

Согласовано:

И.О. руководителя УО
администрации Сухобузимского района
_____ М.В. Нуштаева

« ____ » _____ 2018

Утверждаю:

Директор МКОУ
«Сухобузимская СОШ»
_____ Н.И. Боякова

« ____ » _____ 2018

Положение**о проведении районного краеведческого квеста «Дар бесценный», посвященного 170 годовщине со дня рождения В.И. Сурикова****Общие положения**

Районный краеведческий квест «Дар бесценный» проводится в рамках плана мероприятий по воспитанию и дополнительному образованию на 2018 год.

В 2018 году Красноярску, который основали казаки, исполняется 390 лет. Казачество исторически являлось важнейшей частью российского общества и внесло огромный вклад в становление нашей государственности.

По мере прохождения квеста участники познакомятся с творчеством и судьбой В.И. Сурикова, с историей енисейского казачества, его культурой, традициями, бытом.

Организаторами игры выступают МКОУ «Сухобузимская С.Ш» и районный Сухобузимский краеведческий музей имени Сурикова.

1. Цель квеста:

Повышение мотивации учащихся к изучению истории малой Родины через знакомство с историей, традициями Енисейского казачества.

Задачи квеста:

- способствовать воспитанию патриотических чувств, уважения к истории, традициям родной страны.
- способствовать развитию интеллектуальных способностей школьников и популяризации познавательных игр среди школьников;
- развивать творческих способностей учащихся;
- формировать коммуникативные навыки школьников, умение работать в команде;
- формировать ЗОЖ;

3. Участники

3.1. Участниками игры являются ученики 7-8 классов

3.3. Количественный состав команды человек 6 человек

3.4. Команде-участнице игры необходимо придумать оригинальное название, девиз, иметь отличительные особенности во внешнем виде .

4. Дата и время проведения игры:

Квест состоится 15 февраля в 14.30 2018 года на базе МКОУ «Сухобузимская СШ»
Заявки на участие в игре необходимо направить в МКОУ «Сухобузимская СШ» Артемьевой О.П.

5. Содержание игры

Игра начинается с общего построения команд. После вступительного слова ведущего, представления гостей и объявления порядка проведения игры команды получают маршрутные листы.

Время работы на каждой станции 10 мин.

Площадки квеста

№	Название станции	Содержание	Задание	Кабинет	Ответственные
1	Казачий стан	Знакомство с историей Суриковского казачьего рода	1. Ответить на вопросы викторины.	Каб. 207	Кареева Н.К.
2	Имена на карте России	Знакомство с казаками-первопроходцами, с тем, какие трудности им приходилось преодолевать	1. Назвать фамилии казаков – первопроходцев. Чем они прославились? 2. Работа с картой: указать путь казаков-первопроходцев в Сибири.	Каб 206	Захарова Е.Н.
3	Казачья горница	Знакомство с традициями и бытом казачества, предметами домашнего обихода.	1. Назвать предметы быта и рассказать о их применении. 2. Продемонстрировать использование предметов быта.	Каб 2.05	Романова Е.Н.
5	Казачьи игры	Знакомство с играми	Разучивание казачьих игр	Каб.213	Некрасова О.Н.
6	Родом из Сибири, сердцем сибиряк	Знакомство с жизнью и творчеством В. И. Сурикова	Сложить пазлы знаменитых картин Сурикова В.И.	Каб. 2 11	Ивакина Л.А
7	Казачьи песни	Знакомство с казачьими песнями	Каждая команда исполняет казачью песню.	Актный зал	Маленкова З.И
8	Показательные выступления казаков.				

6. Подведение итогов игры

После прохождения шести станций, капитаны команд для подведения итогов сдают маршрутные листы жюри. Итоги седьмой станции прибавляются к заработанным баллам. Команды, набравшие наибольшее количество баллов, становятся победителями. Победители награждаются грамотами.