

**Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного
образования «Эколого-биологический центр» города Смоленска**

**Методическая разработка
историко-патриотического квеста
«Мы за ценой не постоим»**

Автор: педагог-организатор

Дубинин Александр Александрович

E-mail: key99@mail.ru

Контактный телефон: +79516959201

Смоленск

2026

Номинация: Методические материалы по проведению мероприятий, посвящённых Дню Победы и Году единства народов России

Возраст участников: 14–18 лет (обучающиеся 8–11 классов, члены патриотических клубов, молодёжных объединений)

Продолжительность: 1–1,5 часа (любой формат)

Место проведения (живой формат): исторический центр г. Смоленска (памятники, крепостная стена, подземный переход, скверы)

1. Пояснительная записка

1.1. Актуальность

Год единства народов России требует поиска новых, привлекательных для молодёжи форм патриотической работы. Предлагаемый квест существует в **двух взаимодополняющих форматах**:

- **Живой квест с костюмированными героями** даёт эффект погружения, живого общения, эмоционального потрясения (крики женщины под бомбёжкой, встреча с партизаном Куриленко, игра с мальчиком в пещерке).

- **«Квест в коробке»** позволяет проводить мероприятие в любой удобный день, используя тот же сценарий, но через чат-бота ВКонтакте с записанными видеороликами, архивными фото, викторинами и голосовыми сообщениями от костюмированных героев.

Оба формата объединяет **единая сюжетная линия**: советские лётчики, сбитые над Смоленском, пробиваются к партизанам, проходя через бомбёжки, оккупацию, встречи с подпольщиками и детьми войны.

1.2. Цель

Создание условий для формирования у подростков исторического сознания и чувства сопричастности к подвигу советского народа через **интерактивное погружение** (живое или цифровое) в события 1941–1943 гг. в г. Смоленске.

1.3. Задачи

- Познакомить с ключевыми датами, памятниками, героями (В. Куриленко, И. Флёров, А. Твардовский, М. Исаковский, Н. Рыленков).

- Развить навыки командной работы, поиска информации, пространственной ориентации (в живом формате) или работы с цифровыми подсказками (в формате «Квест в коробке»).

- Воспитать эмоциональное сопереживание жертвам нацизма (концлагеря, расстрелы деревень), уважение к ветеранам и партизанам.

1.4. Особенности форматов

Параметр	Живой квест с костюмированными героями	«Квест в коробке» (чат-бот ВК)
Ведущие	Волонтёры в исторических костюмах (женщина, газетчик, связная, Андрей, Куриленко, Батя)	Запись ролей актёрами (видео/аудио) внутри бота
Место	Улицы Смоленска, реальные памятники	Любое помещение + опционально прогулка
Инвентарь	Пропуска, карта, гильзы, мелки, хлеб, пакет с документами	Всё это лежит в коробке: печатные пропуска, карточки, QR-коды
Задания	Через живых героев и блокнот	Через бота (кнопки, видео, фото, викторины)
Видео/фото	Просмотр на смартфонах по ссылкам	Встроенные видео в бота

2. Формат 1. Живой квест с костюмированными героями

2.1. Костюмированные роли (волонтёры)

1. **Женщина-горожанка** (платок, старенькое пальто, узелок) — встреча в подземном переходе, крики «Ложись, немцы!», просьба передать хлеб сыну.
2. **Газетчик** (кепка, сумка с газетами, плакат «Последние известия») — у филармонии, диалог про партизан.
3. **Связная у почты** (жёлтая ткань на руке) — передаёт карту и пароль.
4. **Андрей (мальчик в пещерке)** (пальто взрослое, грязное лицо, кепка) — игра «Танчики», выдаёт пропуска и документы.
5. **Володя Куриленко** (телогрейка, пилотка, автомат муляж) — внезапное появление, забирает документы, ведёт к Ф. Коню.
6. **Батя (командир партизанского отряда)** (борода, плащ-палатка, винтовка муляж) — финальная встреча, викторина, награждение.

Все волонтеры проходят предварительный инструктаж, знают текст, но могут импровизировать. Костюмы шьются или берутся напрокат в театральной мастерской.

2.2. Маршрут и взаимодействие с героями (таблица)

Локация	Кто встречается	Действие участников	Результат
Памятник воинам	Ведущий	Ответ на вопрос о дате	Запись в блокнот
«Опалённый цветок»	Нет героя	Поиск концлагерей через интернет	Список на стр. 3
Подземный переход	Женщина	Диалог, получение хлеба и устной карты	Понимание, куда идти к Андрею
Филармония	Газетчик	Пароль «Какое время?» → новости о Куриленко	Направление к связной
У почты	Связная	Пароль про дождь, получение карты	Точная карта к пещерке
Пещерка у крепостной стены	Андрей	Игра «Танчики» (мелками и гильзами), передача хлеба	Выдаёт пропуск + секретные документы
У Ф. Коня	Володя Куриленко	Диалог «Грачи прилетели?», получение задания к Рыленкову	Увод от погони, отсылка к стихам
Памятник Исаковскому	Нет героя	Пение «Катюши», ответ о скульпторе	Баллы викторины

Локация	Кто встречается	Действие участников	Результат
Штаб отряда «Батя»	Батя	Финальная викторина, вручение призов	Победа, общее фото

2.3. Инвентарь живого квеста

- Блокноты и ручки (фирменные).
- Мелки, гильзы (холостые или пластиковые), поле для «Танчиков» (расчерчено на асфальте).
- Буханка хлеба (в упаковке, как символ).
- Несколько «пропусков» (распечатки на старом листе).
- Пакет с «секретными документами» (бумаги, сургучная печать).
- Карта фрагментированная (2 части: от связной и от газетчика).

3. Формат 2. «Квест в коробке» с чат-ботом ВКонтакте

3.1. Что такое «Квест в коробке»

Это **готовый набор материалов** (физическая коробка), который передаётся учителю или руководителю команды. Внутри коробки:

- 6 «пропусков», 2 фрагмента карты, пакет с документами, мелки, гильзы, хлеб (муляж), блокнот.
- **QR-код** на крышке коробки — ведёт на чат-бота в ВКонтакте.
- **Инструкция** для ведущего: как запустить бота, как разделить команду на роли, как подвести итоги.

3.2. Структура чат-бота

Бот построен как **линейный квест с кнопками**. Участники отправляют боту команду «Старт», и бот выдаёт первый текст + видео или фото.

Пример сценария внутри бота:

1. **Приветствие** (текст + аудиозапись голоса Левитана).
2. **Вопрос:** «Когда началась война?» (кнопки вариантов). При правильном ответе — следующее задание.
3. **Видеоролик 1:** «Первые бомбы на Смоленск» (архивная хроника + диктор).

4. **Задание у «Опалённого цветка»** (фото памятника + вопрос о концлагерях).

5. **Ролик «Женщина в переходе»** — актёр в костюме кричит, просит найти Андрея. После просмотра бот выдаёт координаты пещерки (текст).

6. **Игра «Танчики»** в боте: симуляция (нарисовать поле и кликать по клеткам) или задание «опиши, как ты сыграл бы».

7. **Видео «Куриленко»** (актёр в лесу говорит про поезд и грачей).

8. **Стих Рыленкова** (текст + аудио) — ввести последнее слово «вамвамвам».

9. **Видео «Катюша»** (клип + караоке) — бот просит записать голосовое сообщение с пением.

10. **Финальная викторина** из 5 вопросов.

11. **Поздравление от Бати** (видео) + код для получения диплома.

Все роли (женщина, газетчик, связная, Андрей, Куриленко, Батя) записаны профессионально или силами школьного театра — в едином стиле, с историческими деталями костюмов. Видеоролики длятся 30–90 секунд, не перегружают.