

## КВЕСТЫ С ЭЛЕМЕНТАМИ МЕДИАТЕХНОЛОГИЙ В ПАТРИОТИЧЕСКОМ ВОСПИТАНИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ

*Ковалева Наталья Игоревна,  
методист  
МБУ ДО ЦДЮТ «Мечта» г. о. Самара*

Одной из приоритетных задач современного образования является формирование у подрастающего поколения чувства гордости за свою страну, уважения к её истории и готовности к гражданской ответственности. В этом процессе семья играет ключевую роль как первый и важнейший институт социализации. Именно в семейной среде закладываются основы ценностей, включая патриотизм. Для эффективной реализации воспитательных целей сегодня всё чаще применяются инновационные подходы, среди которых особое место занимают квест-технологии, дополненные элементами медиасопровождения. Такие форматы позволяют не просто передавать знания, а погружать участников в исторический контекст, делая процесс обучения живым, эмоциональным и запоминающимся. Особенно эффективны семейные команды, в которых родители и дети совместно решают задачи, учатся друг у друга и укрепляют внутрисемейные связи.

Организация патриотических квестов основывается на нескольких ключевых принципах. Прежде всего это сочетание образовательной и воспитательной функций: участники не просто отвечают на вопросы, а проживают исторические события, проявляя эмпатию и ответственность. Важным аспектом является интерактивность и вовлечённость: использование цифровых инструментов, таких как мобильные приложения, интерактивные карты и аудиозадания, делает процесс динамичным и интересным для современных школьников. Не менее значимо участие семьи: совместная деятельность родителей и детей способствует передаче личной исторической памяти, укреплению доверия и формированию общих ценностей. Отдельное внимание уделяется творческой реализации: участники не только потребляют информацию, но и создают собственные медиaproдукты, включая видео, плакаты и аудиозаписи, что значительно усиливает вовлечённость и запоминаемость полученных знаний.

В качестве практического примера можно привести квест «Голос Победы: Куйбышев – запасная столица», разработанный и реализованный муниципальным бюджетным учреждением дополнительного образования «Центр детского и юношеского творчества «Мечта» городского округа Самара. Мероприятие было приурочено к двум знаменательным датам – Дню Победы и 175-летию Самарской губернии – и ориентировано на обучающихся от десяти до четырнадцати лет и их семьи. Квест представлял собой увлекательное путешествие по шести станциям, каждая из которых была посвящена определённому аспекту жизни Куйбышева в годы Великой Отечественной войны. Участники, объединённые в семейные команды, проходили задания, требующие как знаний истории, так и командной работы, креативности и использования цифровых технологий.

На первой станции «Живая хроника» участники получали архивные снимки Куйбышева, включая заводские цеха, улицы и госпитали. С помощью мобильного приложения по технологии дополненной реальности они оживляли изображения, наблюдая на экране анимированных рабочих, движущиеся машины и прохожих. Задача команды состояла в том, чтобы изучить сцену, ответить на три-четыре вопроса по истории, например «Почему Куйбышев стал центром эвакуации?» или «Какие самолёты производили на заводе «Прогресс»?», а также записать короткий аудиокomentarий от лица одного из людей на фото. Все записи сохранялись в единый цифровой архив «Голос Победы», доступный в облачном хранилище.

На станции «Код памяти» команды надевали наушники и слушали аудиозапись с имитацией радиосигнала и помех. В потоке звука была зашифрована историческая сводка Совинформбюро, приказ или фрагмент письма с фронта. С помощью подсказок, включая таблицы кодов и ключевые слова, участники расшифровывали послание, после чего записывали свой аудиоответ и добавляли его в общий архив.

На станции «Мастерская плаката» семьям выдавались ноутбуки с графическим редактором и набором исторических элементов: шрифты 1940-х годов, символы Победы, изображения заводов, солдат и самолётов. Задача заключалась в создании современного агитационного плаката на тему

«Куйбышев – сердце Победы» или «Труженики тыла – герои без орденов». Участники распределяли роли: кто подбирает визуальные элементы, кто формулирует лозунг, кто отвечает за композицию. Готовые работы сохранялись и публиковались в социальных сетях с хештегом мероприятия.



Рис. 1. Примеры созданных плакатов

Станция «Маршрут героя» предполагает работу с интерактивной картой Самары, отображённой на ноутбуке. На карте обозначены четыре ключевые локации военных лет: завод «Прогресс», бункер Сталина, железнодорожный вокзал и одно из зданий, где в годы Великой Отечественной войны размещался военный госпиталь. Команда самостоятельно выбирает порядок прохождения точек и последовательно переходит от одной локации к другой. На каждой остановке открывается мини-задание, тесно связанное с историей конкретного места. За правильное выполнение задания команда получает один балл и фрагмент зашифрованного послания, который потребуется в финале.

На локации «Завод «Прогресс»» участникам предлагается собрать пазл из исторического фото, на котором изображён конвейер по сборке штурмовиков Ил-2 – легендарных самолётов, выпускавшихся в Куйбышеве в годы войны. После успешной сборки команда получает фрагмент ключевого слова – «Б».

На локации «Бункер Сталина» команде задаётся вопрос «На какой глубине находился правительственный этаж бункера?» Из трёх вариантов – 25, 34 или 42 метра – правильным является 34 метра. За верный ответ выдаётся следующий фрагмент – «ДА».

Следующая точка – железнодорожный вокзал, в годы войны игравший важную роль в перевозке войск и эвакуации. Задание здесь – найти три скрытых объекта на старинной фотографии: дорожный указатель с названием «Куйбышев», воинский эшелон и женщину с ребёнком. После обнаружения всех элементов команда получает фрагмент – «ПО».

Последняя локация – госпиталь, размещавшийся в здании школы. Здесь участникам предлагается выполнить задание на внимательность и знание быта тыла. На экране появляется изображение палаты времён войны с деталями интерьера: койки, медицинские сестры, солдаты, предметы обихода. Команда должна за две минуты найти пять отличий на двух почти одинаковых картинках.

За правильное выполнение задания команда получает последний фрагмент слова – «Е».

В завершение команде необходимо собрать все фрагменты в одно слово – «ПОБЕДА». Далее модератор станции задаёт устный вопрос: «Назовите хотя бы один подвиг жителей Куйбышева в годы войны?» Примеры ответов – выпуск более 32 тысяч Ил-2, строительство бункера за 90 дней, труд детей и женщин на заводах. При правильной расшифровке и содержательном ответе команда получает дополнительно три балла.

Максимальное количество баллов за станцию – семь: по одному за каждое задание и три за итоговое послание.

На станции «Семейный репортаж» участники превращались во фронтовых корреспондентов. Им выдавался сценарий для мини-ролика «Один день из жизни Куйбышева в 1943 году». Участ-

ники распределяли роли: репортёр, оператор, герои – рабочий, медсестра, школьник. За пять-семь минут команда снимала видеоролик, демонстрируя повседневную жизнь тыла. Готовые репортажи загружались в облако и транслировались на большом экране в зоне отдыха.

На станции «Симфония Победы» участники работали со звуковыми фрагментами: аккорды военных песен, голоса дикторов, звуки завода, аплодисменты, шум толпы. С помощью простого аудиоредактора на смартфоне они комбинировали элементы и создавали тридцатисекундную музыкальную композицию – «гимн» своей команды. Записи также попадали в общий архив.

Мероприятие завершалось торжественной церемонией, на которой награждались победители и отмечались самые активные участники. Однако главной наградой стал совместно прожитый опыт, эмоциональная связь с историей родного города и чувство причастности к великому подвигу народов СССР. Квест «Голос Победы: Куйбышев – запасная столица» – это не просто развлекательное событие. Это погружение в историю, при котором участники не читают о войне, а «проживают» её через задания, создавая личную связь с прошлым. Цифровой архив «Голос Победы» становится живым свидетельством участия современных семей в сохранении исторической памяти. Взаимодействие поколений, при котором родители делятся знаниями, а дети привносят цифровые навыки, формирует диалог и укрепляет семейные ценности. Участники развивают креативность, умения работать в команде, распределять роли, решать нестандартные задачи.

Практика проведения квеста подтвердила высокую эффективность сочетания инновационных технологий и традиционных ценностей в патриотическом воспитании. Использование медиа-технологий делает процесс доступным, интересным и актуальным для современных школьников. Формат семейных команд усиливает воспитательный эффект, превращая обучение в совместное переживание. Такие мероприятия становятся мостом между прошлым и настоящим, позволяя подрастающему поколению не просто узнать о подвиге предков, а почувствовать его. В эпоху цифровых вызовов именно такие интегрированные подходы помогают формировать устойчивое патриотическое сознание, основанное на уважении к истории, ответственности за настоящее и вере в будущее.

### *Литература*

1. Вырщикова А. Н., Кусмарцев М. Б. Патриотическое воспитание молодёжи в современном российском обществе: монография. – Волгоград: НП ИПД «Авторское перо», 2006. – 210 с.
2. Колесникова А. Я. Патриотическое воспитание школьников: теория и методика. – М.: Академия, 2019. – 192 с.
3. Лутовинов В. И. Патриотическое воспитание молодежи в современных условиях: проблемы и направления их решения. – М.: ВУ, 1995. – 170 с.
4. Матяш Н. В. Проектная деятельность школьников в информационном обществе: монография. – М.: Просвещение, 2018. – 158 с.
5. Панфилова А. П. Инновационные педагогические технологии: активное обучение. – М.: Академия, 2013. – 192 с.
6. Полат Е. С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования. – М.: Академия, 2000. – 272 с.
7. Роберт И. В. Современные информационные технологии в образовании: дидактические проблемы; перспективы использования. – М.: ИИО РАО, 2008. – 140 с.
8. Селевко Г. К. Современные образовательные технологии. – М.: Народное образование, 1998. – 256 с.
9. Ушинский К. Д. Собрание сочинений. Т. 10. – М.: Учпедгиз, 1950.
10. Чекалов Д. А. Медиа-технологии в образовании: теория и практика. – М.: Юрайт, 2020. – 245 с.
11. Шмелева Е. А. Игровые технологии в образовании: методология разработки и применения. – М.: Просвещение, 2019. – 186 с.
12. Ясвин В. А. Образовательная среда: от проектирования к результатам. – М.: Сентябрь, 2017. – 248 с.