

### Сценарий мероприятия «Исторический квест: тайны прошлого»

Цель: изучение конкретного исторического периода (на примере Древней Руси IX–XIII вв.) через интерактивное погружение, развитие навыков командной работы, критического мышления и исторической эмпатии.

Аудитория: школьники 7–9 классов (13–15 лет).

Формат: командный квест по станциям (4 команды по 5–7 человек).

Продолжительность: 1 час 45 минут.

Необходимое оборудование: карточки с заданиями; фрагменты «артефактов» (картонные или бумажные детали для сборки); копии древних текстов (стилизованные); карта Древней Руси с обозначениями городов и границ; фишки/фигурки для обозначения войск; бланки «летописи»; ручки, маркеры; реквизит для ролевой игры (имитации печатей, грамот и т.д.); таймер; оценочные листы для жюри.

Ход мероприятия

Вводная часть

Приветствие и постановка задачи :

ведущий в образе «Хранителя Времени» приветствует участников; кратко рассказывает о выбранном историческом периоде (Древняя Русь, IX–XIII вв.), подчёркивая ключевые события и особенности эпохи; формулирует главную задачу квеста: «Восстановить утраченные страницы истории, пройдя испытания прошлого».

Формирование команд и инструктаж :

участники делятся на 4 команды (можно по жребию или заранее); каждая команда выбирает капитана и придумывает название в духе эпохи (например, «Дружнотопки», «Летописцы», «Куницы», «Послы»); раздаются маршрутные листы с очередностью прохождения станций.

Объяснение правил :

на каждой станции команда выполняет задание за отведённое время (15–20 мин); за успешное выполнение команда получает «ключ» (символический предмет или отметку в маршрутном листе) и фрагмент исторической карты;

финальная задача — собрать полную карту и расшифровать послание; поощряются взаимопомощь, аргументированные решения и историческая достоверность.

Станции (по 15–20 минут на каждую)

Станция 1. «Археологическая находка»

Задача: собрать артефакт из фрагментов и определить его назначение/эпоху.

Материалы: 3–4 набора картонных фрагментов (стилизованные изображения берестяной грамоты, украшения, части оружия, монеты); карточки с подсказками.

Задание:

Собрать пазл-артефакт.

По подсказкам и визуальным деталям определить, к какому периоду он относится и для чего использовался.

Кратко записать выводы в «Археологический дневник».

Критерии оценки: точность определения, логичность рассуждений, командное взаимодействие.

Результат: команда получает «ключ археолога» и фрагмент карты.

Станция 2. «Дипломатическая миссия»

Задача: успешно провести переговоры между князьями, учитывая интересы сторон и историческую ситуацию.

Материалы: карточки с ролями (князь Киевский, князь Новгородский, посол Византии и т.д.), описание текущей политической обстановки, список возможных соглашений.

Задание: разыграть сцену переговоров по поводу торгового договора или военного союза. Необходимо: представить интересы своей стороны; выслушать оппонента; найти компромисс, который устроит обе стороны.

Критерии оценки: историческая достоверность, убедительность аргументов, достижение соглашения.

Результат: «ключ дипломата» и фрагмент карты.

Станция 3. «Летописец»

Задача: заполнить «летопись» ключевыми событиями выбранного периода.

Материалы: бланк «летописи» с пропусками, набор карточек с событиями (и верными, и ложными), даты.

Задание:

Выбрать из карточек только те события, которые относятся к Древней Руси IX–XIII вв.

Расположить их в хронологическом порядке.

Вписать в бланк с кратким описанием (2–3 предложения).

Критерии оценки: правильность отбора событий, точность хронологии, грамотность изложения.

Результат: «ключ летописца» и фрагмент карты.

Станция 4. «Военная стратегия»

Задача: грамотно расставить войска на карте для отражения нашествия.

Материалы: большая карта Древней Руси, фишки разного цвета (свои войска, враги), карточки с условиями (численность сторон, особенности местности, погодные условия).

Задание:

Изучить условия задачи (например, отражение набега кочевников на южные рубежи).

Обсудить и принять решение о размещении войск.

Обосновать выбор позиции, опираясь на географию и тактику того времени.

Критерии оценки: логичность стратегии, учёт условий, командное обсуждение.

Результат: «ключ стратега» и последний фрагмент карты.

Финальная часть

Сбор фрагментов и расшифровка (5 мин): команды собираются вместе, соединяют фрагменты карты; на полной карте появляется зашифрованное послание (например, цитата из летописи или ключевая дата); совместно расшифровывают его.

Подведение итогов и рефлексия (10 мин):

ведущий благодарит команды, объявляет победителей (по количеству набранных «ключей» или качеству выполнения заданий);

проводится обсуждение:

что нового узнали о Древней Руси?

какие задания показались самыми сложными и почему?

как исторические решения влияли на судьбу страны?

чему научил квест в плане командной работы?

Награждение и завершение:

вручение символических грамот или медалей («Знаток Древней Руси», «Мастер переговоров» и т.п.); общее фото на память; заключительное слово ведущего с акцентом на важность изучения истории.