40 человек;

Методика подготовки квеста

Шаг 1. Территории игры – территория воинской части.

Шаг 2. Определение тематики квеста.

Шаг 3. Оформление заявки на проведение.

Заявка на проведение квеста включает:

- содержание и обоснование проекта;
- календарный план его реализации;
- сувенирную продукцию (при наличии);
- грамоты для участников.

Шаг 4. Подготовка необходимой документации.

Для проведения мероприятия и подведения его итогов необходимо подготовить следующие документы:

- приказ командира воинской части о проведении квеста;
- правила и условия квеста;
- лист регистрации участников;
- протокол заседания комиссии по подведению итогов квеста;
- приказ командира воинской части на основании протокола заседания комиссии по подведению итогов квеста.

Шаг 5. Назначение даты мероприятия.

Поскольку подготовка квеста требует продолжительного времени, дату необходимо определить заранее.

Шаг 6. Определение состава команды организаторов.

Шаг 7. Разработка сценария квеста.

Квесты в казарме

Участники таких игр обычно должны выбраться из специально подготовленной комнаты, решая задачи на логику и головоломки. В воинской части чаще проводят игры, представляющие собой серию мастер-классов с общим сюжетом, или «бродилки», участники которых получают перечень заданий и выполняют их. Этапы расположены на территории воинской части и касаются её истории, текущих проектов, опознаваемых символов.

Количество участников: квест для 1 человека (получатель подарка) или группы участников, которые будут совместно решать все задания, и совместно найдут подарок.

Задания: Все задания полностью готовы к проведению квеста. Организатору только необходимо выбрать наиболее подходящие карточки с местами – тайниками и распечатать их. Квест состоит из 10 карточек с заданиями и 10 мест тайников соответственно.

Задача – обеспечить безопасное прохождение участниками квеста. Для этого потребуется проверить помещение, декорации и инвентарь, узнать о состоянии здоровья участников, разъяснить им все необходимые условия прохождения и порядок действий.

Состав аптечки первой помощи при проведении квеста

Включите в аптечку:

- изделия медицинского назначения для временной остановки наружного кровотечения и перевязки ран (например, кровоостанавливающий жгут, бинты, лейкопластыри);
- устройство для сердечно-легочной реанимации;
- прочие изделия медицинского назначения (к примеру, изотермическое покрывало, медицинские перчатки);
- прочие средства (например, авторучку, блокнот).

1	Обеспечить безопасность при нестандартных переходах из одной комнаты в другую.
2	Обеспечить отсутствие порогов, дырок в полу и других неровностей пола в местах активного передвижения или плохо освещенных местах.
3	Обработать края лазов, низких балок и т. д. (например, рекомендуется обезопасить пространство с риском падения за счет поролоновых матов; при опасности травмировать голову подсветить опасный участок низкого потолка или обшить поролоном).
4	Обработать поверхности, которые могут нанести повреждение, – необработанное дерево, неоштукатуренные неровные стены и т. д.
5	Обеспечить достаточное освещение в местах нестандартных переходов и местах, где игрокам необходимо быстро передвигаться под воздействием эмоций.
6	Проверить игровое пространство на оставшиеся после строительства саморезы и острые края металлических поверхностей и т. д.
7	Установить приточно-вытяжную вентиляцию, при необходимости кондиционеры для создания комфортных и необходимых условий для поддержания сценария квеста.
8	Оборудовать комнаты квеста средствами звуко- и видеозаписи (с возможностью сохранения файлов на внешний носитель или «облако»), а также двустороннего общения «оператор – клиент».
9	Предусмотреть на квесте место для хранения личных вещей.
10	Предусмотреть техническое освещение в случае тусклого игрового освещения.
11	Установить механические конструкции, рассчитанные на взаимодействие игроков, так, чтобы исключить возможность получения игроками травмы.
12	Избегать возможности контакта с глазами направленных осветительных приборов (стробоскоп, лазер, прожектор, фотовспышки и т. д.). В случае если контакт возможен, мощность прибора не должна превышать 5 мВт.
13	Запретить в квесте незаизолированную проводку, открытый доступ к сети 220 В, незаземленные электрические приборы и устройства. Надежно спрятать механизмы и электронные элементы.
14	Содержать в чистоте дополнительную экипировку, выдаваемую игрокам перед квестом. Рекомендуется использовать одноразовые предметы индивидуальной защиты.

С Ц Е Н А Р И Й

Квест

к 75-летию битвы под Москвой

Тип квест-занятия – линейный, в котором занятие в учебно-игровой форме построено по цепочке: выполнив одно задание, участники получают следующее, и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут.

Для проведения данного квеста необходимо:

- оборудование (указанное в данном сценарии);
- 4 команды по 10 человек.

Место проведения: территория роты (батальон) (воинской части).

Участники: военнослужащие (участники образуют 4 команды по 10 человек).

Оборудование: компьютер, проектор, презентация, маршрутные листы для команд.

Организационные моменты: сформированные команды должны выбрать капитана команды и придумать название команды.

Погружение в эпоху. Просмотр фрагмента документального фильма «Операция Тайфун» (12 мин.)

В фрагменте фильма кратко повествуется о битве за Москву. Данная информация позволит подкрепить знания, необходимые для прохождения станций с заданиями.

Станция № 1

Парад Победы

Задание:

Ведущий квеста сообщает участникам: «Первый парад Победы состоялся в Москве 7 ноября 1941 г. на Красной площади и произвел деморализующее впечатление на врага. Однако немцы уже планировали парад полков вермахта на Красной площади».

Участники должны выйти на сцену и почувствовать себя на параде в Москве 1941 года. Предоставляется некоторое время (3 мин.) на подготовку. Команды поочередно демонстрируют умение маршировать в строю.

Станция № 2

Наступательные операции

Задание:

В маршрутных листах участников приведены отсканированные контурные карты и историческая карта-схема военных действий Великой Отечественной войны в период 22.06.1941 – 18.11.1942 г.

Участникам команд необходимо определить стратегические операции в битве под Москвой (работа с ксерокопией атласа и контурной картой). Ответ необходимо представить у высвеченной на проекторе карте двоим представителям команд.

(См. приложение № 1)

Ответ: Орловско-Брянская операция, Вяземский котел, Можайская

линия обороны, Калининская оборонительная операция, Клинско-Солнечногорская наступательная операция, Нарофоминская-Боровская операция, Калужская операция, Ржевско-Вяземская операция.

Станция № 3

Песни Победы

Задание:

Участникам предоставляются для прослушивания песни, написанные в период Великой Отечественной войны без текста (минусовая фонограмма), (сайт для скачивания минусовой фонограммы www.x-minus.top) команды участников должны определить название песни, автора. После завершения определения песен каждая команда должна спеть угаданные песни.

Ответ:

1. «Священная война» (слова Василия Лебедева-Кумача, музыка Александра Александрова).
2. «Эх, дороги» (слова Льва Ошанина, музыка Анатолия Новикова).
3. «Смуглянка» (слова Якова Шведова, музыка Анатолия Новикова).
4. «Темная ночь» (слова Владимира Агатова, музыка Никиты Богословского).
5. «Давай закурим» (слова Ильи Френкеля, музыка Модеста Табачникова).

Станция № 4

Правда или ложь?

Ведущий квеста задает вопрос, а участники команд, совещаясь, должны ответить правда или ложь? Чем полнее дается ответ, тем выше балл дается команде за ответ.

Вопрос № 1

Всенародно любимая песня «Темная ночь» была написана во время битвы под Москвой?

Ответ: (да)

История песни «Темная ночь» очень интересна. В 1942 году режиссер Леонид Луков на Ташкентской киностудии снимал фильм «Два бойца». По замыслу постановщика, фильм должен был сопровождаться только симфонической музыкой. Но по ходу съемки Луков почувствовал, что не обойтись без песни. «Понимаешь, не получается у меня сцена в землянке без песни», – признался он композитору Никите Богословскому, который писал музыку для фильма. И режиссер стал объяснять. Какой представляется ему эта песня и почему она здесь нужна.

Луков так зримо обрисовал ситуацию, – вспоминал композитор, – так ярко передал чувства героев, внутреннее состояние, так взволнованно, талантливо рассказал тему песни и ее настроение, что произошло чудо: я сел к роялю и сразу, без единой остановки, сыграл ему мелодию будущей песни. Так она и вошла потом в фильм без единого изменения, случай в моей практике – единственный. Песня пришла сама, откуда-то из глубины

сознания. Видимо, сказалось то, что я часто бывал на фронте, видел людей, о которых и для которых писал.

Быстро и удачно сложились стихи на эту тему и у поэта Владимира Агатова. Они понравились всем.

Когда фильм вышел на экраны страны, «Темная ночь» получила поистине всеобщее признание, стала знаменитой. Ее пели всюду – на фронте и в тылу, пели пехотинцы и моряки, партизаны и десантники, артиллеристы и танкисты, рабочие и колхозники...

Вопрос № 2

Назовите даты наступательной операции советских войск во время Великой Отечественной войны в целях обороны Москвы?

В битве под Москвой участвовали войска какого фронта???(Перечислить)

Ответ: 1941 – 1942 (оборонительный) (30.09. – 05.12.1941) и наступательный (05.12.1941 – 20.04.1941) операции советских войск во время Великой Отечественной войны в целях обороны Москвы и разгрома ударных группировок немецко-фашистских войск.

Ответ: В битве под Москвой участвовали войска Западного фронта (генерал-полковник Иван Степанович Конев, с 10.10. генерал армии Георгий Константинович Жуков), Резервного фронта (Маршал Советского Союза Семен Михайлович Будённый), Брянского фронта (генерал-полковник Андрей Иванович Еременко, с октября генерал-майор Георгий Федорович Захаров, с декабря 1941 генерал-полковник Яков Тимофеевич Черевиченко), Калининского фронта (генерал-полковник Иван Степанович Конев) и Юго-Западного фронта (Маршал Советского Союза Семен Константинович Тимошенко).

Вопрос № 3

Одной из причин поражения немцем зимой 1941 года считают мороз?

Ответ: Одной из причин поражения немцев зимой 1941 года любят называть мороз. Однако температура в декабре 1941 года не превышала минус 20 градусов (в отличие от аномально холодного 1940 года – в январе температура достигала 42,1 градуса).

Вопрос № 4

Немцы форсировали Истринское водохранилище по льду?

Ответ:

Полки 78-й дивизии, которыми командовал полковник, стояли на рубеже 3 – 4 км от города Истра, прикрывая отход 16-й армии. Немцы уже начали форсировать Истринское водохранилище прямо по льду. И тогда командование армии распорядилось открыть плотины водохранилища. Поток высотой около трех метров помчался вниз, по долине реки Истра и пробежал около полусотни километров. Уровень воды в водохранилище резко упал, лед просел, и немцы были вынуждены остановиться на несколько суток. Наши войска успели занять новые, подготовленные позиции.

Вопрос № 5

Во время битвы под Москвой метрополитен выполнял не только функцию бомбоубежища. На станции «Курская» была библиотека, в метро работали магазины, парикмахерские.

Выполнял ли метрополитен функцию роддома, или это было другое место?

Ответ:

Да. За годы войны в «подземке» родилось 217 детей.

Вопрос № 6

Во время битвы под Москвой были написаны слова к песне «Землянка»?

Ответ: (да)

258-й стрелковый полк подполковника Суханова попал в окружение в окрестностях поселка Дарна. В полку работал корреспондент Алексей Сурков. В эти дни окружения он и написал слова к легендарной песне.

Песне «В землянке», – по справедливому утверждению автора ее стихов, поэта Алексея Александровича Суркова, – суждено было стать первой лирической песней Великой Отечественной войны, «безоговорочно принятой и сердцем воюющего солдата, и сердцем тех, кто ждал его с войны». Проникновенный, искренний, тоскующий голос поэта слился в ту трудную, суровую пору с голосами всех разлученных войной.

«Возникло стихотворение, из которого родилась эта песня, случайно, – вспоминает Сурков.

– Оно не собиралось быть песней. Это были шестнадцать «домашних» строк из письма жене, Софье Антоновне. Письмо было написано в конце ноября, после одного очень трудного для меня фронтового дня под Истрой, когда нам пришлось ночью после тяжелого боя пробиваться из окружения со штабом одного из гвардейских полков.

В феврале 1942 года приехал в редакцию композитор Константин Листов, назначенный старшим музыкальным консультантом Главного политического управления Советской Армии и Военно-Морского Флота и попросил стихи, на которые можно написать песню. Я, вспомнил о стихах, написанных домой, разыскал их в блокноте и, переписав начисто, отдал Листову. Листов пробежал глазами по строчкам, промычал что-то неопределенное и ушел. Ушел и все забылось. Но через неделю композитор вновь появился у нас в редакции, попросил у фотографа Савина гитару и под гитару спел новую свою песню «В землянке».

Вопрос № 7

Панфиловцев было 28?

Ответ:

Их было больше. 16 ноября немцы силами двух танковых корпусов атаковали весь передний край 316-й стрелковой дивизии, которой командовал генерал Панфилов. У разъезда Дубосеково 28 истребителей танков во главе с политруком Клочковым отразили атаки пехоты и 50 танков противника, уничтожив 18 машин. Наши бойцы почти все

погибли. Подвиг панфиловцев – не миф, просто советская пропаганда сделала легендарными лишь 28 человек, которым посмертно присвоили звание Героя Советского Союза. В эти дни бойцы нескольких подразделений 316-й дивизии обеспечили отход своего соединения на заранее подготовленные позиции, задержав врага на сутки.

Всего в 1,2 километра от Дубосекова, в районе Петелино, 15 воинов того же батальона, что и бойцы Клочкова, уничтожили 5 танков и до взвода немцев. Все погибли. Звание Героя получил только политрук Вихрев.

В тот же день у деревни Мыканино стояли насмерть еще 17 панфиловцев из 1073-го стрелкового полка.

18 ноября у деревни Строчно саперный взвод младшего лейтенанта Фирстова (11 человек) пять часов вел арьергардный бой, уничтожил несколько танков противника и обеспечил отход 1077-го полка 316-й дивизии.

Вопрос № 8

29 ноября в деревне Петрищево Верейского района немцы казнили разведчицу в/ч особого назначения 9903 Зою Космодемьянскую.

16 февраля 1942 года ей посмертно присвоили звание Героя Советского Союза

Зоя Космодемьянская была одна?

Ответ:

Зоя Космодемьянская была не одна. В тот же день всего в 14 км восточнее Петрищева была казнена разведчица той же воинской части В.Д. Волошина, которую вместе с Зоей Космодемьянской забросили в тыл врага. Звание Героя Волошиной посмертно присвоили лишь в 1994 году.

Станция № 5

Шифровка

Каждая команда получает предложение из цифр – шифровку. Надо расшифровать, что написано в послании.

(Каждая цифра обозначает букву)

Вопрос:

12,20,16 25,6,19,20,15,16 19,13,21,8,10,20, 19 20,6,14 19,13,1,3,1
5,18,21,8,10,20

Ответ: **КТО ЧЕСТНО СЛУЖИТ, С ТЕМ СЛАВА ДРУЖИТ**

Ключ к шифру

А – 1	Т – 20
Б – 2	У – 21
В – 3	Ф – 22
Г – 4	Х – 23
Д – 5	Ц – 24
Е – 6	Ч – 25
Ё – 7	Ш – 26
Ж – 8	Щ – 27

З – 9 Ъ – 28
 И – 10 Ы – 29
 Й – 11 Ь – 30
 К – 12 Э – 31
 Л – 13 Ю – 32
 М – 14 Я – 33
 Н – 15
 О – 16
 П – 17
 Р – 18
 С – 19

Вопрос:

3,16,11,19,12,16 2,6,9 3,16,8,1,12,1 25,20,16 18,21,8,30,7 2,6,9
 12,21,18,12,1

Ответ: ***ВОЙСКО БЕЗ ВОЖАКА, ЧТО РУЖЬЕ БЕЗ КУРКА***

Вопрос: 2,16,13,30,26,6 3,6,18,30 5,6,13,1,14, 25,6,14
 19,13,16,3,1,14

Ответ: ***БОЛЬШЕ ВЕРЬ ДЕЛАМ, ЧЕМ СЛОВАМ***

Вопрос: 25,6,19,20,30 2,6,18,6,4,10, 1 15,6 19,10,13,29: 19,10,13
 14,15,16,4,16, 1 25,6,19,20,30 16,5,15,1

Ответ: ***ЧЕСТЬ БЕРЕГИ, А НЕ СИЛЫ: СИЛ МНОГО, А ЧЕСТЬ
 ОДНА***

Завершающий этап.

Подведение результатов. Объявление победившей команды-победителя.

Приложение № 1 (карта № 1)



Лист оценки прохождения станций

№	Этапы мероприятия	Баллы	Хронометраж
1	Станция № 1 Парад Победы Первый парад победы на Красной площади	Команды: «На лево» – 1 б., «На право» – 1 б., «Кругом» – 1 б., В строю – 2 б. Итого: максимально 6 баллов	15 мин.
2	Станция № 2 Наступательные операции Определить стратегические операции в битве под Москвой по подсказкам (работа с ксерокопией атласа и контурной картой)	1-2 балла за задание	15 мин.
3	Станция № 3 Песни Победы	1 балл за угадывание песни по минусовой фонограмме; 2 балла за слова хотя бы одного-двух куплетов; 3 – 4 балла за исполнение песни.	10 мин.
4	Станция № 4 Правда или ложь?	1 балл за ответ «Да – нет»; развернутый ответ еще 1 – 2 балла; максимально можно получить 3 балла за ответ	10 мин.
5	Станция № 5 Шифровка	1 балл за правильный ответ. Максимально 4 балла.	10 мин.
6	Максимальное количество баллов	20 баллов	60 минут

Авторы разработки исторического квеста для военнослужащих

ФКУ «Войсковая часть 20925»

Заместитель командира ФКУ «Войсковая часть 20925»

по военно-политической работе подполковник

Родин Виталий Вячеславович

Методист группы методики культурно-досуговой работы

ФГБУ «ЦДРА» Минобороны России

Капанина М.Н.

Преподаватели истории МБОУ «Гимназия № 5»

Кузнецова Лариса Николаевна

Логачева Ольга Юрьевна

Варианты заданий в квесте

Все задания в квесте имеют красочное оформление, тематический, веселый и праздничный сюжет.

Примеры заданий:

Морской бой – задание, в котором участнику квеста необходимо 8-ми ракетами подбить вражеские корабли. Сделав 8 точных выстрелов, участник квеста сможет узнать название следующего тайника.

Противотанковая оборона – задание, в котором участнику предстоит правильно зарядить все огнестрельные оружия и подготовиться к бою. Только зарядив все верно, название следующего тайника будет найдено.

Воздушная оборона – веселое задание, в котором по силуэтам самолетов на радаре, нужно понять, где «свой», а где «чужой». Найдя свои самолеты, их маркировка покажет необходимые ключевые буквы, из которых нужно будет составить название следующего места-тайника.

Картограф – задание на внимательность, в котором участнику предстоит по имеющейся карте военного сражения найти ключевые буквы. После чего, используя алгоритм решения, расшифровать название следующего места тайника.

Присвоенные звания – секретное задание, в котором участнику предстоит разгадать шифрограмму, алгоритм решения которой основан на армейских званиях.

Военный полигон – несложная логическая головоломка, в которой по настольному прицелу оружия нужно понять, в какую сторону полетела пуля и, в какой стороне мишени она сделала отверстие.

Командный пункт артиллерии – интересное задание, в котором участнику необходимо спасти мир, отключив запуск вражеских ракет. По имеющимся предметам в командном пункте участник найдет алгоритм решения, которое позволит узнать «ключ отмены запуска ракет», а также название следующего места тайника.

Шифрограмма разведчика – логическое задание, в котором по части расшифрованного текста, нужно расшифровать вторую зашифрованную часть того же текста. Расшифровав шифрограмму, место-тайник будет найдено.

Склад оружия – интересная головоломка, в которой по имеющейся маркировке оружейных ящиков нужно расшифровать следующее место-

тайник.

Ориентирование на местности – легкое и веселое задание, в котором участнику по известному количеству шагов в разные направления необходимо найти правильные ключевые буквы секретного слова (места-тайника).

Задание: Назовите кинофильмы, рассказывающие величие подвига советского народа в Великой Отечественной войне?

Примеры шифровок (пословицы, афоризмы)

Офицер научит – солдат сделает

Дома береги честь семьи, а в армии – честь страны

Список используемой литературы

1. Андреева М. В. Технологии веб-квест в формировании коммуникативной и социокультурной компетенции. Информационно-коммуникационные технологии в обучении иностранным языкам. Тезисы докладов I Международной научно-практической конференции. М., 2004.
2. Быховский Я. С. Образовательные веб-квесты. Материалы международной конференции «Информационные технологии в образовании. ИТО-99» – <http://ito.bitpro.ru/1999>.
3. Николаева Н. В. Образовательные квест-проекты как метод и средство развития навыков информационной деятельности учащихся. Вопросы интернет-образования. 2002, № 7.
4. Энциклопедия. Великая Отечественная война Советского Союза 1941 – 1945 гг. ордена Трудового Красного Знамени. Военное издательство Министерства обороны СССР, Москва 1970 г.
5. Военный энциклопедический словарь. Военное издательство. Москва 2007 г.

Содержание

Введение.....	стр. 3 – 4
Проведения квеста для военнослужащих в подразделении.....	стр. 5 – 7
Сценарий (квест к 75-летию битвы под Москвой).....	стр. 8 – 13
Приложение № 1.....	стр. 14 – 15
Лист оценки.....	стр. 16
Варианты заданий в квесте.....	стр. 17 – 18
Список используемой литературы.....	стр. 19